

BOULDER BLUFF

ANLEITUNG

2-4 PERSONEN | 30-60 MIN | AB 8 JAHREN

Wer von euch klettert am besten? Oder besser gesagt, wer kann (arrogant) damit prahlern, am besten zu klettern? Denn wenn niemand gesehen hat, wie du die Route getoppt hast, kann dir auch niemand das Gegenteil beweisen, oder?

Willkommen bei **Boulder Bluff**, einem Spiel, bei dem du geschickt klettern musst – oder so tun als ob.

ZIEL

Erklimme so viele **Felskarten** wie möglich, um Punkte zu sammeln. Je schwerer der Boulder, desto mehr Punkte gibt es!

Setze deine **Kletterkarten** clever ein, pass auf die wilden Tiere im Wald auf und vermeide zu viele Verletzungen. Viel Erfolg, Kletterer!

MATERIAL

Diese anleitung

39 kletterkarten



15 felskarten



10 Verletzungsmarker 5 Chalkmarker 1 Chalkbag



VORBEREITUNG

1. Mischt alle **Kletterkarten**. Teilt je 5 Karten an alle aus (und haltet sie geheim auf der Hand). Legt den Stapel anschließend verdeckt in die Mitte.
2. Mischt alle **Felskarten**. Legt sie ebenfalls als verdeckten Stapel in die Mitte. Deckt 3 Karten vom Stapel auf und legt sie daneben.
3. Legt alle **Verletzungsmarker** als Vorrat bereit.
4. Legt alle **Chalkmarker** in das **Chalkbag**. Wer jetzt am überzeugendsten behauptet, zuletzt am Fels geklettert zu sein, nimmt das Chalkbag.



ABLAUF

Boulder Bluff geht über mehrere Runden. Es beginnt, wer das Chalkbag hat. In deinem Zug musst du entweder **vorbereiten** oder **klettern**. Gib das Chalkbag anschließend im Uhrzeigersinn weiter.

VORBEREITEN

Ziehe 1 Kletterkarte. Das klingt schwach, ist aber der einzige Weg, mehr als 5 zu haben!

KLETTERN

Wählen Sie eine der offenen Felsenkarten aus und führen Sie dann die folgenden Schritte aus:

1. Spiele so viele Kletterkarten aus, wie du möchtest, indem du sie offen oder verdeckt vor dir ablegst.

2. Ziehe einen Magnesiumchip aus dem Beutel und zeige ihn.

3. Im Uhrzeigersinn entscheiden alle Spieler, ob sie mit dir klettern möchten. Wenn sie dies tun, führen sie ebenfalls die Schritte 1 und 2 aus. Wenn mindestens ein anderer Spieler mit dir klettert, führst du alle folgenden Schritte aus. Wenn nicht, beanspruchst du die ausgewählte Felsenkarte, legst sie offen vor dir ab und fährst mit Schritt 7 fort.

4. Jeder Spieler deckt dann die gespielten Karten auf und zählt die **Kletterkraft** wie folgt zusammen

- **Magnesium.** ±X für seinen Magnesiumchip.

- **Rohe kraft.** +X für jeden Kletterkartenwert, der eine Farbe mit der gewählten Felsenkarte teilt (einige haben mehrere Farben).

- **Technikbonus.** +1 pro Kletterkarte mit einem Wert, wenn alle Titel dieselbe Farbe wie der Titel der gewählten Felsenkarte haben. Kletterkarten ohne Wert werden dabei ignoriert.

- **Ermüdung.** -1 pro Felsenkarte, die der Spieler bereits mit einem Titel in derselben Farbe wie der Titel der Felsenkarte beansprucht hat.

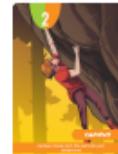
Öffnen Sie diese Seite während des Spiels als Spielerhilfe!

5. Wer die höchste **Kletterkraft** hat, erhält die ausgewählte **Felsenkarte** (auch wenn diese niedriger ist als der Wert der Felsenkarte) und legt sie vor sich ab. Bei einem Unentschieden gewinnst du, und wenn du nicht derjenige bist, der gleichauf liegt, denkst du dir einen physischen Entscheidungskampf aus, bei dem du dein eigenes Körpergewicht einsetzt (z. B. Liegestütze, Sit-ups oder Kniebeugen).

