

BLOCKY MOUNTAINS

 Spielanleitung

EINE SPANNENDE WANDERUNG DURCH DIE BERGE

Für 1 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Darum geht's: Auf den höchsten Gipfel der Blocky Mountains führt ein abenteuerlicher Weg. Diesen baut ihr aus Blöcken und bringt den Wanderer und seinen tierischen Freund, den Bären, dann mit Mut und Geschick zum Gipfel. Ist es euer erstes Spiel oder spielt jemand mit, der Blocky Mountains noch nicht kennt? Dann findet ihr auf Seite 2 einen Grundkurs zum Einstieg. Ihr könnt dort sofort starten, ohne vorab die ganze Anleitung zu lesen.

Sobald ihr den Grundkurs gemeistert habt, könnt ihr gemeinsam versuchen, den Berg zu besteigen. Die Regeln für das kooperative Spiel stehen auf Seite 4.

Wenn ihr Blocky Mountains schon öfter gespielt habt, könnt ihr auch gegeneinander spielen und versuchen, als Erster den Gipfel zu erreichen. Blättert dafür zum kompetitiven Spiel auf Seite 6.

Die Regeln für 1 Spieler und weitere Varianten stehen schließlich auf Seite 8.

 *Willkommen in den Blocky Mountains! Ich werde dir in dieser Anleitung immer wieder weiterhelfen und Tipps geben!*

 *Stanzt bitte vor eurem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus.*

— SPIELMATERIAL —



Vorderseite Rückseite

1 Spielplan

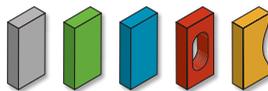
(Je eine Seite für das kooperative und das kompetitive Spiel)



Vorderseite Rückseite

72 Spielkarten

Blocky Mountains könnt ihr in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen. Auf der Rückseite jeder Karte seht ihr in der rechten unteren Ecke den Schwierigkeitsgrad: Anfänger (I), Fortgeschrittene (II) oder Experte (III).



8x 1x 1x 1x 1x

12 Holzblöcke



2 Stäbe
mit Kletterhaken

1 Wanderer mit Öse 

1 Bär
mit Öse 



1 Bergseil



1 Proviant



4 Spielfiguren



20 Eichhörnchen



4 Rucksäcke



4 Eulen

1 Startspielermarker 

1 Zielmarker 

GRUNDKURS: DER EINSTIEG IN DIE BERGE

In diesem Grundkurs lernt ihr die wichtigsten Regeln und könnt sofort beginnen!

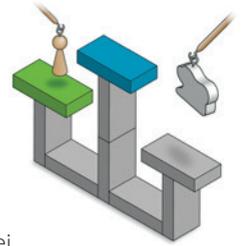
Legt die 12 Holzblöcke, die Stäbe, den Wanderer, den Bären, das Bergsteil und den Proviant bereit. Sucht die Karten Baumwipfel, Engpass, Felsspalt, Findling, Steigleiter und Torbogen aus dem Stapel. Diese Karten erkennt ihr an der blauen Fahne mit dem Buchstaben A.



Baumwipfel

Baut die auf der Karte „Baumwipfel“ abgebildete Route mit den Blöcken auf. Stellt dann den **Wanderer** auf den grünen und den **Bären** auf den grauen Block. Das Ziel einer Route ist immer der blaue Block. Der jüngste Spieler beginnt.

Nimm einen **Stab** in die linke Hand und einen **Stab** in die rechte Hand. Hake einen Stab in die Öse auf dem Wanderer ein und den anderen Stab in die Öse des Bären. Bewege die bei-



den Figuren dann frei am Haken baumelnd von ihren Startblöcken entlang der Pfeile zum **blauen Zielblock** und hake sie dort aus.



Bewege den Wanderer und den Bären bei dieser und jeder weiteren Route nur mit Hilfe der Stäbe. Du kannst beide Figuren gleichzeitig bewegen oder auch nacheinander. Hauptsache, beide kommen am Ziel an!



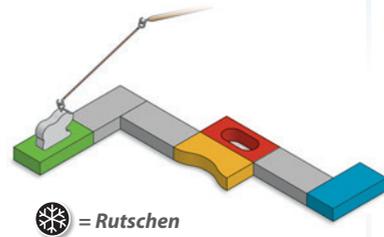
Ausrutscher: Wenn mal was schief geht, helfen euch später die Eichhörnchen. Doch für den Grundkurs gilt: *Fällt etwas um oder herunter, so wird alles wieder zurückgesetzt und du kannst es noch einmal versuchen. Wenn ein Spieler bei einer Route mal Probleme hat, dann könnt ihr euch gegenseitig helfen. Und wenn unterwegs unabsichtlich Figuren ausgehakt werden, dürft ihr sie gleich wieder einhaken.*

Stehen jetzt beide Figuren auf dem blauen Zielblock und sind ausgehakt? Gut gemacht! Dann nehmt ihr die Karte „Engpass“ und baut die darauf abgebildete Route auf.

Engpass

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn versucht nun, diese Route zu meistern. Dabei lernt ihr das **Bergseil** und das Rutschen mit dem Bären kennen. Das Seil ist auf der Karte rechts oben abgebildet:  Dieses müsst ihr als Stabverlängerung verwenden, um den Bären zu bewegen. Der Wanderer wird für diese Route nicht benötigt.

Hänge das Seil mit der Öse in den Haken des Stabs ein. Hake nun das frei baumelnde Ende des Seils in die Öse des Bären ein. Mit etwas Übung ist das kein Problem! Ziehe jetzt den Bären vom Startblock zum **Zielblock**. Das Eiskristall-Symbol bedeutet, dass der Bär über den Weg rutschen muss. Pass gut auf, denn der Bär darf beim Rutschen nicht den Kontakt zum Weg verlieren!



 = Rutschen



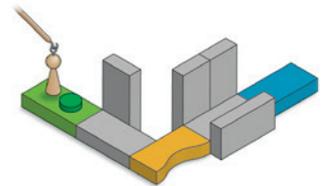
Achte darauf, gleichmäßig und nicht ruckartig zu ziehen. Dann kannst du den Engpass am einfachsten meistern!

Habt ihr den Engpass erfolgreich gemeistert und der Bär hat den Boden unter den Tatzen nicht verloren? Dann geht es gleich weiter mit dem „Felsspalt“.

Felsspalt

Der nächste Spieler ist dran. Nun lernt ihr den **Proviant** (die grüne Scheibe) kennen. Denn jeder Bergsteiger hat mal Hunger und muss ein bisschen Proviant mitnehmen.

Bringe sowohl den Wanderer, als auch den Proviant zum **Zielblock**. Hake den Wanderer mit dem Stab ein und schiebe oder stoße den Proviant mit dem Wanderer den Weg entlang.



Sei aber vorsichtig, dass der Proviant dabei nicht runterfällt. Wenn das passiert, versuch es einfach noch mal!

Habt ihr den Felsspalt hinter euch gelassen und der Proviant ist unterwegs nicht runtergefallen? Dann baut den „Findling“ auf.

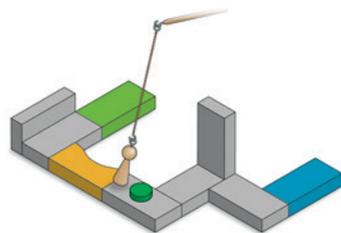
Findling

Ist der nächste Spieler bereit? OK! Ihr habt schon im Felsspalt gelernt, was zu tun ist: bringe den Proviant mit dem Wanderer zum **blauen Zielblock**. Das besonders Knifflige an dieser Route: Der Spieler muss dazu das Bergseil  verwenden.



