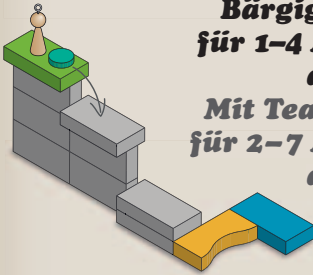


Gerhard Junker

Blocky Mountains



**Bärgige Parcours
für 1-4 Abenteurer
ab 8 Jahren
Mit Team-Variante
für 2-7 Abenteurer
ab 6 Jahren**

**“Bear”-bones mountain
routes for 1-4 adventurers,
8 years and up
With a team variant
for 2-7 adventurers,
6 years and up**



Darum geht's

Auf den höchsten Gipfel der „Blocky Mountains“ führt ein abenteuerlicher Weg. Diesen baut ihr aus Blöcken und bringt den Trapper und seinen tierischen Begleiter, den Grizzlybär, dann mit Mut und Geschick zum Gipfel. Dabei wird geklettert, gerutscht, balanciert, sich abgeseilt, am Seil geschwungen und von Fels zu Fels gesprungen – über Abgründe, Schluchten oder Flüsse hinweg. Wahre Kletterprofis, die Eichhörnchen, helfen euch dabei.

Wer den Gipfel erreicht, kann die fantastische Aussicht über die „Blocky Mountains“ genießen. Je mehr Eichhörnchen ihr auf dem Weg dorthin mitnehmen könnt, umso größer sind eure Gewinnchancen. Viel Vergnügen!

→ Seite 2

What It's All About



An adventurous path leads to the highest peak of the “Blocky Mountains.” You build this route with blocks and then, with courage and dexterity, get the trapper and his animal companion, the grizzly bear, to the peak. In doing so, they climb, slide, balance, rappel, swing on the rope, and jump from rock to rock – across abysses, canyons or rivers. The squirrels, true climbing pros, help them with it.

Whoever reaches the peak can enjoy the fantastic view over the “Blocky Mountains.” The more squirrels you can take with you on your way, the greater your chances of winning. Have fun!

→ page 10



Spielmaterial des Grundspiels

1 **Routenplan** (doppelseitig)

30 **Routenkarten** (8 Karten Route **A**,
10 Karten Route **B**, 12 Karten Route **C**)

9 **Eulenkärtchen** (davon 3 Buchstaben-Kärtchen mit den Werten: **A=2/0**, **B=3/1**, **C=4/2**; und 6 neutrale Kärtchen: 1x **1/0**, 1x **2/0**, 2x **3/1**, 1x **4/2**, 1x **5/2**)

4 **Routenmarker** (in den Spielfarben Weiß, Schwarz, Orange, Violett)

1 **Team-Routenmarker**

7 **Seilkärtchen** (für das Team)

12 **Blöcke** (8 graue Blöcke, 1 grüner Startblock, 1 roter Block, 1 gelber Block, 1 blauer Zielblock)

1 **Trapper** (Spielfigur)

1 **Grizzly** (Spielfigur)

1 **Proviant** (Scheibe)

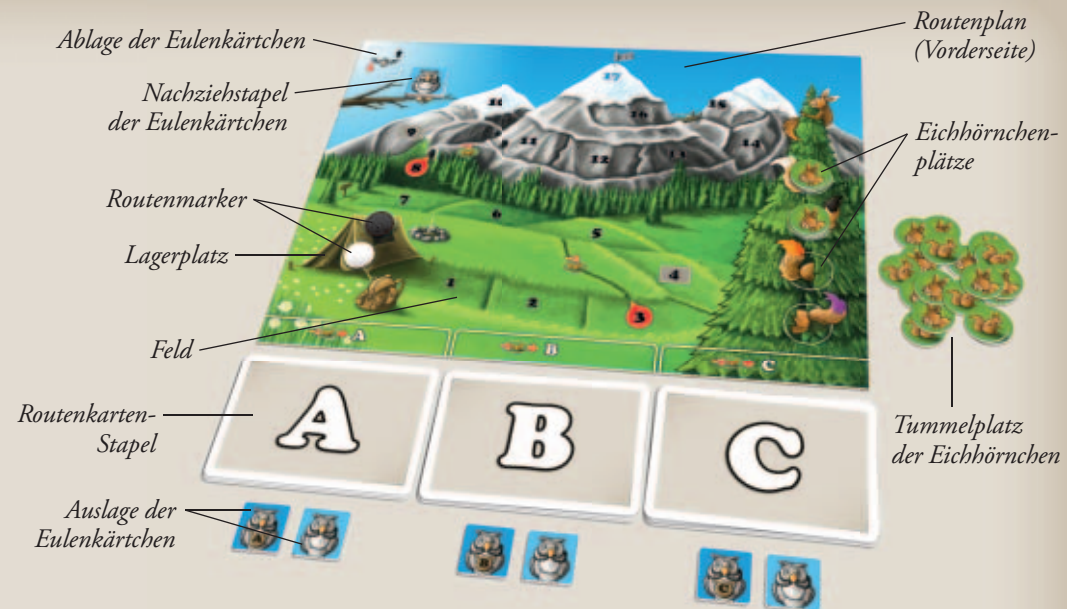
2 **Stäbe** (mit Kletterhaken)

1 **Bergseil**

24 **Eichhörnchen**

Erweiterung (Schwierigkeitsgrad 2)

30 **Routenkarten** (8 Karten Route **A**²,
10 Karten Route **B**², 12 Karten Route **C**²)



Spielvorbereitung

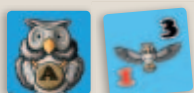
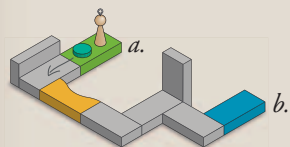
- Den **Routenplan** auffalten und so auf dem Tisch platzieren, dass ihr davor genügend Platz zum Bauen der Route(n) habt.
- Die **Routenkarten** (des Grundspiels oder der Erweiterung) nach **A**, **B** und **C** sortieren, jeweils verdeckt mischen und als Stapel unterhalb des Routenplans anlegen.
- Darunter die **Eulenkärtchen** auslegen: jedem Routenkarten-Stapel das entsprechende Buchstaben-Kärtchen zuordnen (**A** zu **A** usw.). Dann die 6 neutralen Eulenkärtchen verdeckt mischen und auf dem Routenplan den Nachziehstapel bilden. Davon zieht ihr 3 Kärtchen und ergänzt damit die Buchstaben-Kärtchen.
- Jeder wählt jetzt einen **Routenmarker** in einer Spielfarbe und legt ihn zum Lagerplatz. Der **Team-Routenmarker** und die **Seilkärtchen** kommen nur bei der Team-Variante zum Einsatz (siehe S. 8).
- Die **Blöcke**, die beiden Spielfiguren **Trapper** und **Grizzly**, den **Proviant**, die **Stäbe** und das **Bergseil** bereitlegen.
- Jeder Spieler startet in das Abenteuer mit **3 Eichhörnchen**. Diese legt jeder auf den Eichhörnchenplatz der gewählten Spielfarbe. Die übrigen Eichhörnchen „tummeln“ sich neben dem Routenplan.
- Die gewählte Spielfarbe bestimmt den **Startspieler** und die Zugreihenfolge je Runde: Bei 4 Spielern fängt Weiß an, gefolgt von Schwarz, Orange und Violett. Bei weniger Spielern ist Startspieler, wer in dieser Farbreihe am weitesten vorne ist, gefolgt von der nächsten gewählten Spielfarbe usw.

