

AM FUSS DES KILIMANDSCHARO

Ein Wettrennen für 2-4 Spieler ab 7 Jahren von Reiner Knizia

Am fuß des schneebedeckten Gipfels des Kilimandscharo entfaltet sich ein großartiges Naturschauspiel. Savannen- und Dschungellandschaften wechseln einander ab, und auch ein Fluß schlängelt sich mit seinen Stromschnellen durch den Urwald.

Bis zu vier Expeditionen bahnen sich einen Weg durch den Dschungel. Doch was ist in dieser unwirtlichen Gegend die beste Fortbewegungsart: mit dem Kanu auf dem reißenden Fluß, auf dem störrischen Maultier, zu Fuß mit der Machete oder doch lieber mit dem Jeep? Eine gesunde Mischung ist sicher das beste, um als Erster das Basislager am Fuß des Kilimandscharo zu erreichen.

Inhalt

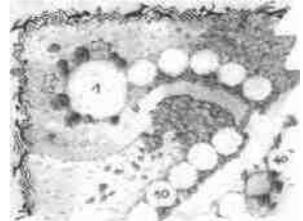
- 56 Fortbewegungskarten in 4 verschiedenen Farben mit je 2 mal den Werten 1-7
- 16 Ereignisplättchen (8 x Bananen, 4 x Löwen, 4 x Platz tauschen)
- 4 Spielfiguren (symbolisieren je eine Expedition)
- diese Spielregel

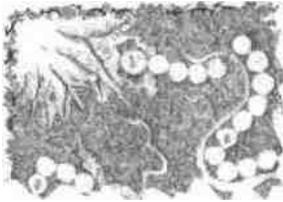
Spielvorbereitungen

Vor der ersten Partie werden die Plättchen vorsichtig aus dem Stanzbogen herausgelöst.

Die Spielfiguren werden in das Dorf vor Feld 1 gestellt, die Ereignisplättchen verdeckt gemischt und an die Mitspieler ausgeteilt. Jeder Spieler sieht sich seine Plättchen an und legt sie verdeckt auf beliebige Felder des Spielplans aus. Dies geht reihum, bis alle Plättchen ausgelegt sind. Dabei ist darauf zu achten, daß die Plättchen nicht benachbart und nicht auf den Dorffeldern liegen.

Nun werden alle Karten verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Karten, die er offen nebeneinander vor sich auslegt. Anschließend erhält jeder Spieler 3 weitere Karten, die er auf die Hand nimmt. Der restliche Stapel wird verdeckt neben den Spielplan gelegt.





Spielziel

Ziel ist es, als erste Expedition das Basislager am Fuß des Kilimandscharo zu erreichen oder bei Spielende in Führung zu liegen.

Spielablauf

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Er muß eine Karte aus der Hand ausspielen und hat dafür 2 Möglichkeiten:

1. er legt die Karte offen auf eine seiner bereits ausliegenden Karten (meist um dadurch seine Zugweite zu vergrößern).
2. er legt die Karte offen auf eine der bereits ausliegenden Karten anderer Mitspieler (meist um dadurch deren Zugweite zu verringern). Er darf Karten aber nur bei denjenigen Spielern ablegen, deren Spielfiguren dem Ziel gleich nah oder schon näher sind als die eigene.

Die vier Farben und Typen der Karten stellen die unterschiedlichen Fortbewegungsarten dar. Für die Felderzahl, die man vorrücken darf, gibt es somit 3 Möglichkeiten:



Summe vorrücken

1. Alle Karten tragen die gleiche Farbe. Die Spielfigur wird um die Summe aller Kartenwerte gezogen. Beispiel; hat der Spieler die Kanus mit den Werten 2, 4 und 7 ausliegen, darf er 13 Felder vorrücken.



Mehrheit vorrücken

2. Eine Karte zeigt eine andere Farbe als die beiden anderen. Die Mehrheit setzt sich durch, und die Figur wird um die Summe der beiden Karten vorwärts gezogen. Beispiel: hat der Spieler zwei Jeeps mit den Werten 1 und 5 sowie ein Maultier mit dem Wert 7, rückt er seine Spielfigur um 1 plus 5, also 6 Felder vor.

3. Alle Karten sind von unterschiedlicher Farbe. Es wird der Wert der höchsten Zahl gezogen. Beispiel: vor dem Spieler liegen die Karten Jeep 4, Kanu 6 und Maultier 3. Der Spieler rückt seine Figur 6 Felder vor.



höchste Zahl vorrücken

Nach dem Ausspielen seiner Karte rückt der Spieler seine Spielfigur um die entsprechende Anzahl Felder vorwärts. Hierfür werden nur die jeweils oben liegenden Karten auf den drei eigenen Stapeln berücksichtigt. Es dürfen auch mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.

nur oben liegende Karten kahlen

Zum Abschluß seines Zuges zieht er noch eine Karte vom verdeckten Stapel nach. Anschließend spielt der Spieler links von ihm eine Karte aus, zieht usw.

Karten auf drei ergänzen

Ereignisplättchen

Die Plättchen stehen für die Unwägbarkeiten des Dschungels. Wer seinen Zug genau auf einem solchen Plättchen beendet, dreht es um und befolgt das Ereignis. Es gibt drei verschiedene Arten von Plättchen:

1. Die Bananen stehen für die Kraftnahrung, die die Spieler zu sich nehmen. Die betreffende Spielfigur darf sofort die gleiche Anzahl Felder vorwärts ziehen, mit der sie gerade dieses Feld erreicht hat.
2. Der Löwe stellt Gefahr dar. Wer ein solches Plättchen aufdeckt, muß zurück zum letzten Dorf ziehen und die nächste Runde von dort beginnen.
3. wer ein Platztauschkärtchen aufdeckt, darf den Platz seiner Spielfigur sofort mit dem einer beliebigen anderen Spielfigur tauschen.



doppelte Zugweite

zurück zum letzten Dorf



Platz tauschen

Mit Ausnahme der Platztauschkärtchen bleiben einmal aufgedeckte Plättchen stets auf ihrem Platz liegen. Jedesmal, wenn ein Spieler auf dieses Feld kommt, muß er die dem Plättchen zugeordnete Aktion ausführen.

Platztauschplättchen werden aus dem Spiel genommen

*Ende:
Basislager erreicht
oder
alle Karten ausgespielt*

Spielende

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

1. Eine Spielfigur erreicht das Basislager am Fuß des Kilimandscharo oder zieht darüber hinaus. Der Spieler hat sofort gewonnen.
2. Alle Karten vom verdeckten Stapel und von der Hand sind ausgespielt. Sieger ist derjenige Spieler, dessen Figur am weitesten vorne steht. Sind zwei Spieler gleich weit voran gekommen, gewinnt derjenige, der in der folgenden nicht mehr ausgespielten Runde am weitesten ziehen würde.

Übrigens...

Wer AM FUSS DES KILIMANDSCHARO etwas taktischer spielen möchte, kann bei den Platztauschplättchen auch folgende Regelung anwenden: wer ein solches Plättchen aufdeckt, muß die Figur eines beliebigen Mitspielers zurück zum letzten Dorf setzen.



Auf dem Weg durch den Dschungel sind Autor und Verlag von folgenden bewährten Spielern begleitet worden: Moritz Brumhofer, Gunthart von Chiari, Gabriela Dreßel, David Farquhar, Martin Geiger, Angela und Norbert Hansen, Martin Higham, Dieler und Barbara Hornung, Kevin Jacklin, Jannis Papakiriakopoulos, Karl-Heinz Schmiel, Karen und Andreas Seyfarth, Alison und Daniel Steel