Du darfst den Proviant unterwegs auch vor- und zurückstoßen. Nur Mut, du schaffst das!

Hake dafür, so wie beim Engpass, den Stab in die Öse des Seils ein. Den frei baumelnden Haken des Seils hakt du dann in die Öse des Wanderers ein. Durch Schwingen und Anstoßen kannst du den Proviant dem Zielblock näherbringen.



Auch diese Route geschafft? Super! Dann baut die „Steigleiter“ auf und klettert dort nach oben.

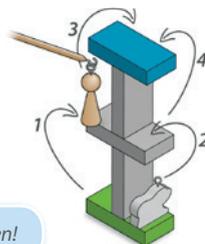
Steigleiter

Bei dieser Route muss der nächste Spieler ganz schön weit hochklettern. Dabei lernt ihr die **Pfeile mit Nummern** kennen. Diese markieren unterwegs Haltestellen und geben die genaue Reihenfolge vor, wie die Figuren bewegt werden.

Zuerst hakt du den Stab in den Wanderer, bewegst ihn frei baumelnd nach oben auf den grauen Block (gekennzeichnet durch den Pfeil mit der Nummer **1**) und hakt ihn dort aus. Hake dann den Bären ein, und bewege ihn ebenso nach oben (**2**) und hake ihn aus. Jetzt hakt du wieder den Wanderer ein und kletterst weiter nach oben zum **Zielblock** (**3**). Mache dasselbe mit dem Bären (**4**).



Aushaken nicht vergessen!



Habt ihr die Steigleiter bezwungen? Dann geht's weiter zur letzten Etappe eures Grundkurses, dem Torbogen.

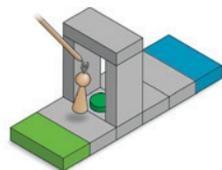
Torbogen

Was ist denn das – ein Tor im Berg? Wow! Um den Proviant zum **Zielblock** zu bringen, muss der nächste Spieler ihn mit dem Wanderer und einem kräftigen Stoß durch das Tor befördern. Dahinter ist schon der Gipfel zu sehen ...

Den Wanderer darfst du außen am Tor vorbeibewegen und der Proviant darf beliebig oft angestoßen werden.



Aber lieber nicht zu fest, bevor er vom Weg fällt!



Habt ihr es bis zum Gipfel geschafft? Juhu!

Zusammenfassung des Grundkurses

- Wird eine neue Karte aufgedeckt, baut ihr die Holzblöcke wie abgebildet auf. Stellt dann den Wanderer und/oder den Bären auf die entsprechenden Blöcke. Wird auch der Proviant benötigt, legt ihr ihn auf den entsprechenden Block.
- Die Figuren (Wanderer, Bär), die auf der Karte abgebildet sind, müssen immer eingehakt und dann in Pfeilrichtung zum blauen Zielblock bewegt werden. Am Ende der Route müssen Wanderer und Bär ausgehakt werden, also frei auf dem **Zielblock** stehen.
- Rechts oben auf der Karte seht ihr, welche Figuren ihr bei dieser Route benötigt und wie sie bewegt werden:



ausgehakt



Hier wird der Wanderer mit Hilfe eines Stabes bewegt.



Die beiden Figuren werden abwechselnd mit einem Stab bewegt.



Die Figuren werden mit beiden Stäben bewegt. In die linke und rechte Hand wird je ein Stab genommen. Nacheinander bewegen ist erlaubt!



Das Seil wird als Stabverlängerung verwendet und die Öse des Seiles dazu in den Haken eines Stabes eingehängt.

- Ist ein Proviant auf der Karte abgebildet, so muss er mit Hilfe der Figur durch Schieben, Schwingen und Anstoßen zum Zielblock befördert werden.
- Beim Eiskristall  muss der Bär über den Weg gezogen werden (Rutschen). Er darf aber nicht vom Weg abkommen und muss zu jedem Zeitpunkt einen Block berühren.
- Sind auf einer Karte Pfeile mit Nummern abgebildet, so müssen die einzelnen Schritte in dieser Reihenfolge durchgeführt werden. An den Haltestellen muss aus- und eingehakt werden!



Du kannst natürlich alle oben gezeigten Routen erneut aufbauen und so lange üben, bis du dich fit genug fühlst für dein erstes großes Abenteuer in den Blocky Mountains!

Damit habt ihr den Grundkurs abgeschlossen. Gratulation! Ihr seid jetzt bereit für das kooperative Spiel. Lest auf der nächsten Seite weiter, um die Regeln dafür kennenzulernen.

GEMEINSAM DEN BERG BESTEIGEN!

Das kooperative Spiel ab 5 Jahren, für 2 bis 4 Spieler



Wenn ihr Blocky Mountains länger nicht gespielt habt, könnt ihr die Zusammenfassung des Grundkurses auf Seite 3 lesen.

Nach dem Grundkurs könnt ihr gleich in euer erstes großes Abenteuer starten!

Spielvorbereitung: Legt den Spielplan auf den Tisch, so dass die Seite mit dem Fuchs sichtbar ist.

Legt die Holzblöcke, die Stäbe, den Wanderer, den Bären, das Bergseil, den Proviant und die 20 Eichhörnchen neben dem Spielplan bereit. Entscheidet euch als Team für eine der vier Spielfiguren und stellt sie zum Jungen auf den Spielplan. Legt daneben **3 Eichhörnchen** gestapelt auf das dazugehörige Feld.

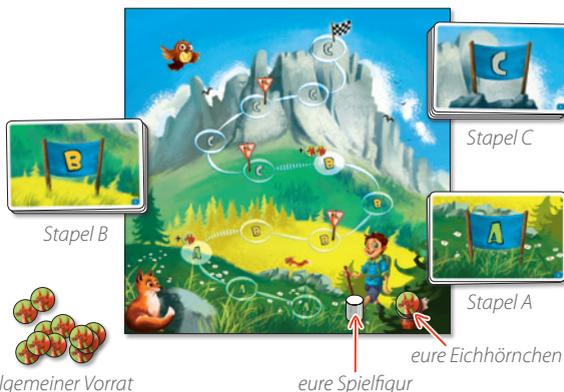
Sortiert die Spielkarten nach den Farben der Fahnen (blau, rot, schwarz). Entscheidet euch für einen Schwierigkeitsgrad, den ihr spielen möchtet. Für eure **ersten Bergtouren** solltet ihr die Karten mit den **blauen Fahnen** wählen. Seid ihr schon

fortgeschritten und habt den Berg schon öfter bezwungen, dann könnt ihr die Karten mit den **roten Fahnen** wählen.

Und wenn ihr **absolute Kletterprofis** seid, dann könnt ihr auch die Karten mit den **schwarzen Fahnen** wählen.

Nehmt die 24 Karten des von euch gewählten Schwierigkeitsgrads und sortiert sie nach den Buchstaben. Mischt die drei Stapel jeweils einzeln und legt sie auf die passenden Felder auf dem Spielplan. Die übrigen Karten legt ihr in die Schachtel, sie werden für dieses Spiel nicht benötigt.

Spielziel: Kommt gemeinsam auf dem Gipfel der Blocky Mountains an, bevor die Sonne untergegangen ist und ihr umkehren müsst!



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht's im Uhrzeigersinn weiter.