Hinweis: Am besten, ihr baut die einzelnen Routen immer an der gleichen Stelle. Ihr solltet davor bequem stehen, sitzen oder (wer noch etwas kleiner ist) auf einem Stuhl knien können. Sobald man an der Reihe ist, wechselt man sich einfach dort ab.

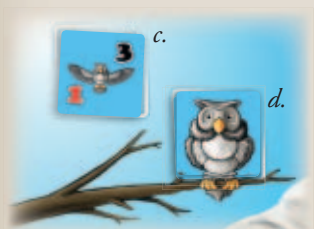
Spielablauf



Einen Stapel auswählen.



Ein Eulenkärtchen umdrehen und mit Routenmarker ziehen.



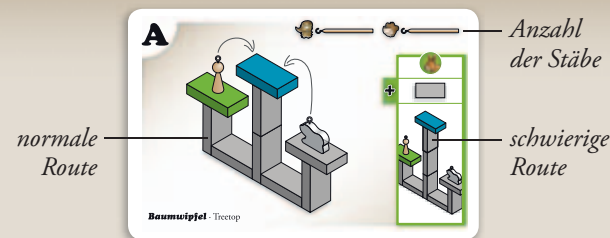
Beachte: Ist der Nachziehstapel der Eulenkärtchen aufgebraucht, die Kärtchen der Ablage verdeckt mischen und einen neuen Stapel bilden.



Routenwechsel z. B. zu Route A.



- Der Startspieler deckt die oberste Routenkarte eines Stapels seiner Wahl (**A**, **B** oder **C**) auf und baut die Route mit den Blöcken (→ **Steigerung beachten**). Der Spieler am Zug kann generell **frei** wählen, wenn alle Stapel verdeckt sind.
- Er versucht nun die Spielfigur(en) und je nach Karte den Proviant, vom **Startblock** (→ **a.**) bzw. der Startposition über die Route zum **Zielblock** (→ **b.**) zu bewegen (→ **Eichhörnchen beachten**). Er hält sich dabei an die „Regeln für Abenteurer“ (siehe S. 6).
- Kann er die Route **meistern**, wählt er eines der unter der Routenkarte ausliegenden Eulenkärtchen und dreht es um. Der obere Wert zeigt an, wie viele Felder er mit seinem Routenmarker auf dem Routenplan vorziehen darf (z. B. „**3**“ = 3 Felder vor). Sollte er **scheitern**, dreht er ebenfalls ein Kärtchen um. Der untere Wert (z. B. „**1**“) zeigt an, wie viele Felder er zurückziehen muss. Danach ist der nächste Spieler am Zug.
- Dieser Spieler kann die **aufgebaute Route** (→ **i.**) nehmen **oder** zu einer **anderen Route** (→ **ii.**) wechseln:
 - Nimmt er die **aufgebaute Route** und meistert sie, dreht er das zweite Kärtchen um und zieht die angezeigten Felder vor. (Scheitert er, wie **3.**) Die Routenkarte kommt aus dem Spiel. Das Buchstaben-Kärtchen wieder umdrehen; das neutrale Kärtchen kommt aufgedeckt auf die Ablage (→ **c.**); vom Nachziehstapel (→ **d.**) die Auslage der Eulenkärtchen ergänzen. Nächster Spieler.
 - Wechselt er zu einer **anderen Route**, kommt die bisherige Routenkarte **sofort** aus dem Spiel. Das Buchstaben-Kärtchen ggf. umdrehen bzw. das andere ergänzen. Die erforderlichen Eichhörnchen legt er zum Tummelplatz (→ **Routenwechsel**). Dann deckt er die Routenkarte eines Stapels seiner Wahl auf (wie **1.** usw.).
- Das Spiel verläuft in Runden – bis der Gipfel erreicht ist. Unterwegs kann man den Weg zum Gipfel abkürzen (→ **Abkürzungen**) und über besonders schwierige Routen weiter vorziehen (→ **Eulenbonus**).



Steigerung → Bei einer Routenkarte mit Steigerung muss der Spieler zunächst entscheiden, ob er die normale Route **oder** die schwierige Route bauen möchte. Für die schwierige hat er nur **1 Versuch** (weiter wie **2.**). Meistert er diesen allerdings, wählt er ein Eulenkärtchen (wie **3.**) und bekommt die angegebenen Eichhörnchen, die er auf seinen Eichhörnchenplatz legen darf. (Scheitert er, wie **3.**)
Hinweis: Ein nachfolgender Spieler darf sich auch für die normale Route entscheiden und die Route umbauen (und umgekehrt).

Eichhörnchen → Missglückt ein Versuch, kann man sich von „seinen“ Eichhörnchen helfen lassen. Für jedes, das man zum Tummelplatz legt, hat man einen **weiteren Versuch** – ausgehend vom **Startblock** bzw. der Startposition.
Wichtig: Bei einer Steigerung hat man keinen weiteren Versuch!

Routenwechsel → Die für einen Wechsel erforderlichen Eichhörnchen sind: **-1** zu Route **A**, **-2** zu Route **B** und **-3** zu Route **C**. Steht man **am Anfang** des Zugs auf Feld 4 oder 9, ist ein **freier Routenwechsel** (zu **A**, **B** oder **C**) möglich; dafür muss man **keine** Eichhörnchen zum Tummelplatz legen.

Abkürzungen → Steht man **am Anfang** des Zugs auf Feld 3 oder 8, kann man den Weg abkürzen. Die dafür erforderlichen Eichhörnchen legt man zum Tummelplatz (**-2 / -3**) und darf mit seinem Routenmarker über den Pfad (von Feld 3 bis 5) bzw. durch die Höhle (von Feld 8 bis 11) vorziehen. Danach kommt der reguläre Zug.

