

SCOTT ALMES

UNBEZWINGBAR



- Du hast die höchsten und mächtigsten Berge bestiegen, doch stets gab es da diesen einen furchteinflößenden Titanen, den du nie bezwingen konntest... Eine Felswand, die dir alles abverlangt! Hier wo sich schmale Pfade schicksalsträchtigen Gipfel winden und die Luft dünner ist als Papier, werden selbst die erfahrensten Bergsteiger in die Knie gezwungen. Bist du bereit? Wirst du die Herausforderung bestehen?

SPIELMATERIAL

19 Karten, aufgeteilt in:
 17 Bergkarten, davon 1 mit Yeti, je 4 mit Zelt, Höhle, Gewässer und Wald
 1 Karte „Rettungshubschrauber“
 1 Übersichtskarte

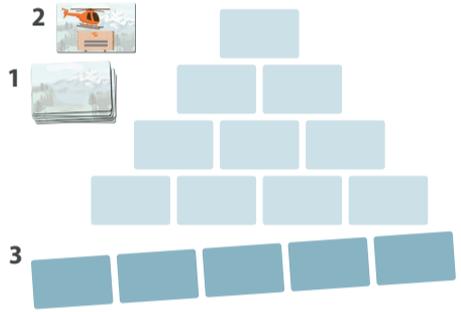
Für die Erweiterung: *Der große Aufstieg*

6 Bergkarten mit den Symbolen:
 Gebetsflaggen und Gletscher



SPIELAUFBAU

1. Mische alle **Bergkarten** des Grundspiels und lege sie als verdeckten Stapel bereit.
2. Lege den **Rettungshubschrauber** über den Stapel.
3. Ziehe nun nacheinander **5 Karten** vom Stapel und lege sie offen, von links nach rechts, **in einer Reihe** aus. Das ist das **Basislager**. Achte darauf, dass du darüber noch ausreichend Platz hast, um deinen Berg zu errichten.



SPIELZIEL

Baue einen lückenlosen Berg, indem du Karten in Pyramidenform auslegst. Der Berg muss am Spielende einen ununterbrochenen Hauptweg von ganz unten bis zum Gipfel haben. Gelingt dir das, bevor dir die Karten ausgehen, gewinnst du das Spiel.

DAS BASISLAGER

Das Basislager besteht normalerweise aus 5 Karten:



Die **vorderste Karte** (also die ganz links im Basislager), kannst du nutzen, um sie **in den Berg zu bauen**. Die **übrigen Karten** darfst du **ablegen**, um ihren **Effekt zu nutzen**.

Die Reihenfolge der Karten im Basislager darfst du nicht verändern (es sei denn ein Karteneffekt erlaubt es dir).

DER BERG

Der fertige Berg besteht immer aus **4 Reihen mit absteigender Kartenanzahl** (unten 4, darüber 3, dann 2, oben 1).

Er muss zudem einen **ununterbrochenen Hauptweg** aufweisen. Dieser muss irgendwo am unteren Rand der untersten Reihe beginnen (also nach **unten „raus“** zeigen) und **ohne Unterbrechung bis zur obersten Reihe** führen. Es dürfen auch Sackgassen, die vom Hauptweg abzweigen sowie weitere Wege, die nicht mit dem Hauptweg verbunden sind, gebaut werden.



SPIELABLAUF

In jedem Zug nutzt du 1 der Karten im Basislager. Du darfst dabei entweder:

A) Den Berg bauen ODER B) 1 Effekt nutzen

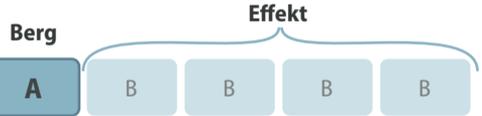
Dann: Nachdem du entweder **A** oder **B** ausgeführt hast, **füllst du dein Basislager wieder auf** und dein nächster Zug beginnt.