- Wenn du an der Reihe bist, schaust du auf das nächste Feld **vor eurer Spielfigur**. Dort siehst du entweder den Buchstaben A, B oder C. Nimm die oberste Karte vom Stapel mit diesem Buchstaben und lege sie offen vor dir aus. Zu Beginn des Spiels ist das immer eine Karte vom Stapel A. Ist auf einer Karte eine **Steigerung** abgebildet, so musst du entscheiden, ob du die Route schwerer machen möchtest (siehe *Steigerung*).
- Baut nun die abgebildete Route, eventuell mit Steigerung, gemeinsam auf.
- Versuche nun, die Route zu meistern. Dabei gelten die Regeln, die du im Grundkurs gelernt hast: du musst die Figuren (Wanderer und/oder Bär) sowie möglicherweise den Proviant zum **blauen Zielblock** bringen. Dafür verwendest du die Figuren, Stäbe und das Seil so, wie sie in der rechten oberen Ecke der Karte angegeben sind. Bei Routen mit zwei Stäben, dürfen (anders als beim Grundkurs) **zwei Teammitglieder** die Figuren gemeinsam bewegen (mit je einem Stab). Dafür gibst du einem Mitspieler den zweiten Stab.
- ✓ **Hast du die Route gemeistert?** Prima! Ziehe mit eurer Spielfigur **ein Feld** auf dem Spielplan vor und lege die Karte zurück in die Schachtel. Anschließend ist der nächste Spieler dran.
- ✗ **Hast du die Route nicht geschafft?** Dann kannst du dir entweder von den **Eichhörnchen** helfen lassen (siehe *Hilfe von den Eichhörnchen*) oder du legst die Karte zurück in die Schachtel und der nächste Spieler ist dran.



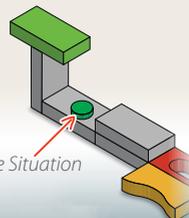
vorziehen



Ausrutscher: Auch erfahrenen Bergsteigern passieren mal Fehler! Ereignet sich eine der folgenden Situationen, ist dein Versuch schief gelaufen und du hast die Route nicht geschafft:

- Eine der Figuren (Wanderer, Bär) fällt um oder der Proviant fällt vom Weg herunter.
- Während des Versuchs fallen einer oder mehrere Holzblöcke um. (Während des Aufbaus der Route macht es nichts, wenn Blöcke umfallen. Baut sie einfach wieder auf.)
- Der Bär verliert vollständig den Kontakt zum Weg, während er gezogen wird. Löst sich das Bergseil oder eine Figur vom Haken, so ist das kein Fehler – die Figur darf einfach wieder eingehakt werden.

Ausweglose Situation: Bleibt der Proviant unterwegs an einer Stelle liegen, von der er nicht mehr zum Zielblock gebracht werden kann, darfst du den Proviant auf den Startblock legen und es erneut versuchen. Dafür musst du kein Eichhörnchen abgeben!



ausweglose Situation

Steigerung

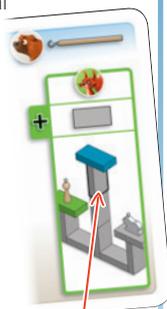
Auf einigen Karten ist eine Steigerung abgebildet. Bevor ihr die Route aufbaut, darf der Spieler der am Zug ist entscheiden, ob die Route mit oder ohne Steigerung aufgebaut wird. Das zusätzlich benötigte Spielmaterial ist auf der Karte (neben dem Pluszeichen) angegeben.

Schaffst du es **im ersten Versuch** eine Route mit Steigerung zu meistern, darfst du **so viele Eichhörnchen** wie abgebildet zu eurem Vorrat auf dem Spielplan legen. Dann ziehst du mit eurer Figur ein Feld vor, legst die Karte zurück in die Schachtel und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Steigerungen machen die Route schwerer. Und du hast nur einen Versuch, um sie zu meistern. Dafür gibt's aber eine Belohnung, wenn du es schaffst. Überlege dir deswegen gut, ob es das Risiko wert ist!

Aber aufgepasst! Bei Routen mit Steigerung können dir die Eichhörnchen nicht helfen. Schaffst du eine Route mit Steigerung nicht im ersten Versuch, darfst du *keine* Eichhörnchen einsetzen, um es noch mal zu versuchen! Die Karte kommt dann in die Schachtel und der nächste Spieler ist dran.



Steigerung

Hilfe von den Eichhörnchen



Manchmal scheitert ein Spieler an einer Route. Das ist aber gar nicht so schlimm! Wenn dir das mal passiert, darfst du **1 Eichhörnchen** einsetzen, um es noch mal zu versuchen. Das darfst du beliebig oft machen, wenn ihr dafür genügend Eichhörnchen habt. Lege für jeden weiteren Versuch ein Eichhörnchen zurück zum allgemeinen Vorrat. Mit den Figuren (Wanderer, Bär) und/oder dem Proviant startest du von dem jeweils letzten Block, den sie jeweils fehlerfrei erreicht haben.

Hast du eine Route mit Steigerung versucht und bist gescheitert, darfst du *keine* Eichhörnchen einsetzen, um die Route noch mal zu versuchen!



Die Eichhörnchen auf dem Spielplan müsst ihr euch gemeinsam einteilen. Verwendet sie also klug!

Eichhörnchen-Nachschub

Auf zwei Feldern des Spielplans bekommt ihr Eichhörnchen. Wenn eure Spielfigur auf ein solches Feld oder darüber hinwegzieht, dürft ihr euch **so viele Eichhörnchen** wie abgebildet nehmen und in euren Vorrat auf dem Spielplan legen!



Nachschub

Achtung, Fuchs!

Huch, die Eichhörnchen haben Angst vor dem Fuchs! Solange eure Spielfigur auf einem Feld mit Fuchs-Schild steht, darf der Spieler *keine* Eichhörnchen einsetzen. Er hat für die Route also nur **einen Versuch**. Wenn er scheitert, muss er auf dem Feld stehenbleiben. Danach kommt die Karte zurück in die Schachtel und der nächste Spieler ist dran.



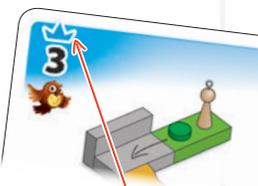
Fuchs-Schild

Königsetappe



In jedem der drei Stapel (A, B und C) gibt es eine Königsetappe. Ihr erkennt Königsetappen daran, dass links oben auf der Karte eine Krone abgebildet ist.

Meisterst du eine Königsetappe, so darfst du mit eurer Spielfigur sogar **zwei Felder** vorziehen!



Königsetappe

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Kommt die Spielfigur am Gipfel an, so habt ihr es geschafft und den Berg gemeinsam bestiegen. **Gratulation, ihr habt das Spiel gewonnen und könnt nun gemeinsam die tolle Aussicht von den Blocky Mountains genießen!**
- Oh nein, ihr müsstet von einem Stapel eine Karte nehmen, doch der Stapel ist leer? Dann habt ihr euch zu viel Zeit bei eurem Aufstieg gelassen. Es ist dunkel geworden, und ihr müsst umkehren. Schade! Aber morgen versucht ihr es doch sicher wieder, oder?

Geschafft!



WER SCHAFFT ES ALS ERSTER AUF DEN GIPFEL?

Das kompetitive Spiel ab 7 Jahren, für 2 bis 4 Spieler

Wenn ihr den Berg schon einige Male gemeinsam bestiegen habt, könnt ihr auch gegeneinander spielen und versuchen, vor den anderen Spielern den Gipfel zu erreichen!