Eulenbonus → Bei einigen Routenkarten des zweiten Schwierigkeitsgrads gibt es jeweils einen Eulenbonus. Meistert man eine solche Route, darf man den angezeigten Wert der Karte **zusätzlich** auf dem Routenplan vorziehen.

Beachte: Unabhängig vom Eulenbonus zieht man immer den Wert des Eulenkärtchens vor bzw. zurück.



Beachte: Für die normale Route steht oben auf der Karte die Anzahl der Stäbe, das Bergseil und welche Spielfiguren damit bewegt werden.

Für **Steigerungen** kann man **+1** bzw. **+2** bekommen. Neben dem „+“-Zeichen steht das Spielmaterial, das zusätzlich zur normalen für die schwierige Route benötigt wird. Jeweils die Hälfte eines Routenkarten-Stapels hat Steigerungen.



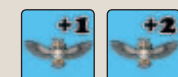
Eichhörnchen sind bei weiteren Versuchen, Routenwechseln und Abkürzungen behilflich.



Auf den Feldern 4 und 9 darf man die Route frei wechseln.



Auf den Feldern 3 und 8 kann man den Weg abkürzen.

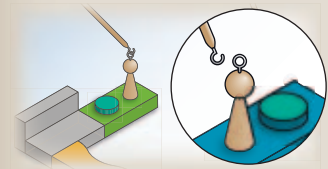


Einen Eulenbonus gibt es bei besonders schwierigen Routen.

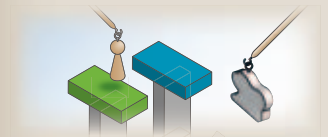
Spielende

Sobald ein Spieler mit seinem Routenmarker den **Gipfel** (→ *Feld 17*) erreicht, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Der Gipfel muss nicht genau erreicht werden, d. h. überzählige Felder verfallen. Sollte **1 Routenkarten-Stapel (A, B oder C)** aufgebraucht sein, bevor der Gipfel erreicht wird, endet das Abenteuer *sofort*. Gewonnen hat das Spiel, wer am Ende als Einziger den Gipfel erreicht hat oder auf dem höchsten Feld steht.

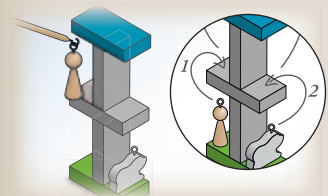
Wichtig: Haben am Ende mehrere Spieler den Gipfel erreicht oder stehen gleichauf, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Eichhörnchen!



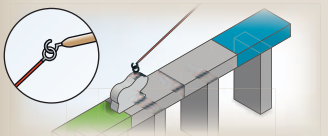
Ein- und Aushaken mit 1 Stab.



„Frei bewegliche“ Spielfiguren.



Trapper bei der „Steigleiter“ aushaken (Nummer → 1); dann Grizzly einhaken und nach oben klettern (→ 2) usw.



Grizzly über die „Eisbrücke“ zum Zielblock ziehen.

Eiskristall → Rutschen

So geht's · Regeln für Abenteurer

- Die **Spielfiguren** bewegt man nur mit den Stäben. Bei Routen mit **1 Stab** hält man den Stab in einer (beliebigen) Hand. Bei Routen mit **2 Stäben** hält man die Stäbe gleichzeitig in den Händen und bewegt (nacheinander) die eine Spielfigur mit der linken Hand und die andere mit der rechten. Eingehakt baumeln die Spielfiguren frei beweglich in der Luft (→ *Eiskristall beachten*); ausgehakt stehen sie fest auf dem Weg.

Beachte: Am Ende des Wegs (Zielblock) müssen die Spielfiguren immer ausgehakt werden.

- Die **Pfeile** auf den Routenkarten zeigen die Bewegungsrichtung an und die **Nummern** geben die Reihenfolge vor, mit welcher Spielfigur man beginnt, wo unterwegs ein- und ausgehakt wird und wie oft man zwischen den Spielfiguren wechseln muss.

- Der **Proviand** wird mit einer Spielfigur vorsichtig über den Weg geschoben oder auch mit etwas Schwung angestoßen. Unterwegs ist das Vor- und Zurückschieben (bzw. -stoßen) des Proviantes erlaubt.

Hinweis: Beim „Steintor“ (Route A) muss nur der Proviand durch das Tor, der Trapper darf außen vorbei; gleiches gilt für alle Routen mit Proviand, bei denen der Trapper frei beweglich ist.

- Das **Bergseil** ist eine Stab-Verlängerung und wird zum – Klettern mit den Spielfiguren (z. B. im „Schacht“), – Rutschen mit dem Grizzly (→ *Routen mit Eiskristall*), – Schwingen (z. B. im „Kamin“ oder beim „Seiltanz“) und damit auch zum Anstoßen des Proviantes eingesetzt.

Wichtig: Der Grizzly darf beim Rutschen nicht den Boden unter den Tatzen verlieren und wird am Bergseil über den Weg gezogen!

Aufgepasst, liebe Abenteurer!

Ein Versuch bzw. die Route gilt als **gemeistert**, wenn ihr den **Zielblock** fehlerfrei erreicht. Fällt beim Bauen etwas um, ist das kein Fehler. Vor dem Versuch dürft ihr korrigieren, wenn Blöcke verschoben oder an der falschen Stelle sind. Löst sich das Bergseil oder eine Spielfigur vom Kletterhaken ist das kein Fehler solange sie nicht umfällt, vom Weg abkommt und der Zielblock noch erreichbar ist. **Und nicht vergessen:** Mithilfe der Eichhörnchen habt ihr weitere Versuche!

Im Gegensatz dazu gilt ein Versuch als missglückt bzw. die Route als **gescheitert**, – wenn ihr die „Regeln für Abenteurer“ nicht beachtet (wie z. B. das Bewegen der Spielfiguren nur mit den Stäben, die Bewegungsrichtung oder das Aushaken am Ende des Wegs). – wenn während des Versuchs ein Block umfällt (oder mehrere) bzw. so weit verschoben wird, dass ihr die Spielfiguren nicht mehr über den Weg zum **Zielblock** bewegen könnt. – wenn der Proviand unterwegs herunterfällt, bevor ihr damit das Ende des Wegs erreicht. – wenn eine Spielfigur umfällt, ihr vom Weg abkommt oder den Boden unter den Tatzen verliert.

Sonderfall: Fällt der Proviand an eine ausweglose Stelle, z. B. beim „Gemsensprung“ (siehe unten) oder beim „Schlangenfluss“, aber nicht vom Weg herunter, dann darf man bei diesem Versuch wieder zum Startblock zurück, ohne dafür Eichhörnchen einsetzen zu müssen.

