

KATHMANDU

Ein Spiel für 2-4 Reisende ab 14 Jahren.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielbeschreibung	1
Spielmaterial	2
Spielaufbau A)	3
Spielaufbau B)	4
Spielablauf	6
Spielende und Schlusswertung	10
Die Ausrüstungskarten	12
Die Tierkarten	13
Langes Spiel	14
Erweiterung 1: Zelte	14
Erweiterung 2: Charaktere	15
Spielübersicht	16



SPIELBESCHREIBUNG

Auf zu einer abenteuerlichen Reise durch Nepal!

Ihr leitet eine Expedition und entdeckt die vielfältige Landschaft Nepals, die Tempel, Städte und schließlich *Kathmandu*.

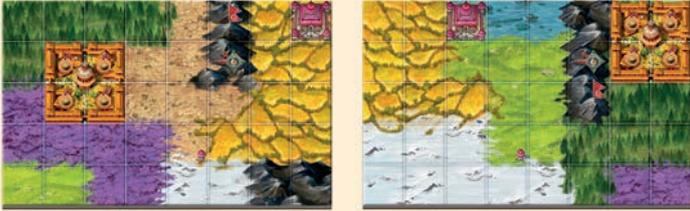
Die Durchquerung des Landes ist oft knifflig und erfordert eine gute Planung, die richtige Ausrüstung und ein wenig Glück.

Zeichnet heimische Tierarten, handelt in den Städten mit lokalen Waren und erkundet die vielen Tempel.

Erreicht auf eurem Weg so viele Dinge wie möglich, aber verliert keine Zeit, denn ein Sturm zieht auf – und er kommt immer näher!

SPIELMATERIAL

- 6 Landschaftstableaus



- 1 Starttableau



Startfelder

- 1 Zieltableau



Kathmandu

- 7 Grenzstreifen



- 1 Spielplan

Vorderseite

Rückseite



- 36 Ausrüstungskarten



Rückseite



- 12 Startausrüstungskarten



Rückseite



- 27 Tierkarten



Rückseite



- 24 Landkarten, je 2x „A“ und „B“ in 6 Farben



- 4 Kathmandu-Plättchen

in der DELUXE-Version aus Holz



- 24 Waren, je 6x4

in der DELUXE-Version aus Holz



Thangha-Bild

Seide

Gewürze

Gebetsmühle

Statue

Ring

- 6 Spezialwaren

in der DELUXE-Version aus Holz



- 80 Ressourcen, je 16x

in der DELUXE-Version 100 Ressourcen aus Holz



Rucksack

Kompass

Farbkasten

Münzen

Yakfutter

- 12 Wetterplättchen,

6x Sonne

6x Sturm

Rückseite



- 20 Erschöpfungsmarker



- 24 Würfel, je 4x pro Farbe



- 4 Tempelplättchen



- 1 Sturm, mit 2 Standfüßen



SPIELAUFBAU A)

- 1 Wertungsübersicht



- 1 Stefan Feld-Figur, mit Standfuß



Persönliches Spielmaterial in den Spielfarben Rot, Grün, Gelb, Blau

- 1 Spieltableau



- 1 Punktemarker, 1 50/100-Punkte-Plättchen und 1 150/200-Punkte-Plättchen



- 9 Opfergaben



- 1 Yak



- 10 Yakplättchen



- 1 Spielübersicht



ERWEITERUNG 1: „Zelte“ (S.14)

- 24 Zeltkarten



ERWEITERUNG 2: „Charaktere“ (S.15)

- 6 Charakterplättchen



- 1 Baut zunächst die **Landschaft** auf, durch die ihr während des Spiels mit eurem Yak reisen werdet: Ihr benötigt immer das **Starttableau** und das **Zieltableau**, welche ihr als erstes bzw. letztes auslegt. Dazwischen legt ihr **4** beliebige der insgesamt **6 Landschaftstableaus** mit einer zufälligen Seite nach oben aus. Beachtet dabei folgendes:

- Ihr müsst die Tableaus nicht alle gerade hintereinanderlegen. Sie können und sollen auch „abbiegen“.
An das Start- und Zieltableau darf nur je 1 anderes Tableau und an jedes Landschaftstableau müssen genau 2 Tableaus angrenzen – sie bilden eine „Schlange“.
- 2 benachbarte Tableaus müssen so aneinandergrenzen, dass die Grenze zwischen den Tableaus über mindestens **2 Felder passierbar** ist. Die Grenze ist passierbar, wenn sich auf keiner der beiden Seiten ein **Gebirge** befindet.