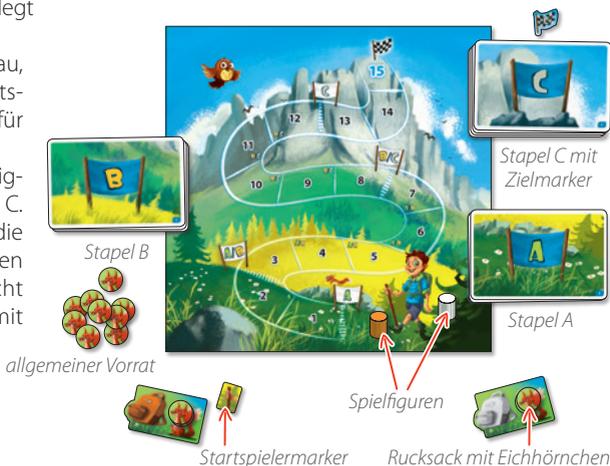
Beachte: Einige Regeln des kompetitiven Spiels sind wie beim kooperativen Spiel. Manche Regeln unterscheiden sich bzw. kommen neu hinzu (z.B. die Zahlen auf den Karten)!

Spielvorbereitung: Legt den Spielplan auf den Tisch, so dass die Seite ohne Fuchs sichtbar ist. Legt die Holzblöcke, die Stäbe, den Wanderer, den Bären, das Bergseil, den Proviant und die 20 Eichhörnchen neben dem Spielplan bereit. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur, stellt sie zum Jungen auf den Spielplan und legt den gleichfarbigen **Rucksack** vor sich ab. Jeder Spieler nimmt **2 Eichhörnchen** aus dem Vorrat und stapelt sie auf das dazugehörige Feld neben seinem Rucksack. Der jüngste Spieler nimmt den **Startspielermarker** und legt ihn vor sich ab.

Sortiert die Spielkarten nach den Farben der Fahnen (blau, rot, schwarz). Entscheidet euch für einen Schwierigkeitsgrad, den ihr spielen möchtet (**Blau** für **Anfänger**, **Rot** für **Fortgeschrittene**, **Schwarz** für **Experten**).

Nehmt die 24 Karten des von euch gewählten Schwierigkeitsgrads und sortiert sie nach den Buchstaben A, B und C. Mischt die drei Stapel jeweils einzeln und legt sie auf die passenden Felder auf dem Spielplan. Die übrigen Karten legt ihr in die Schachtel, sie werden für dieses Spiel nicht benötigt. Platziert den **Zielmarker** über dem Stapel mit dem Buchstaben C.

Spielziel: Komm als erster Spieler auf dem Gipfel an!



Spielablauf

Es beginnt der jüngste Spieler. In deinem Spielzug spielst du folgende drei Phasen: Orientierung, Planung und Aufstieg. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Erste Phase: ORIENTIERUNG

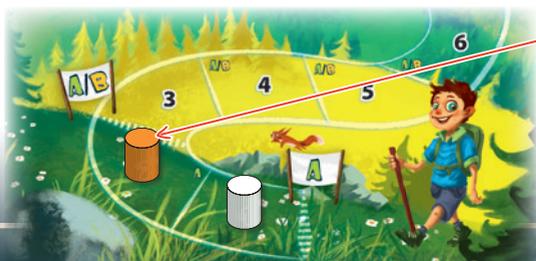
- Wenn du am Zug bist, überprüfst du zuerst, ob vor einem deiner Mitspieler eine Karte liegt und die dazugehörige Route aufgebaut ist. Ja? Dann gehst du sofort zur *zweiten Phase* über.
- Liegt keine Karte vor einem Mitspieler, wird eine **neue Route** aufgebaut. Überprüfe dann, ob noch eine Karte aus deinem letzten Zug vor dir liegt. Wenn das der Fall ist, legst du sie jetzt zurück in die Schachtel. Decke nun eine neue Karte auf. Das Feld **vor deiner Spielfigur** zeigt dir an, von welchem Stapel du die oberste Karte nehmen darfst. Zu Beginn des Spiels kannst du nur eine Karte vom Stapel A nehmen. Sobald du mindestens zwei Felder vorgezogen bist, hast du die Auswahl zwischen zwei Stapeln (auf den Feldern 2 bis 6 entweder A oder B, auf den Feldern 7 bis 11 entweder B oder C). Ab Feld 12 kannst du nur noch eine Karte vom Stapel C nehmen. Der Übergang zwischen den Bereichen ist auf dem Spielplan jeweils an einer weißen Fahne zu erkennen.



Vergiss nicht: du schaust immer auf das Feld vor deiner Spielfigur, um zu bestimmen, von welchem Stapel du eine Karte nehmen darfst!

- Zeigt die aufgedeckte Karte eine **Steigerung**, dann musst du dich (wie beim kooperativen Spiel) entscheiden, ob du die Route mit oder ohne Steigerung aufbauen willst (siehe Seite 5).
- Sobald du die Route aufgebaut hast, gehst du zur *zweiten Phase* über.

Ausnahme: Ist ein Stapel leer, von dem du eine Karte nehmen willst, darfst du stattdessen eine Karte vom nächsthöheren Stapel nehmen.



Spieler Orange auf Feld 2 darf entweder eine Karte vom Stapel A oder B nehmen; Spieler Weiß auf Feld 1 nur vom Stapel A.



Zweite Phase : PLANUNG

Du hast nun die Wahl zwischen drei Möglichkeiten:

- **Den Aufstieg versuchen.** Du willst die Route spielen und gehst sofort weiter zur *dritten Phase*.
- **Die Aussicht genießen.** Du gönnst dir eine kleine Pause und darfst deinen Eichhörnchen-Vorrat auf **2 Eichhörnchen** aufstocken. Du überspringst die *dritte Phase* und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Wenn du keine Eichhörnchen mehr hast, lohnt es sich, die Aussicht zu genießen. Du musst zwar aussetzen, kannst dir damit aber für später einen Vorteil verschaffen. Wenn du zwei oder mehr Eichhörnchen hast, kannst du deinen Vorrat nicht aufstocken.

- **Die Route ändern.** Setze dafür **1 Eichhörnchen** ein. Lege das Eichhörnchen zurück zum allgemeinen Vorrat. Lege dann die Karte zurück in die Schachtel, baue die Route ab und decke eine neue Karte auf (wie unter *Orientierung* beschrieben). Du darfst pro Zug nur **einmal** die Route ändern. Danach musst du entweder den Aufstieg versuchen oder die Aussicht genießen.



Deckst du in der ersten Phase eine Karte auf und bist dir sicher, dass du die Route ändern willst, musst du die Route davor nicht aufbauen. Erst nachdem du sie in der zweiten Phase geändert hast, baust du die Route der neuen Karte auf.

Dritte Phase: AUFSTIEG

Versuche nun, die aufgebaute Route zu meistern. Dabei gelten weiterhin alle Regeln aus dem Grundkurs.

- ✓ **Hast du die Route gemeistert?** Super! Du darfst mit deiner Spielfigur **so viele Felder** vorziehen, wie die **Zahl** auf der Karte anzeigt. Hast du die Route mit Steigerung gespielt, bekommst du zusätzlich die abgebildeten **Eichhörnchen**. Lege danach die Karte in die Schachtel, baue die Route ab und der nächste Spieler ist an der Reihe.