Alle Routenkarten · Grundspiel und Erweiterung

Route **A** (*leicht*) → Baumwipfel; Eisbrücke; Engstelle; Felsspalte; Findling; Gletscher; Steigleiter; Steintor

Route **B** (*mittel*) → Bärenhöhle; Eiskurve; Felsensprünge; Gletscherspalte; Gratwanderung; Kamin; Seiltanz; Steinfenster; Überhang; Zinnen

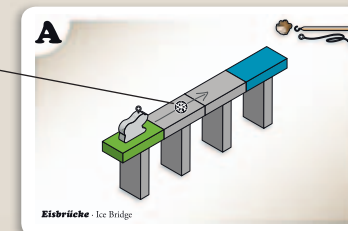
Route **C** (*schwer*) → Adlernest; Baumstämme; Engpass; Felswand; Irrweg; Klamme; Klettersteig; Schacht; Schlangenpfad; Steilwand; Unterschlupf; Wasserfall

Route **A²** (*mittel*) → Eislabyrinth; Felsvorsprung; Gletscherzunge; Granitstufen; Grannenkiefer; Kammer; Monolith; Wapitihals

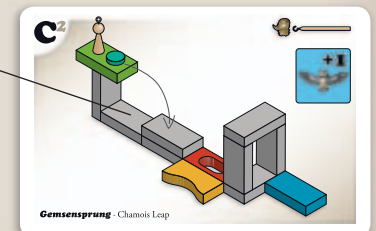
Route **B²** (*schwer*) → Berghütte; Eishöhle; Eiskrater; Erdloch; Felsentunnel; Felsversturz; Gletschertor; Riesenschlucht; Säulenkamm; Steinschlag

Route **C²** (*sehr schwer*) → Abgrund; Bergrutsch; Douglasienwald; Eiswand; Felsenturm; Gemsensprung; Karibuweg; Moräne; Pikabau; Pumafährten; Schlangenfluss; Serpentine

„Achtung rutschig!“
Route mit Eiskristall



ausweglose Stelle



Team-Variante · für Anfänger und für Profis

Bis zu 7 Abenteuerer können als Team versuchen, den Gipfel der „Blocky Mountains“ zu erreichen. Bereitet dazu das Spiel mit dem Team-Routenplan vor und legt das Spielmaterial bereit (siehe S. 3) – die Eulenkärtchen benötigt ihr nicht. Platziert den **Team-Routenmarker** auf dem Lagerplatz. Bei der Variante „für Anfänger“ bekommt das Team so viele **Eichhörnchen** wie Abenteuerer teilnehmen; die „Profis“ starten *ohne* Eichhörnchen. Bestimmt mit den **Seilkärtchen** euren Startspieler (Kärtchen mit der „3“) und die Zugreihenfolge aller Teammitglieder („2“, „5“ usw.).

Spielablauf der Team-Variante

Bei Routen mit **2 Stäben** dürfen 2 Teammitglieder die Spielfiguren gemeinsam bewegen (mit je 1 Stab).

Erreicht das Team ein **Zwischenziel** (→ **Steinfeld A bzw. B**), bekommt es dafür Eichhörnchen: **+1** bei **A** und **+2** bei **B**.



Die beiden Steinfeld – hier können sich die (kleinen) Abenteuerer etwas ausruhen.



Fuchsfelder (Route C) auf dem Weg zum Gipfel.



Die Eichhörnchen helfen auch bei der „Großen Abkürzung“.

1. Euer Startspieler deckt die oberste Routenkarte des Stapels von Route **A** auf und baut diese (→ *Steigerung beachten*). Der weitere Ablauf ist wie bei **2.** (siehe S. 4).

2. Meistert er die Route, dürft ihr den Team-Routenmarker auf das erste Feld versetzen; die Karte kommt aus dem Spiel. **Scheitert** er, kommt sie ebenfalls aus dem Spiel. Danach ist das nächste Teammitglied am Zug mit der nächsten Karte des Stapels.

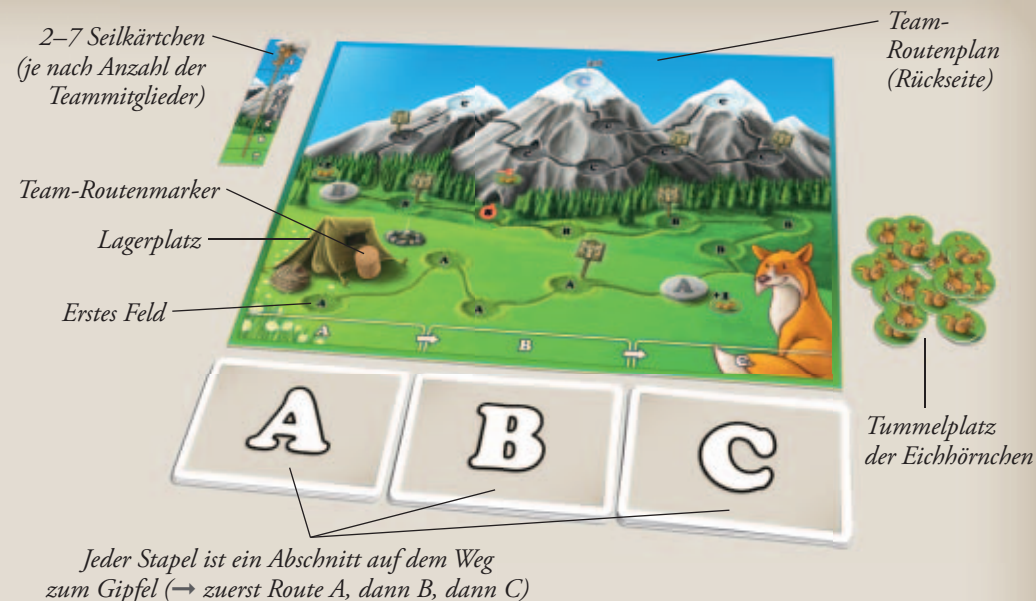
3. Für jede gemeisterte Route zieht ihr den Routenmarker um **1 Feld** auf dem Team-Routenplan vor. Habt ihr ein **Zwischenziel** (→ **Steinfeld**) erreicht, geht es mit der obersten Routenkarte des nächsten Stapels weiter.

Beachte: Solltet ihr scheitern, müsst ihr keine Felder zurückziehen; die Karte kommt aber immer aus dem Spiel. Missglückt mal ein Versuch, helfen euch eure Eichhörnchen. Der Eulenbonus entfällt bei der Team-Variante.