6. Gib jedem Spieler, dessen **Kletterkraft** unter dem Wert der ausgewählten **Felskarte** lag, einen **Verletzungsmarker**. Die Spieler werfen den Marker dann wie eine Münze, um zu sehen, welche Verletzung sie erhalten, und legen ihn auf eine ihrer Felskarte auf der noch kein Verletzungsmarker liegt. Wenn alle ihre beanspruchten Felskarten einen Verletzungsmarker haben, erhalten sie nur dann einen Verletzungsmarker, wenn es sich um eine Schulterverletzung handelt, die eine ihrer Fingerverletzungen ersetzt.

7. Legen Sie alle Magnesiumchips in den Beutel, legen Sie alle gespielten Kletterkarten in einen Ablagestapel neben den Stapel mit den Kletterkarten, geben Sie jedem Spieler so viele Kletterkarten, wie nötig sind, um seine Hand auf fünf Karten aufzufüllen, und drehen Sie dann eine neue Felsenkarte um.

Wenn der Stapel mit den Kletterkarten aufgebraucht ist, mischt du alle abgelegten Karten zu einem neuen Stapel.



Diese Kletterkarte erhöht den Wert von Felsenkarten die **grün** oder **orange** sind. Da der Titel **orange** ist, erhöht sie auch um +1, wenn sie ausschließlich mit Kletterkarten mit **orangefarbenem Titel** auf einer Felsenkarte mit **orangefarbenem Titel** gespielt wird.



Diese Felsenkarte erfordert **orangefarbene** oder **blaue** Werte, um bestiegen zu werden. Da der Titel **blau** ist, erhält derjenige, der diese Karte beansprucht, bei allen zukünftigen Versuchen, **blaue** betitelte Felsenkarten zu beanspruchen, -1 Kraft. Die Karte ist am Ende des Spiels 12 Punkte wert, aber wenn Sie sie mit weniger als 12 Kletterkraft besteigen, nehmen Sie einen Verletzungsmarker.

KARTEFFEKTE

Einige Kletterkarten haben spezielle Effekte, die automatisch ausgelöst werden, sobald die Karten umgedreht werden.

Angry Bear. Gib allen Gegnern -1 Kletterkraft.

Boar Assault. Stornieren Sie eine Kletterkarte Ihrer Wahl, nachdem alle Karten aufgedeckt wurden.

Cute Squirrel. Ignoriere den Technikbonus aller Spieler

Howly Wolves. Sie erhalten nur dann eine Verletzungsmeldung, wenn Sie beim Aufstieg 3 oder mehr Kraftpunkte verlieren

Lucky Deer. Verdreifachen Sie den Wert Ihrer Magnesiumkarte während dieses Zuges.

Messy Meerkat. Nehmen Sie noch eine Magnesiumkarte aus dem Chalkbag. Diese zählt zusätzlich zu denen, die Sie bereits hatten.

ENDE DER PARTIE

Wenn der Stapel mit Felsenkarten aufgebraucht ist und die letzten 3 offen in der Reihe liegen, ist der nächste Aufstieg der letzte!

Sobald dieser abgeschlossen ist, addierst du die Punktzahl jedes Spielers, indem du den Wert aller von ihm beanspruchten Felsenkarten zusammenzählst und dann 1 Punkt für jede Fingerverletzung und 2 Punkte für jede Schulterverletzung abziebst. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der als letzter eine Felsenkarte beansprucht hat

Als Variante können Verletzungen das Klettern statt die Punktzahl beeinflussen.

Wenn Sie auf diese Weise spielen, gilt in Schritt 4 eines Klettervorgangs (Kraftzählen), dass eine beanspruchte Felsenkarte, die aufgrund von Ermüdung -1 zählen würde, stattdessen -2 mit einer Fingerverletzung oder -3 mit einer Schulterverletzung auf der Felsenkarte zählt.

CREDITS

Spieldesign: Brecht Hanssens

Spielentwicklung & Spielanleitung: Pedro Latro

Illustrationen: Adi Saputra