- ✗ **Hast du die Route nicht geschafft?** Du kannst dir entweder von deinen Eichhörnchen helfen lassen (siehe *Hilfe von den Eichhörnchen*) oder du verzichtest auf einen weiteren Versuch und der nächste Spieler ist an der Reihe. **Wichtig:** Wenn du eine Route mit Steigerung nicht im ersten Versuch schaffst, darfst du *kein* Eichhörnchen einsetzen, um es noch mal zu versuchen! In diesem Fall ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.



Wenn du auf einen weiteren Versuch verzichtest, bleibt die Route für den nächsten Spieler aufgebaut. Die Karte wird nicht in die Schachtel gelegt!



*Geschafft?
2 Felder
vorziehen.*

Ausrutscher: Auch erfahrenen Bergsteigern passieren mal Fehler! Und es kann ebenso ausweglose Situationen geben wie beim kooperativen Spiel (siehe Seite 4).

Hilfe von den Eichhörnchen



Wenn du an einer Route scheiterst, darfst du **1 Eichhörnchen** einsetzen, um es noch mal zu versuchen. Das darfst du beliebig oft machen, wenn du dafür genügend Eichhörnchen hast. Lege für jeden weiteren Versuch ein Eichhörnchen zurück zum allgemeinen Vorrat. Mit den Figuren (Wanderer, Bär) und/oder dem Proviant startest du von dem jeweils letzten Block, den sie jeweils fehlerfrei erreicht haben.

Hast du eine Route mit Steigerung versucht und bist gescheitert, darfst du *keine* Eichhörnchen einsetzen, um die Route noch mal zu versuchen!

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Schafft es ein Spieler, den Gipfel zu erreichen, wird das Spielende eingeläutet. Das Spiel endet mit dem Spieler rechts vom Startspieler, so dass alle Spieler gleich oft zum Zug kommen.

Hat nur ein Spieler den Gipfel erreicht, gewinnt er das Spiel! Haben mehrere Spieler in dieser Runde den Gipfel erreicht, gewinnt derjenige mit den meisten Eichhörnchen.

- Nimmt ein Spieler die letzte Karte vom Stapel C, läutet er ebenfalls das Spielende ein. Das Spiel wird weitergespielt, bis alle gleich oft dran waren. Allerdings dürfen alle Spieler, die noch einen Zug haben, nur die zuletzt aufgedeckte Route (von Stapel C) versuchen, d. h. die Karte wird nicht in die Schachtel gelegt, wenn ein Spieler die Route gemeistert hat. Sie darf nicht mehr geändert werden.

Wer mit seiner Spielfigur noch den Gipfel erreicht oder auf dem Spielplan am weitesten vorne steht, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gewinnt ebenso derjenige mit den meisten Eichhörnchen.



Haben mehrere dieser Spieler gleich viele Eichhörnchen, gewinnen sie alle.

Auf dem Gipfel!



VARIANTEN

Für 1 Spieler: Solo-Tour zum Gipfel

Gehst du gerne alleine durch die Berge? Das kann genauso viel Spaß machen. Baue das Spiel auf, wie bei der kooperativen Variante beschrieben. Du bekommst allerdings **5 Eichhörnchen** zum Start. **Dein Ziel ist es, den Gipfel zu erreichen, bevor die Sonne untergeht.** Versuche, dabei möglichst viele Eichhörnchen zu bekommen. Ein Ergebnis von **10 oder mehr Eichhörnchen** macht dich zum Bezwingen der Berge!

Für das kooperative Spiel: Verkürzte Zeit

Ihr könnt das kooperative Spiel schwieriger machen, indem ihr während der Spielvorbereitung Karten aus den Stapeln entfernt. Für eine größere Herausforderung entfernt ihr aus jedem Stapel **eine Karte**. Profis können aus jedem Stapel **zwei Karten** entfernen. Und wenn ihr euch zu den besten Bergsteigern der Welt zählen wollt, könnt ihr sogar **drei Karten** von jedem Stapel entfernen.

		
☆ -1	☆ -1	☆ -1
☆☆ -2	☆☆ -2	☆☆ -2
☆☆☆ -3	☆☆☆ -3	☆☆☆ -3

Für das kompetitive Spiel: Eulen

Vor Spielbeginn bekommt jeder Spieler eine Eule. Nachdem du eine Route in der *dritten Phase* gemeistert hast, darfst du deine Eule einsetzen, um **ein weiteres Feld** auf dem Spielplan vorzuziehen. Dadurch ist es möglich, dass du in der nächsten Runde einen Bereich erreichen kannst, den du sonst nicht erreicht hättest. Nachdem dich die Eule auf das nächste Feld geflogen hat, legst du sie zurück in die Schachtel.



Du kannst den Bonus auch dafür einsetzen, um damit den Gipfel zu erreichen!



Eule



Gerhard Junker (1971 im Jahr des gemütlichen Schweins geboren) ist Grafik-Designer von Beruf. Im Kinderzimmer seiner Tochter entstanden vor einigen Jahren aus klassischen Bauklötzen die ersten Parcours. Kurzerhand kletterte seine Tochter mit einer Plastikfigur das Gebirge empor: *Blocky Mountains* war geboren ...



Autor: Gerhard Junker
Illustration: Fabia Zobel
Redaktion: Markus Müller
Grafik: Andrea Hofbeck, Gerhard Junker

Art.Nr.: 606011679



© 2018 NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1
D - 90765 Fürth

www.noris-spiele.de

Die Community App für alle Spiele-Freunde



BLOCKY MOUNTAINS



Rules

AN EXCITING EXPEDITION THROUGH THE MOUNTAINS

For 1 to 4 players from 5 years old

How to play: You will be following an adventurous route leading you to the highest peak in the Blocky Mountains. Players will need pluck and skill, using blocks to build a route to lead the climber and their friend the bear all the way up to the top.

Are you playing Blocky Mountains for the first time? Or is one of the other players a first-timer? If so, turn to page 2 for a basic course that will get you up and running without needing to read all the instructions.

As soon as you have taken in all the information from the basic course, you can embark together on an attempt to conquer the mountain. Turn to page 4 for the rules for playing the co-operative version of the game.

Once you have played Blocky Mountains a few times you can also play against one another and try to be the first to get to the summit. Turn to Page 6 for instructions on playing the competitive version of the game. Lastly, the rules for playing the game solo and other different ways of playing the game can be found on Page 8.



Welcome to the Blocky Mountains!

I will keep on appearing in this guide whenever I have a tip to pass on to you!

Before playing the game for the first time you should carefully press out all the pieces.

– GAME COMPONENTS –



Front

Back

1 gameboard

(one side for the co-operative version and the other for the competitive version of the game)

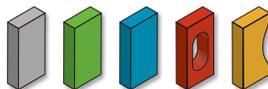


Front

Back

72 playing cards

Blocky Mountains can be played on three different difficulty levels. The bottom right-hand corner on the back of each card shows its difficulty level: Beginner (I), Intermediate (II) or Expert (III).



8x 1x 1x 1x 1x

12 wooden blocks



2 rods

with climbing hooks

1 climber with eyelet



1 bear

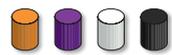
with eyelet



1 climbing rope



1 provisions



4 playing figures



20 squirrels



4 rucksacks



4 owls

1 initial player marker



1 destination marker



BASIC COURSE: INTRODUCTION TO THE MOUNTAINS

On the basic course you will learn the most important rules, and you can get started on it straight away!

Get out the 12 wooden blocks, the rods, the climber, the bear, the climbing rope and the provisions ready for use. Take the six cards with the blue flag and the Letter A.