Achtung Fuchs! → Steht ihr mit dem Routenmarker auf einem Feld mit **Warnschild** (→ **Fuchsfeld**) habt ihr auch für die normale Route nur **1 Versuch**, um diese zu meistern. Da sich die Eichhörnchen vor dem Fuchs verstecken, habt ihr *keine* weiteren Versuche. Solltet ihr scheitern, bleibt ihr auf dem Fuchsfeld stehen und deckt die nächste Karte auf.

Große Abkürzung → Auf einem Feld könnt ihr den Weg zum Gipfel abkürzen; **am Anfang** eures Zugs müsst ihr die erforderlichen Eichhörnchen zum Tummelplatz legen (**-5**) und dürft durch die Höhle bis auf das Feld darüber vorziehen. Danach kommt euer regulärer Zug.

Beachte: Nach dem Abkürzen geht es mit Route C weiter.



Spielende der Team-Variante

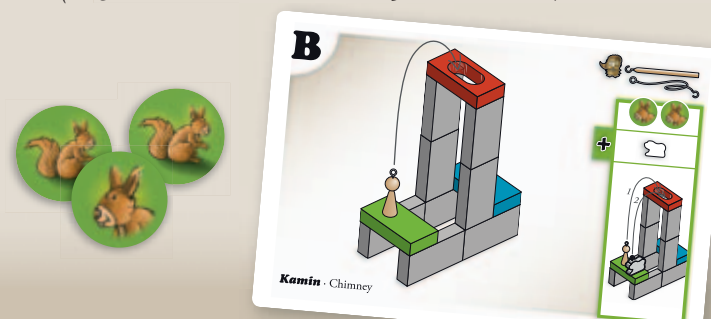
Gewonnen hat das Team, sobald es den **Gipfel** erreicht. Ihr habt das Spiel verloren, wenn ein Teammitglied die letzte Routenkarte eines Stapels aufdeckt und darüber entweder eines der Zwischenziele oder den Gipfel nicht mehr erreichen kann.



Solo-Training

Du kannst auch alleine in den „Blocky Mountains“ trainieren. Dazu brauchst du keinen Routenplan; du wählst eine Routenkarte aus (**A, B, C** oder **A², B², C²**) und versuchst diese Route zu meistern. Du startest das Training mit **3 Eichhörnchen**. Schaffst du alle Routenkarten eines Stapels und mit wie vielen Eichhörnchen beendest du das Training?

Hinweis: Bei allen Routenkarten des Grundspiels oder der Erweiterung sind zusammen 24 Eichhörnchen erreichbar (→ 3 Eichhörnchen beim Start + 5 bei Route A + 7 bei Route B + 9 bei Route C).





Materials of the Basic Game

1 **route map** (double-sided gameboard)

30 **route cards** (8 cards for route **A**,
10 cards for route **B**, 12 cards for route **C**)

9 **owl tiles** (3 letter tiles with the values: **A**=2/0,
B=3/1, **C**=4/2; plus 6 neutral tiles: 1× 1/0, 1× 2/0,
2× 3/1, 1× 4/2, 1× 5/2)

4 **route markers** (in the player colors
white, black, orange, violet)

1 **team route marker**

7 **rope tiles** (for the team)

12 **blocks** (8 gray blocks, 1 green starting block,
1 yellow block, 1 red block, 1 blue destination block)

1 **trapper** (playing figure)

1 **grizzly** (playing figure)

1 **provisions** (disk)

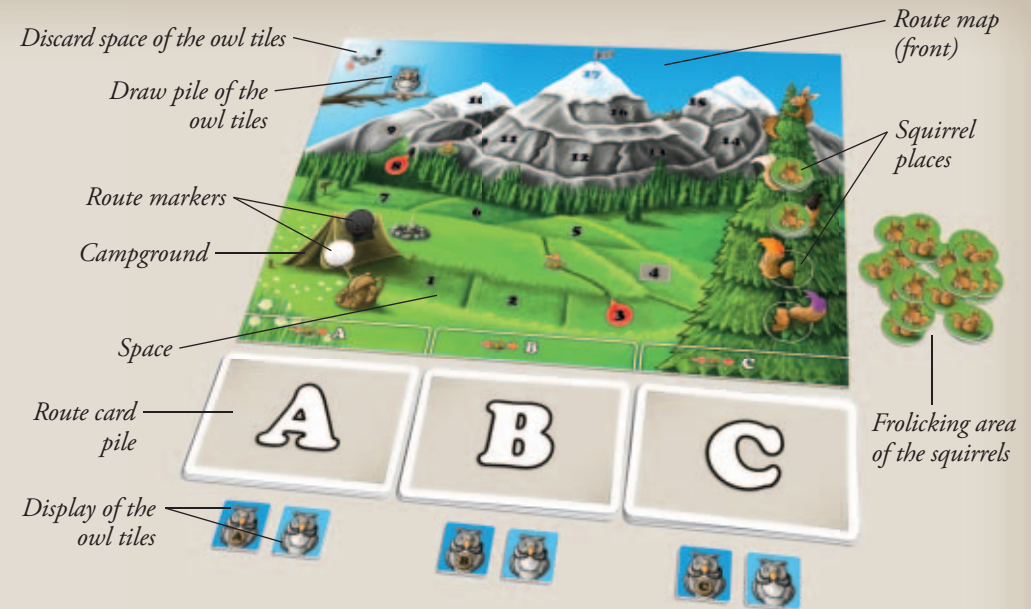
2 **rods** (with climbing hooks)

1 **mountain rope**

24 **squirrels**

Expansion (difficulty level 2)

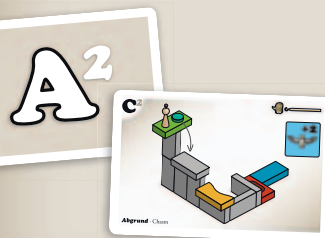
30 **route cards** (8 cards for route **A**²,
10 cards for route **B**², 12 cards for route **C**²)



Set-up

- Unfold the **route map** and place it on the table so that you have enough space in front of it to build the route(s).
- Sort the **route cards** (of the basic game or the expansion) into **A**, **B** and **C**, shuffle each of them separately face down and put them in piles below the route map.
- Display the **owl tiles** below this, assigning the appropriate letter tile to each route card pile (**A** to **A**, etc.). Then shuffle the 6 neutral owl tiles face down and form a draw pile on the route map. Draw 3 tiles from this pile and add them to the letter tiles.
- Now each player chooses a **route marker** in one of the player colors and places it in the campground. The **team route marker** and the **rope tiles** are used in the team variant (see p. 16).
- Put out the **blocks**, the two playing figures (the **trapper** and the **grizzly**), the **provisions**, the **rods** and the **mountain rope** ready for play.
- Each player starts the adventure with 3 **squirrels**. Put your squirrels on the squirrel place of the color you have chosen. The remaining squirrels “frolic” next to the route map.
- The chosen player color determines the **starting player** and the order of play per round: With 4 players, white begins, followed by black, orange and purple. With fewer players, the player who is on the top in the color row is the starting player, followed by the next chosen player color, etc.

