

*Stürme den Berg hinauf zum Gipfel und
sammle Punkte ... solange Du kannst.*



MOUNTAIN GOATS SPIELMATERIAL

Der Lesbarkeit wegen sprechen wir von "der Spieler", meinen aber ausdrücklich alle Spielenden.

- * Ein 20-Minuten-Spiel für 2-4 Spieler**
- 1 18 Bergkarten:** $4 \times (5,6)$, $3 \times (7,8)$, $2 \times (9,10)$
- 2 4 Bonus-Punkteplättchen:** 15Pt, 12Pt, 9Pt, 6Pt
- 3 57 Punkteplättchen:** $12 \times 5Pt$, $11 \times 6Pt$, $10 \times 7Pt$,
 $9 \times 8Pt$, $8 \times 9Pt$, $7 \times 10Pt$
- 4 24 Bergziegen:** 6 für jeden Spieler
- 5 4 Würfel**



Im Spiel zu dritt wird ein Punkteplättchen von jedem Berg entfernt. Im Spiel zu zweit werden zwei Punkteplättchen von jedem Berg entfernt.

SPIELAUFBAU

- 1 Die Bergkarten werden wie links abgebildet ausgelegt.
- 2 Über jedem Berg werden die entsprechenden Punkteplättchen gestapelt.
- 3 Die Bonus-Punkteplättchen werden bereitegelegt.
- 4 Jeder Spieler platziert eine seiner Ziegen am Fuß jedes Berges.

RUNDENABLAUF

- 1 Ein Spieler wirft die 4 Würfel. Hat er mehr als eine "1" geworfen, darf er alle "1"-er-Würfel bis auf einen auf eine Zahl seiner Wahl drehen.
- 2 Der Spieler darf die Würfel beliebig gruppieren. Jede Gruppe darf beliebig viele Würfel enthalten.
- 3 Für jede Würfelgruppe bewegt der Spieler seine Ziegen an dem Berg um eine Karte vorwärts, die der Summe der Augen entspricht. Für Würfelgruppen, deren Summe unter 5 oder über 10 liegt, werden keine Ziegen bewegt.
- 4 Anschließend werden die Würfel nach links an den nächsten Spieler weitergegeben, der nun an der Reihe ist.



AUF DEM GIPFEL

Mit Ausnahme des Gipfels können sich immer mehrere Ziegen auf einer Bergkarte befinden.

Bewegt ein Spieler seine Ziege auf einen Gipfel, nimmt er sich ein Punkteplättchen vom entsprechenden Stapel (sofern vorhanden). Steht auf diesem Gipfel bereits eine fremde Ziege, wird diese wieder zurück zum Fuß des Berges gestellt.

Darf ein Spieler eine Ziege bewegen, die bereits auf dem Gipfel steht, nimmt er sich stattdessen ein weiteres Punkteplättchen vom entsprechenden Stapel (sofern vorhanden).



BONUSPUNKTE

Hat ein Spieler mindestens ein Punkteplättchen jedes Berges gesammelt, nimmt er sich das höchste Bonus-Punkteplättchen, das noch verfügbar ist.

Für jedes weitere vollständige Set von Punkteplättchen darf er sich ein weiteres Bonus-Punkteplättchen nehmen.





SPIELEND

Wenn das letzte Bonus- Punkteplättchen genommen wurde ODER wenn die Punkteplättchen- Stapel von 3 Bergen leer sind, wird das Spiel noch so lange fortgesetzt, bis alle Spieler dieselbe Anzahl an Runden gespielt haben. Dann endet das Spiel und jeder addiert alle Werte auf seinen Plättchen.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den Punktgleichen der Spieler mit den meisten Ziegen auf den Gipfeln. Steht es immer noch unentschieden, zählt die Ziege auf dem Gipfel mit der höchsten Zahl doppelt.



IMPRESSUM

Autor: Stefan Risthaus

Gestaltung: Anca Gavril & Daniel Profiri

Entwurf Regeltext: Oliver Brettschneider

© 2022 OSTIA Spiele Heike Risthaus,
Elsterweg 45, 38446 Wolfsburg
www.ostia-spiele.de
unter Lizenz von BoardGameTables.com