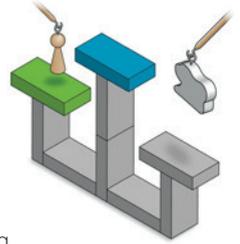


Treetop ("Baumwipfel")

Use the blocks to construct the route shown on the "Treetop" card. Then place the **climber** on the green and the **bear** on the grey block. The blue block is always the finishing point of a route. The youngest player starts.

Take **one rod** in each hand. Clip one rod into the eyelet on the climber and the other into the eyelet on the bear. Then, with both pieces dangling freely from the hook,

move them from their starting blocks along the arrow to the **blue destination block** and unclip them there.



Always use the rods when moving the climber and the bear on this and any other route. You can either move them both at the same time or one after the other. The main thing is that they get to the finish point!



Mishaps: If anything goes wrong at any point, the squirrels will come along later to give you a hand. On the basic course, however, if something falls over or falls down you can simply put everything back as it was and have another try. If a player is having any problems with a route you can help one another out. And if a piece is accidentally unclipped along the way, then you can clip it straight back on again.

Have you now got both the pieces standing unclipped on the blue destination block? Well done! Now pick up your "Narrow Pass" card and build the route shown on it.

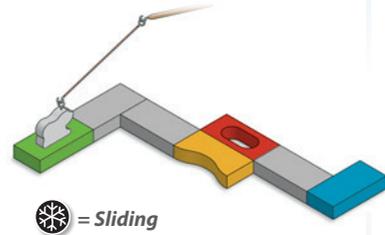
Narrow Pass ("Engpass")

The next player clockwise now tries to master this route. In the process you will get to know your **climbing rope** and the technique of sliding with the bear. The rope is depicted in the top right-hand corner of the card:

You must use the rope to extend your rod in order to move the bear. The climber is not needed for this route.

Clip the eyelet on the rope onto the hook on the rod. Now clip the dangling end of the rope into the eyelet on the bear. Practice makes perfect! Now move the bear from the starting block to the **blue destination block**.

The ice crystal symbol means that the bear has to slide over the path. You will need to concentrate because the bear must keep its paws on the ground all the time when it is sliding.



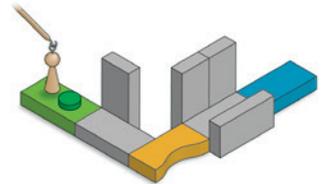
Be patient and move the bear carefully. Once you have got the hang on it you should be able to conquer the narrow pass easily!

Have you successfully conquered the narrow pass with the bear's paws in contact with the ground the whole time? If so, on we go straight away with the "Crevice".

Crevice ("Felspalt")

Now it's the next player's turn. This is when you get to know your **provisions** (the green disk). After all, every mountaineer gets hungry from time to time and needs to take a bit of food along on the expedition.

Move the climber and also the provisions to the **blue destination block**. Clip the climber onto the rod and slide or push the provisions and climber along the path.



But take care that the provisions don't fall off as you do this. If this does happen, then simply have another try!

Have you now moved beyond the crevice without losing your provisions along the way? If so, it is time to build the "Boulder".

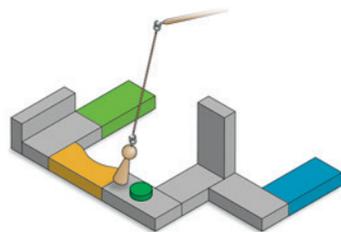
Boulder ("Findling")

Is the next player ready? OK! Back in the crevice you learned what needs to be done: move both the provisions and the climber to the **blue destination block**. Here is the tricky bit about this route: The player has to use their climbing rope for it.



You may prod the provisions either forwards or backwards. Have faith, you can do it!

Just as you did for the narrow pass, clip the rod into the eyelet on the rope. Then take the free-hanging hook on the rope and clip it into the eyelet on the climber. With a mixture of swinging and prodding you can move the provisions towards the destination block.



Have you completed this route as well? Great! Then you build the "Fixed Ladder" and climb up to the summit.

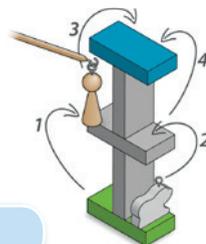
Fixed Ladder ("Steigleiter")

On this route the next player must climb up really high. As you do this you will get to know the **numbered arrows**. These mark stopping points along the way and show the exact sequence for moving the pieces.

Start by clipping the rod onto the climber. With the climber dangling freely, move them up to the grey block (marked by the arrow numbered **1**) and unclip them there. Next, clip on the bear and likewise move it up (**2**) before unclipping it. Now clip the climber back on and climb further up to the **blue destination block** (**3**). Do the same with the bear (**4**).



Don't forget to unclip it!



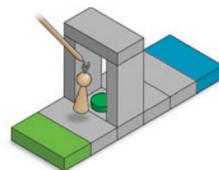
Have you conquered the Fixed Ladder? If so, on we go to the final stage of your first climb, the Archway!

Archway ("Torbogen")

Is that a gateway in the mountain? Wow! In order to get the provisions to the **destination block**, the next player needs to give them and the climber a hefty shove to move them through the gateway. Now, beyond this, we can see the actual summit! You can move the climber past the outside of the gateway. And you can prod the provisions as many times as you like.



Best not too hard in case they fall off the path!



Have you managed to reach the summit? Woo hoo!

Summary of the introduction:

- When a new card is turned up, you should set out the wooden blocks as shown and place the climber and/or the bear as well as the provisions if required on the respective blocks.
- The pieces (climber, bear) shown on the card must always be clipped on and then moved in the direction of the arrow to the blue destination block. At the end of the route the climber and bear must be unclipped so that they are simply standing on the **destination block**.
- The top right-hand corner of the card shows you the pieces needed for the route in question and how they are to be moved:



The climber is moved with the aid of a rod.



The pieces are moved alternately using one rod.



The pieces are moved using both rods. Hold one rod in each hand. You are allowed to move the pieces one after the other.



The rope is used as an extension to the rod; do this by clipping the eyelet on the rope into the hook on a rod.



unclipped

- If the card shows provisions, they need to be moved to the destination block by sliding, swinging and prodding.
- When there is an Ice Crystal ❄️ the bear must be dragged (slid) along the path. When doing this the bear's paws must always stay in contact with the ground!
- If a card contains numbered arrows, then the separate steps must be performed in the order shown. When you reach the stopping points you must unclip and the re-clip the pieces.



Before starting your first cooperative adventure, you can practice those six routes as often as you want.

This brings us to the end of the basic course. Well done! You are now ready to play the co-operative version. Turn the page where you will find the rules for this version of the game.

WORK TOGETHER TO CONQUER THE MOUNTAIN!

The co-operative version is for 2 to 4 players aged 5 and above

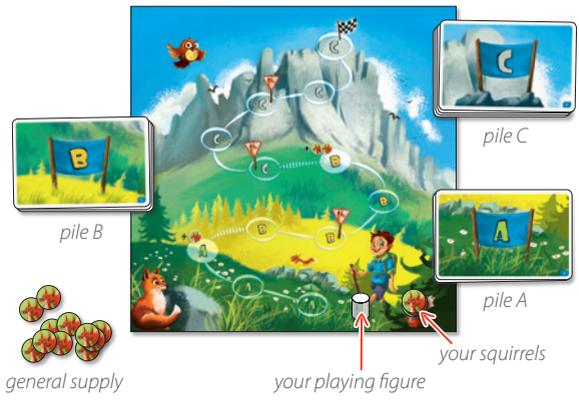
 If it has been a while since you last played, you can read through the summary on page 3 again.