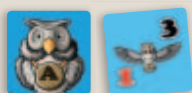
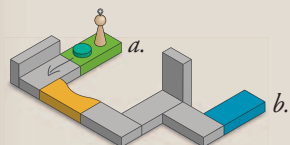
Note: It's best if all players always build their individual routes from the same place. You should comfortably stand, sit or (for those who are smaller) even kneel on a chair. As soon as a player finishes his turn, the next player should move into his place.



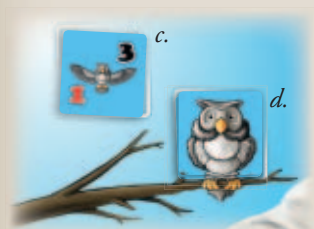
How the Game Plays



Choose a pile.



Turn over an owl tile and move your route marker.



Attention: If the draw pile of the owl tiles has been used up, shuffle the discarded tiles face down and form a new pile.



Change of route, e.g., to route A.



1. The starting player reveals the top route card of a pile of his choice (**A**, **B** or **C**) and builds the route using the blocks (→ *consider enhancement*).
In general, the player whose turn it is can choose *freely* if *all* piles are face down.

2. Now the player tries to move (→ *consider squirrels*) the playing figure(s) and, depending on the card, the provisions from the **starting block** (→ *a.*) or the starting position over the route to the **destination block** (→ *b.*), following the “Rules for Adventurers” (see p. 14).

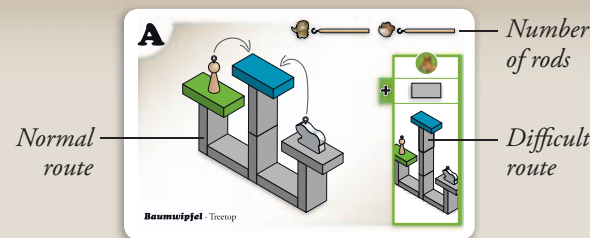
3. If the player **masters** the route, he selects one of the owl tiles lying below the route card and turns it over. The value at the top indicates how many spaces he is allowed to advance his route marker on the route map (e.g., “**3**” = 3 spaces forward). If he **fails**, he also turns over a tile. The value at the bottom (e.g., “**1**”) indicates how many spaces he has to move backwards. After that, it’s the next player’s turn.

4. This player can either take the *built route* (→ **i.**) or change to *another route* (→ **ii.**):

i. If he takes the *built route* and masters it, he turns over the second tile and moves the indicated number of spaces forward. (If he fails, he does as in **3.**) The route card is removed from the game. He turns the letter tile back over; the other tile is put face up on the discard space (→ *c.*). He adds a tile from the draw pile (→ *d.*) to the display of the owl tiles. Next player.

ii. If he changes to *another route*, the previous route card is *immediately* removed from the game. He turns over the letter tile, if applicable, or adds the other one. He puts the squirrels required on the frolicking area (→ *route change*). Then he reveals the top route card from a pile of his choice (as in **1.** and so on).

5. Play proceeds in rounds – until someone reaches the peak. On the way, you can take a shortcut (→ *shortcuts*) and advance further on particularly difficult routes (→ *owl bonus*).



Enhancement → If you have a route card with an enhancement, you first have to decide whether you want to build the normal or the difficult route. If you choose the difficult one, you have only **1 attempt** (continue as in **2.**). If you master it, you choose one owl tile (as in **3.**) and receive the squirrels indicated, which you may put on your squirrel place. (If you fail, do as in **3.**)

Note: A subsequent player may also choose the normal route (or the other way around) and rebuild the route.

Squirrels → If an attempt fails, you *can* get help from “your” squirrels: For each squirrel that you put on the frolicking area, you have **one more** attempt – starting from the **starting block** or the starting position.

Important: While trying an enhancement, you can’t have any further attempts!

Route change → The number of squirrels required for a change are: **-1** to route **A**, **-2** to route **B** and **-3** to route **C**. If you are standing on space 4 or 9 **at the beginning** of your turn, a *free* route change (to **A**, **B** or **C**) is possible; for this, you do *not* have to put any squirrels on the frolicking area.

Shortcuts → If you are standing on space 3 or 8 **at the beginning** of your turn, you can take a shortcut. Put the squirrels required on the frolicking area (**-2** / **-3**), and advance your route marker along the path (from space 3 to space 5) or through the cave (from space 8 to space 11). After that, you carry out your regular turn.

Owl bonus → Some route cards of the second difficulty level provide an owl bonus. If you master such a route, you may **additionally** advance on the route map the value indicated on the card.

Attention: Irrespective of the owl bonus, you always move the value indicated on the owl tile forward or backward.

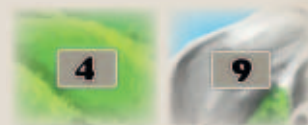


Attention: For the normal route, the top of the card shows the number of rods and the mountain rope, and what playing figures are moved with them.

For **enhancements**, you can get **+1** or **+2**. Next to the “+”-sign, you see the game material required for the difficult route in addition to the normal route. Half of the cards in a route card pile contain enhancements.



Squirrels help you with additional attempts, route changes and shortcuts.



On spaces 4 and 9, you may change the route.



On spaces 3 and 8, you can take a shortcut.

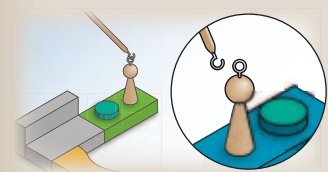


You get an owl bonus on particularly difficult routes.

End of the Game

As soon as one player reaches the **peak** (→ *space 17*) with his route marker, the round is still completed. The peak doesn't have to be reached exactly; i.e., surplus spaces go to waste. If **1 route card pile (A, B or C)** has been used up before the peak has been reached, the adventure ends *immediately*. The player who is the only one to have reached the peak or who is standing on the highest space in the end wins the game.

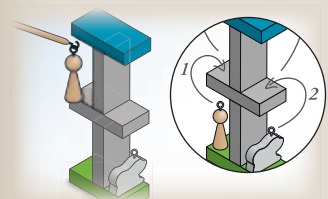
Important: If several players have reached the peak or are at the same height in the end, the player with the most squirrels wins!