A) Den Berg bauen

Du darfst nur die **vorderste**, also die am weitesten links liegende Karte nutzen, um sie **in den Berg zu bauen**. Beachte dabei immer folgende **Bergbauregeln**:

- Die **allererste Karte** des Berges darfst du auf einen **Platz** deiner Wahl legen, um damit die unterste Reihe zu beginnen. **Jede weitere Karte**, die du in den Berg baust, muss eine bereits ausliegende Karte **berühren**.
- Wenn du eine Karte in den Berg baust, darfst du sie dabei **nicht drehen**. Alle Kartentexte müssen aus deiner Blickrichtung lesbar sein.
- Du musst eine Reihe nicht komplett abschließen, bevor du Karten in eine höhere Reihe legen darfst. Du darfst eine **Karte in eine höhere Reihe** legen, sobald du sie **zentriert über 2 darunterliegende Karten** ablegen kannst. Der Berg besteht somit aus immer versetzt übereinander liegenden Reihen.
- Am Ende muss die unterste Reihe des Berges aus genau **4 Karten**, die Reihe darüber aus genau **3 Karten**, die darüber aus genau **2 Karten** und der Gipfel aus genau **1 Karte** bestehen. Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr Karten in eine Reihe legen!
- Karten dürfen sich **nie überlappen**.

Beispiel: Für die nächste Karte sind nur die grün gefärbten Plätze verfügbar. Entscheidest du dich jetzt für einen der Plätze in der untersten Reihe, müsstest du die nächste Karte, die du in den Berg baust, in eine höhere Reihe legen, da die unterste Reihe dann bereits aus genau 4 Karten besteht und dort keine weiteren Karten mehr hingelegt werden dürfen.



B) 1 Effekt nutzen

Du darfst **1 der** (hier 4) **rechts liegenden Karten** für ihren **Effekt** nutzen. Lege sie dafür auf den Ablagestapel und handle **dann ihren vollständigen Effekt** ab.

Solltest du ihn nicht vollständig abhandeln können, ignoriere den gesamten Effekt, und lege die Karte ungenutzt auf den Ablagestapel.

Karten, die du aus dem Spiel entfernst, legst du zurück in die Schachtel.

Solltest du durch einen Effekt 1 bereits im Berg liegende Karte entfernen, bleiben alle anderen Karten an ihrem Platz - auch wenn sie nun nicht mehr von unten vollständig gestützt werden. Lücken, die so entstehen, musst du im weiteren Spielverlauf wieder schließen. Beachte dabei die üblichen Bergbauregeln.

Dann: Das Basislager auffüllen

Am Ende jedes Zugs schiebst du **alle Karten im Basislager ganz nach links**. So schließt du entstandene Lücken.

Ziehe dann **einzel**n und **nacheinander** Karten vom Stapel und lege sie von links nach rechts an, bis dort wieder 5 Karten liegen. Spielvarianten und Effekte können die Anzahl der Karten in deinem Basislager verändern. Sollte der Stapel leer sein, kannst du dein Basislager nicht mehr auffüllen.

Der Rettungshubschrauber

Du beginnst jede Partie mit der Karte „Rettungshubschrauber“ über dem Stapel. Du kannst diese **genau 1-mal** pro Partie ablegen und für ihren Effekt nutzen. Dies ist **kein** eigener Zug, fülle danach also **nicht** direkt das Basislager auf.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn du ...



den **Berg vollendet** hast.

ODER

Keinen Zug mehr ausführen kannst, weil dein Basislager leer ist.



Hast du gewonnen? Überprüfe dafür: Ist der **Berg ohne Lücken** und gibt es einen **ununterbrochenen Hauptweg**? Führt dieser von der untersten Reihe **unten aus dem Berg „raus“** bis hoch **zur obersten Karte**? Herzlichen Glückwunsch! Du erreichst den Gipfel und gewinnst das Spiel!

Hast du das nicht geschafft? Schade! Leider endet deine Reise hier. Probiere es am besten gleich noch einmal!

ANMERKUNGEN ZU DEN KARTEN

Die Wege auf den Karten treffen hinter den Holzschildern zusammen. Auch wenn die Wege teilweise von Illustrationen überdeckt werden, reichen sie immer bis zu den Kartenrändern.