After you've completed the basic course you are ready to start on your adventure!

Game preparation: Lay the gameboard on the table with the side showing the fox facing up. Lay out the wooden blocks, the rods, the climber, the bear, the climbing rope, the provisions and the 20 squirrels in readiness next to the gameboard. As a team, choose one of the four playing figures and place it next to the boy, near the first field on the gameboard. Then take **3 squirrels** from the general supply, stack them on top of one another and place them in the space alongside the playing figure. Sort the cards according to their flag colour (blue, red, black). Decide on the difficulty level you wish to play at. You should choose the cards with **blue flags** for your **initial mountain expeditions**. If you are a more **advanced** player who has conquered the mountain numerous times before, then you can choose the cards with the **red flags**. Any mountaineers who are out-and-out **professionals** can also choose the cards with **black flags**.

Take the 24 cards of the chosen difficulty level and sort them into alphabetical order. Shuffle the three piles separately and place them in the appropriate spaces on the route map. Put the remaining cards back in the box as they are not needed for this game.

Objective of the game: To work together to reach the summit of the Blocky Mountains before the sun has set and you have to turn round.



How the game works

The youngest player starts, then players take turns in a clockwise direction.

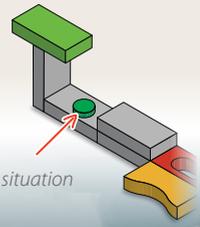
- When it's your turn you look at the next space **ahead of your playing figure**. There you will see either a letter A, B or C. Take the top card from the corresponding pile and put it down face up. At the beginning this will always be a card from pile A. If there is an **enhancement** symbol on the card, this means you have to decide whether or not you would like to make the route more difficult (see *enhancement*).
- Work together to construct the route as illustrated, with the enhancement if relevant.
- Now it's time to attempt to conquer your route. The rules you learned in the basic course apply here: you have to get the pieces shown (climber and/or bear) as well as possibly your provisions to the **blue destination block**. You do this by using the pieces, rods and rope in the way indicated in the top right-hand corner of the card. On routes with two rods, **two team members** are permitted to move the pieces together (using one rod each). In this case give the second rod to one of your team members.
- ✓ **Have you managed to successfully complete your route?** Great! Move your playing figure **one space** forward on the route map and put your card back in the box. Then it's the next player's turn.
- ✗ **Did you not manage to complete your route?** Then you can choose to either accept some help from a **squirrel** (see *help from the squirrels*) or simply put your card back in the box and it's the next player's turn.



Mishaps: Even experienced mountaineers have the occasional mishap! If one of the following situations occurs it means that your attempt has gone wrong and you have not successfully completed your route:

- One of the pieces (climber or bear) falls over or the provisions fall off the route.
 - One or more wooden blocks fall over in the course of your attempt. (It doesn't matter if any blocks fall over whilst you are constructing a route. You can simply rebuild.)
 - The bear's paws lose contact with the ground while he is sliding over blocks.
- If the climbing rope or a piece becomes detached from the hook, that doesn't count as a mistake - they can simply be clipped back on.

Hopeless situation: If you are underway and leave your provisions in a position from which they cannot be moved to the destination block, you can move the provisions back to the starting block and attempt the route again. In this case you don't need to forfeit a squirrel!



Enhancement

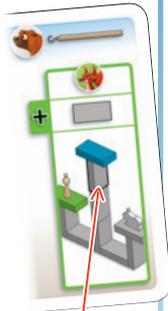
Certain cards include an enhancement symbol. Before the route is constructed, the player whose turn it is can decide whether the route is to be constructed with or without the enhancement (increased difficulty factor). Any additional game components required are shown on the card (adjacent to the Plus sign).

If you manage to successfully complete an enhanced route **at the first attempt**, then you are allowed to take the **indicated number of squirrels** and add them to your stock on the route map. You then move your playing figure one space forward, put your card back in the box, and now it's the next player's turn.



Enhancements make the route more difficult. And you only have one attempt at completing the route. On the other hand there is a reward if you succeed. So you need to think carefully to decide whether it's worth the risk!

But be warned! If you decide on an enhanced (more difficult) route, you *can't get any help* from the squirrels. If you are unable to successfully complete an enhanced route at the first attempt, you are not allowed to use one of your squirrels for a second attempt! Instead, the card goes back in the box and it's the next player's turn.



enhancement

Help from the squirrels



From time to time a player will have a mishap. But that's not the end of the world! If you find yourself in this situation, you can use **one of your squirrels** and have another try. You can do this as many times as you like until you run out of squirrels. For each further attempt you have to put one squirrel back into the general supply. Your pieces (climber, bear) and/or your provisions have to start again from the last block that they reached without any problem.

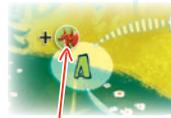
If you attempted and failed on an enhanced route, you are not allowed to use one of your squirrels for a second attempt!



The squirrels on the route map have to be shared between all team members. Make sure you use them wisely!

More squirrels

There are two spaces on the route map where you acquire squirrels. If your playing figure lands on or passes one of these spaces you can take the **number of squirrels** indicated and add them to your stock on the gameboard!



more squirrels!

Mind out, fox about!

Help, the squirrels are scared of the fox! Whenever your playing figure is standing on a space with a fox symbol, that player *cannot use* a squirrel. This means they can only attempt their route **once**. If their attempt is unsuccessful they have to stay on that space. The card then goes back in the box and it's the next player's turn.



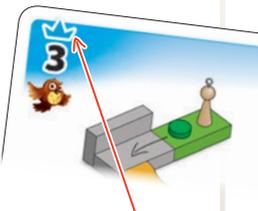
fox sign

Crowning stage



Each of the three piles of cards (A, B and C) includes one crowning stage. You can recognise the crowning stages by the crown symbol shown in the top left-hand corner.

If you manage to successfully complete a crowning stage, you are even allowed to move your piece **two spaces** forward!



crowning stage

You did it!



WHO WILL BE THE FIRST TO REACH THE SUMMIT?

The competitive game is for 2 to 4 players aged 7 and above

Once you have climbed the mountain a few times in teams, you can also play against one another and try to reach the summit before any of the other players!

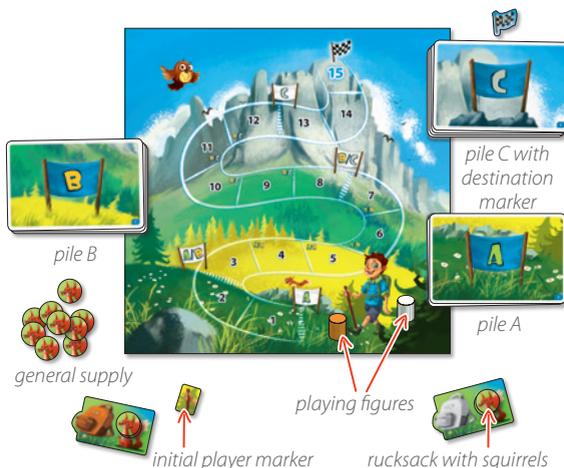


Some of the rules for the competitive game are the same as for the co-operative version. Certain rules are different, and there are a few extra rules (involving the numbers on the cards for instance).