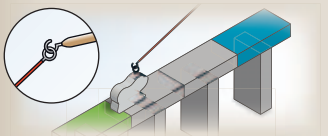
Hooking up and unhooking with 1 rod



"Freely movable" playing figures



Unhook the trapper at the "Climbing Ladder" (number → 1); then, hook up the grizzly and climb upward (→ 2); etc.



Drawing the grizzly over the "Ice Bridge" to the destination block.



Ice crystal → sliding

Here's How It Goes · Rules for Adventurers

- You move the **playing figures** only with the rods. On routes with **1 rod**, you hold the rod in either hand (your choice). On routes with **2 rods**, you hold one rod in each hand at the same time, moving (one after another) one playing figure with your left hand and the other with your right hand. When the playing figures are hooked up, they dangle in the air and can be moved freely (→ *consider ice crystal*); when they are unhooked, they stay firmly on the path.

Attention: The playing figures always need to be unhooked at the end of the path (destination block).

- The **arrows** on the route cards indicate the moving direction, and the **numbers** determine the movement order of your playing figures, as well as where they need to be hooked up and unhooked along the way, and how often you have to change between trapper and grizzly.

- The **provisions** can be carefully shoved along the path or also be pushed with a little momentum. On the way, you are allowed to shove (or push) the provisions forward and / or back.

Note: In "Stone Gate" (route A), only the provisions must be moved through the gate; the trapper may pass around. The same applies to all routes with provisions on which the trapper can move freely.

- The **mountain rope** is a rod extension and is used for
 - climbing with the playing figures (e.g., in "Shaft"),
 - sliding with the grizzly (→ *routes with ice crystal*),
 - swinging (e.g., in "Chimney" or "Tightrope Walk") and also for pushing the provisions.

Important: When the grizzly is sliding, he must not lose contact with the ground under his paws; he is drawn over the path!

Watch out, bold adventurers!

An attempt or, that is to say, the route is considered **mastered** if you reach the **destination block** without mistakes. If something tumbles down while you are building, this is not a mistake.

Before the attempt, you may fix blocks that are askew or in the wrong place. If the mountain rope comes loose or a playing figure comes off the climbing hook, this is not a mistake as long as the figure doesn't stray from the path or fall over and the destination block can still be reached.

And don't forget: You can have further attempts with the help of the squirrels!

In contrast to this, an attempt is considered unsuccessful or the route is considered **failed**

- if you don't observe the "Rules for Adventurers" (e.g., moving the playing figures only with the rods, the moving direction, or the unhooking at the end of the path).
- if, *during the attempt*, one or more blocks topple over or are displaced so much that you can no longer move the playing figures along the path to the **destination block**.
- if the provisions fall down on the way before you reach the end of the path.
- if a playing figure falls over, winds up off the path or loses its pawed footing.

Special case: If, during an attempt, the provisions fall on a no-way-out spot, e.g., in the "Chamois Leap" (see below) or in the "Snake River," but not off the path, you may return to the starting block without having to use squirrels for this.

All Route Cards · Basic Game and Expansion

Route **A** (*easy*) → Treetop; Ice Bridge; Narrow Point; Rock Crevice; Boulder; Glacier; Climbing Ladder; Stone Gate

Route **B** (*moderate*) → Bear's Den; Ice Curve; Cliff; Ice Crevice; Ridge Walk; Chimney; Tightrope Walk; Stone Window; Overhang; Pinnacles

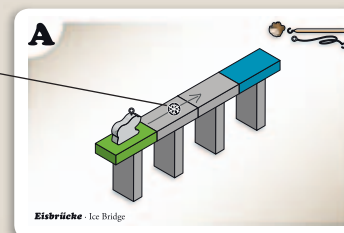
Route **C** (*difficult*) → Eagle's Nest; Tree Trunks; Narrow Pass; Rock Wall; Difficult Path; Gorge; Climbing Path; Shaft; Snake Path; Steep Slope; Shelter; Waterfall

Route **A²** (*moderate*) → Ice Labyrinth; Ledge; Glacier Snout; Granit Steps; Bristlecone Pine; Chamber; Monolith; Elk's Neck

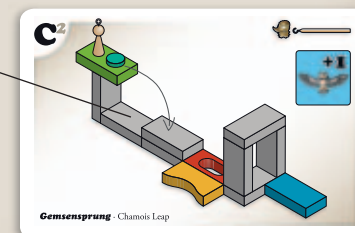
Route **B²** (*difficult*) → Mountain Cabin; Ice Cave; Ice Crater; Sinkhole; Rock Tunnel; Rock Collapse; Glacial Gate; Giant Canyon; Columnar Crest; Falling Rocks

Route **C²** (*very difficult*) → Chasm; Landslide; Douglas Fir Forest; Ice Wall; Rock Tower; Chamois Leap; Caribou Trail; Moraine; Pika's Den; Cougar Tracks; Snake River; Serpentine

"Caution, slippery!" route with ice crystal



No-way-out spot



Team Variant · for Beginners as well as for Advanced Players

Up to 7 adventurers can try to reach the peak of the “Blocky Mountains” as a team. To this end, set up the game on the team route map and put out the game materials ready to use (see p. 11) – you don’t need the owl tiles. Place the **team route marker** on the campground. In the variant “for beginners,” the team gets as many **squirrels** as there are adventurers participating; the “advanced players” start *without* squirrels. Use the **rope tiles** to determine the starting player (the tile showing a “3”) and the turn order of the other team members (“2”, “3” and so on).

On routes with **2 rods**, 2 team members may move the playing figures together (with each player holding 1 rod).

When the team reaches an **intermediate destination** (→ stone space **A** or **B**), it gets squirrels for this: **+1** at **A** and **+2** at **B**.



The two stone spaces – here, the (little) adventurers can get some rest.



Fox spaces (route C) on the way to the peak.



The squirrels help also with the major shortcut.