Hast du aufgrund eines Karteneffektes eine Karte um 180° gedreht? Dann bleibt die Karte auch verkehrt herum liegen, wenn du sie an eine andere Stelle im Berg verschiebst oder in dein Basislager zurücklegst. Legst du sie ab, kommt sie wieder richtig herum zurück.

Hast du eine Karte aufgrund eines Karteneffektes auf ihre Rückseite gedreht (siehe Erweiterung *Der große Aufstieg*)? Dann hat sie kein Symbol mehr, das für Level 3 oder 4 der Variante *Immer weiter bergauf* relevant wäre. Sie wird zu einer komplett leeren Bergkarte ohne Weg und Symbol.



VARIANTE: IMMER WEITER BERGAUF

Bist du bereit noch schwerere Gipfel zu besteigen? Dann stelle dich mit diesen neuen Leveln neuen Herausforderungen. Jedes Level enthält automatisch auch immer die Besonderheiten der vorangegangenen Level.

Beispiel: Level 3 enthält auch alle Regeln und Vorgaben aus Level 1 und Level 2.

Level 1: Grundspiel.

Level 2: Das Basislager besteht zu Spielbeginn nur aus **4 Karten**. Die Größe des Basislagers kann weiterhin durch Karteneffekte verändert werden.

Level 3: Jedes **Symbol** darf nur **1-mal pro Reihe** im fertigen Berg vorkommen. Du verlierst, falls **am Ende des Spiels** eine Reihe ein Symbol mehr als einmal enthält.



Yeti



Höhle



Gewässer



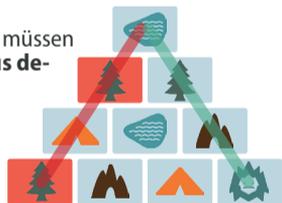
Zelt



Wald

Level 4: Jedes Symbol darf nur **1-mal auf jeder schrägen Außenseite** im fertigen Berg vorkommen. Du verlierst, falls **am Ende des Spiels** eine der beiden äußersten Schrägen ein Symbol mehr als einmal enthält.

Level 5: Auf dem Hauptweg, der vom Fuß des Berges zum Gipfel führt, müssen **weniger Kletterer** zu sehen sein, **als die Anzahl an Kartenreihen, aus denen der Berg besteht**. Zähle dafür alle Kletterer, die sich auf oder direkt neben dem Hauptweg befinden. Kletterer auf für den Hauptweg nicht relevanten Abzweigungen sowie auf Karten, die nicht zum Hauptweg gehören, kannst du ignorieren.



ERWEITERUNG: DER GROSSE AUFSTIEG

Es ist an der Zeit, den schwierigsten aller Gipfelstürme in Angriff zu nehmen! Lass dich auf deiner außergewöhnlichen Tour von den wunderschönen, bunten Gebetsflaggen führen und verliere nie die steil aufragenden Gletscher aus den Augen.

Spielaufbau

Mische die 4 Bergkarten mit den **Gebetsflaggen** und die 2 mit den **Gletschern zu den Bergkarten** aus dem Grundspiel.



Gletscher

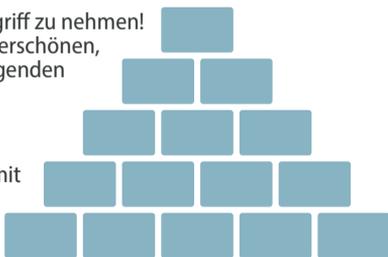


Gebetsflagge

Spielablauf

Es gelten alle Regeln bis auf folgende Ausnahme: Der Berg muss am Ende aus **5 anstatt aus 4 Reihen** bestehen.

Du kannst auch mit den zusätzlichen Herausforderungen aus den Leveln der Variante *Immer weiter bergauf* spielen und sie beliebig mit dieser Erweiterung kombinieren.



Impressum

Autor: Scott Almes
Illustrationen: Christy Johnson
Grafik dt. Version: Anna Spies, atelier198
Redaktion: Robin Eckert & Kaddy Arendt
Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy



© 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland Unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.

www.FROSTEDGAMES.de