Game preparation: Lay the gameboard on the table with the side without the fox facing up. Lay out the wooden blocks, the rods, the climber, the bear, the climbing rope, the provisions and the 20 squirrels in readiness next to the gameboard. Each player chooses a playing figure, places it next to the boy, near the first field on the route map and puts the **rucksack** of the same colour down in front of him/herself. Each player takes **2 squirrels** from the general supply and stacks them on the appropriate space next to their rucksack. The youngest player takes the **initial player marker** and puts it down in front of himself.

Sort the cards according to their flag colour (blue, red, black). Decide on the difficulty level you wish to play at (**blue** for **beginners**, **red** for **intermediate**, **black** for **experts**). Take the 24 cards of the chosen difficulty level and sort them in alphabetical order. Shuffle the three piles separately and place them in the appropriate spaces on the gameboard. Put the remaining cards back in the box as they are not needed for this game. Place the destination marker over the pile of cards bearing the letter C.

Objective of the game: To be the first player to reach the summit!



How the game works

The youngest player goes first. This version of the game consists of three distinct phases: Orientation, Planning and Ascent. It is then the turn of the next player in a clockwise direction.

Phase 1: ORIENTATION

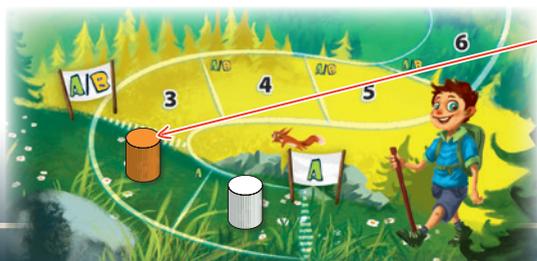
- When it is your turn, start by checking whether any of the other players has a card in front of them and has constructed the associated route. Is this the case? If so, move straight on to *Phase 2*.
- If none of the other players has a card in front of them, a **new route** needs to be constructed. In that case, check whether you still have a card in front of you from your last turn. If so, put it back in the box. Now turn over a new card. The space **ahead of your playing figure** indicates the pile from which you are allowed to take the top card. At the start of the game you can only take a card from pile A. As soon as you have advanced by at least two spaces you have a choice between two piles of cards (for spaces 2 to 6 the choice is between piles A and B, for spaces 7 to 11 it is between B and C). From space 12 and beyond players can only take cards from pile C. The transition between these areas of play is indicated by a white flag on the route map.



Don't forget: In order to determine which card you're allowed to take, you always look on the space in front of your playing figure!

- If you turn over a card with an **enhancement** symbol, then (as in the co-operative version) you have to decide whether to build your route with or without the added difficulty factor (see page 13).
- As soon as you have constructed your route, you move on to *Phase 2*.

Exception: If all the cards have already been used up from the pile you wanted to take a card from, you are instead allowed to take a card with a higher difficulty.



Player Orange on space 2 can either take a card from pile A or pile B. Player White on space 1 may only take a card from pile A.



Phase 2: PLANNING

You now have a choice between three options:

- **Attempt the ascent.** You want to play the route and move straight on to *Phase 3*.
- **Enjoy the view.** You allow yourself a little break and are entitled to add **two extra squirrels** to your stock. You skip *Phase 3* and it is the next player's turn.



If you have run out of squirrels it is worth enjoying the view. Although you miss a turn, you will put yourself in a position to take advantage later. If you already have two or more squirrels, you can't add any more.

- **Change your route.** You forfeit **1 squirrel** to change your route. Put the squirrel back in the general pool. You can then put your card back in the box, deconstruct your route and turn over a new card (as described under *Orientation*). You are only allowed to change your route **once** per turn. After that you must either attempt the ascent or enjoy the view.



If in Phase 1 you turn over a card and are certain that you want to change your route, then of course you don't need to construct that route. Only once you have changed your route in Phase 2 do you construct it.

Phase 3: ASCENT

Try to complete the route as you've learned in the basic course.

- ✓ **Have you managed to successfully complete your route?** What a star! You can move your playing figure forward by the **number of spaces shown** on the card. If you have played the enhanced route, you will acquire the extra number of **squirrels as indicated** from the general supply. Then put your card back in the box, deconstruct your route, and it's the next player's turn.
- ✗ **Did you not manage to complete your route?** You can then either get some help from your squirrels (see below) or you can forego another attempt, in which case it's the next player's turn.



If you forego your opportunity for another attempt, the route remains constructed for the next player. The card is not put back in the box.

Important: If you are unable to successfully complete an *enhanced* route at the first attempt, you are not allowed to use one of your squirrels for a second attempt! In this case it is the turn of the next player straight away.



*Completed the route?
Move 2 spaces.*

Mishaps: *Even experienced mountaineers have the occasional mishap! Likewise, hopeless situations can also occur as in the co-operative version of the game (see page 12).*

Help from the squirrels



If you make an unsuccessful attempt at a route, you can use **one of your squirrels** and have another try. You can do this as many times as you like until you run out of squirrels. For each further attempt you have to put one squirrel back into the general supply. Your pieces (climber, bear) and/or your provisions have to start again from the last block that they reached without any problem. If you attempted and failed on an enhanced route, you are not allowed to use one of your squirrels for a second attempt!

End of play

There are two ways in which the game can end:

- If a player manages to reach the summit, this heralds the end of the game. Play usually continues until all players have had the same number of turns (i.e. the player with the initial player marker won't get another turn). **If still only one player has reached the summit, they win the game!** If more than one player has reached the summit in the course of that round, the one with the most squirrels is the winner.
- If a player takes the last card from pile C, this also heralds the end of the game. Play continues until everyone has had an equal number of turns. In this case, however, any players who still have a turn can only attempt the last route they turned up (from pile C). In other words, if a player successfully completes their route they do not put their card back in the box. In Phase 2, you cannot change the route any more.

Any player whose piece goes on to reach the summit or, failing that, the player whose piece is furthest advanced on the route map, wins.

If two players finish in equal positions, the one with most squirrels wins.



If there is still a tie, all of those players win!

On the top!



VARIANTS

For 1 player: Solo expedition to the summit

Do you enjoy mountaineering on your own? It can be just as much as fun as doing it with other people. Set the game up as described for the co-operative version except that you start off with **5 squirrels**. **Your objective is to reach the summit before the sun goes down**. Your aim is to acquire as many squirrels as possible along the way. Ending up with **10 or more squirrels** makes you a conqueror of the mountains!

For the co-operative game: Restricted time

You can make the co-operative game more difficult by removing some of the cards from the piles whilst preparing the game. The game becomes more challenging if **one card** is removed from each pile. Expert players can even remove **two cards** from each pile. And if you aspire to being included amongst the world's elite climbers you can even remove **three cards** from each pile.

		
★ -1	★ -1	★ -1
★★ -2	★★ -2	★★ -2
★★★ -3	★★★ -3	★★★ -3

For the competitive game: Owls

Each player receives one owl before the game starts. Once you have successfully completed a route in Phase 3, you are allowed to use your owl to advance an **extra space** on the route map. This means that you might be able to reach an area in the next round that you would not otherwise have reached. Once the owl has flown you to the next space you have to put it back in the box.



You can even use this bonus move to get you up to the summit!



Owl



Gerhard Junker (born 1971 in the year of the pig) is a graphic designer.

The first routes were built by his daughter a few years ago with wooden blocks. Shortly after that, she started climbing the constructs with plastic figurines. And so, Blocky Mountains was born...



Author: Gerhard Junker
Illustration: Fabia Zobel
Editor: Markus Müller
Graphic Artists: Andrea Hofbeck, Gerhard Junker

© 2018 NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1
D - 90765 Fürth

www.noris-spiele.de

Art. Nr.: 606011679