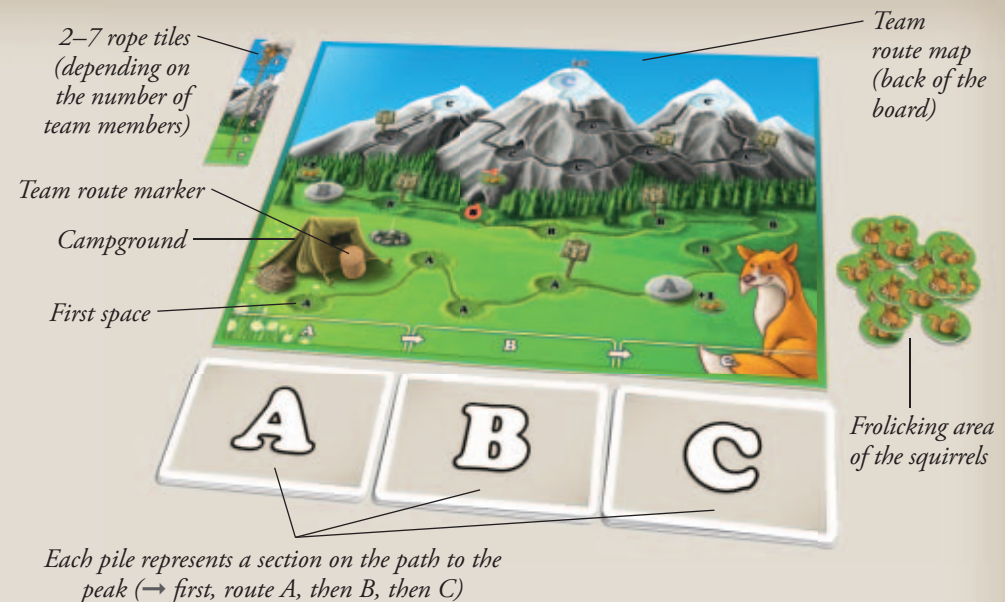
Course of the Game for the Team Variant

1. The starting player turns over the top route card of the route **A** pile and builds this route (→ *consider enhancement*). Then the game proceeds as described under 2. (see p. 12).
2. If he **masters** the route, you may move the team route marker to the first space; the card is removed from the game. If he **fails**, the applicable card is removed from the game also. After that, it’s the next team player’s turn; he uses the next card of the pile.
3. For each route that has been mastered, you advance the route marker **1 space** on the team route map. After reaching an **intermediate destination** (→ stone space), you continue with the top route card from the next pile.

Note: In case you fail, you don’t have to move backwards any spaces; however, the card is removed from the game. If an attempt is unsuccessful, you can get help from your squirrels. There is no owl bonus in the team variant.

Beware of the fox! → If your route marker is standing on a space with a **warning sign** (→ fox space), you have only **1 attempt** (also with the normal route) to master the route. Since the squirrels hide from the fox, you have *no* further attempts. If you fail, you stay on the fox space and turn over the next card.

Major shortcut → From one of the spaces, you can take a shortcut on your way to the peak; **at the beginning** of your turn, you have to put the squirrels required on the frolicking area (**-5**); then you are allowed to advance through the cave to the space above it. After that, you carry out your regular turn.
Attention: After having taken the shortcut, you continue with route C.



End of the Game for the Team Variant

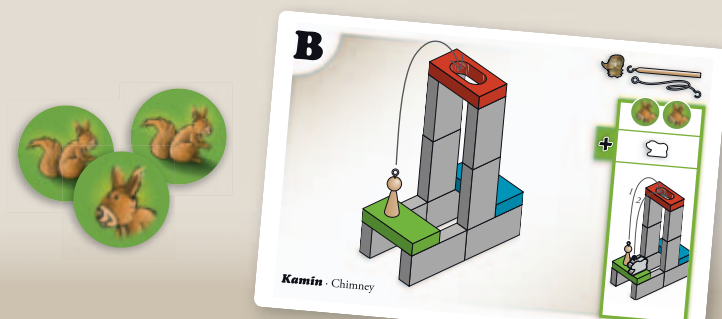
The team wins as soon as it reaches the **peak**. You lose the game if one of the team members turns over the last route card of a pile and cannot reach one of the intermediate destinations or the peak anymore with this card.



Solo-Training

You can also train alone in the “Blocky Mountains.” For this, you don’t need any route map; you choose a route card (**A**, **B**, **C** or **A²**, **B²**, **C²**) and try to master this route. You start the training with **3 squirrels**. Will you succeed in mastering all the route cards of a pile and how many squirrels will you have left at the end of the training?

Note: You can reach a maximum of 24 squirrels for all route cards of the basic game or the expansion (→ 3 squirrels at the start + 5 on route A + 7 on route B + 9 on route C).



Danksagung/Acknowledgment

Die Erstauflage von „Blocky Mountains“ wurde über **Startnext.de** zwischen Juli und Oktober 2013 per Crowdfunding finanziert: www.startnext.de/blocky-mountains

The first edition of “Blocky Mountains” was financed via crowdfunding on **startnext.de** between July and October 2013: www.startnext.de/en/blocky-mountains

Herzlichen Dank an alle Unterstützer – dieses Spiel ist für euch / Many thanks to all supporters – this game is for you:

[illegible]

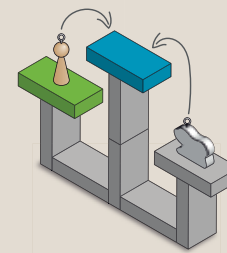
Besonderer Dank an / Special thanks to:

– Daniel Danzer, Klemens Franz, Harald Mücke (www.spielmaterial.de), Adriana Popescu, Hendrik Schweder, Barbara & Winfried Staudenmayer

– Die vielen kleinen und großen Testspieler, während der gesamten Entwicklungszeit des Spiels vom Frühjahr 2011 bis heute. / The numerous test players, small and big, throughout the game's entire development time from spring 2011 to the present.

Ganz besonders danken möchte ich meiner Frau Susanne und meiner Tochter Hannah für unzählige Stunden „im Gebirge“. Ohne euch würde es dieses Spiel nicht geben! / In particular, I want to thank my wife Susanne and my daughter Hannah for a vast number of hours “in the mountains.” This game wouldn’t exist without you!

Der Autor / The author



Autor, Grafik & Layout: Gerhard Junker

Illustration: Klemens Franz

3D-Logo „Blocky Mountains“: Andreas Resch

English translation: Sybille & Bruce Whitehill



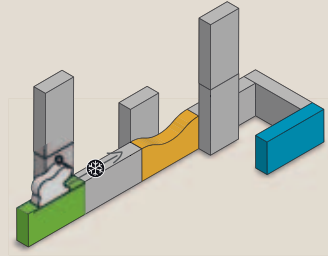
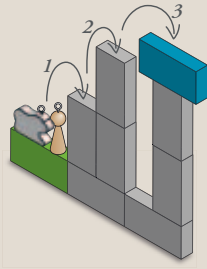
© 2014 Juhu-Spiele
Gerhard Junker
Kahlharz 2
D-73660 Urbach
GERMANY

www.juhu-spiele.de

Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved.



*funded by the crowd
via Startnext*



JUHU