Diese Grenze ist an 2 Stellen passierbar.

- Beachtet auch die Ausrichtung der **roten Kompassnadel** auf den 4 Landschaftstableaus: Je mehr entgegen der Laufrichtung Kathmandu zeigen, desto einfacher wird eure Reise. Für den Start empfehlen wir, 2 Tableaus entgegen der Laufrichtung zu legen. Hier ein Beispielaufbau, den ihr für eure erste Partie verwenden könnt:



Kompassnadel entgegen der Laufrichtung

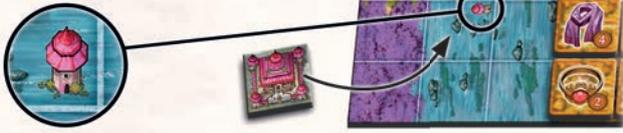
- Platziert **5 Grenzstreifen**, je einen auf jedem Übergang zwischen 2 Tableaus.

- Tip:** Ihr könnt die Grenzstreifen aufrecht zwischen die Tableaus klemmen. Aufgrund der besseren Erkennbarkeit sind die Grenzstreifen in den Beispielabbildungen aber liegend dargestellt.



SPIELAUFBAU B)

- 2 Legt auf das 3. und 5. Tableau der Landschaft, gezählt vom Start aus, je **1 Tempelplättchen** auf das entsprechend markierte Feld.



- 3 Die **Kathmanduplättchen** werden in aufsteigender Zahlenfolge gestapelt (die 15 zuoberst) und auf die Stadt Kathmandu auf dem Zieltableau gelegt.

- 4 Die **Erschöpfungsmarker** bilden einen allgemeinen Vorrat.

- 5 Mischt die **Waren** und verteilt sie verdeckt auf die Städte, so dass auf den 4 Feldern jeder Stadt je 1 Ware liegt. Deckt danach die Waren auf. Legt die übrigen Waren in die Schachtel zurück. Die **Spezialwaren** legt ihr offen neben die Landschaft.

- 6 Sortiert die 5 verschiedenen **Ressourcen** und legt sie in den allgemeinen Vorrat.

- 7 Legt den **Spielplan** mit den Ablagefeldern nach oben aus.

- 8 Von den **12 Wetterplättchen** sucht ihr 3 mal „Sturm“ und 2 mal „Sonne“ heraus. Diese mischt ihr und legt zufällig 3 davon verdeckt auf die ersten 3 Felder der Rundenleiste. Legt die 2 übrigen zurück in die Spieleschachtel, ohne sie euch anzusehen. Danach mischt ihr erneut 3 mal „Sturm“ und 2 mal „Sonne“ und belegt 3 weitere Felder der Rundenleiste mit verdeckten Plättchen. Die letzten beiden Felder bleiben frei – sie werden nur für das „Lange Spiel“ (S.14) benötigt.

- Hinweis:** Ihr könnt selbst bestimmen, wie viele Sturm- und Sonnenplättchen ihr im Spiel haben möchtet. Es gilt: Je mehr Sturmplättchen im Spiel sind, desto schneller folgt euch der Sturm. Ihr könnt auch alle 12 Plättchen mischen, 6 davon ziehen und das Wetter somit komplett dem Zufall überlassen.

- 9 Mischt die **Ausrüstungs- und Tierkarten** sowie die **Landkarten** getrennt voneinander und legt sie verdeckt gestapelt auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Dann deckt ihr von den Stapeln folgende Karten auf:

→ **Ausrüstungskarten:**

Deckt Karten auf, bis eine Ausrüstungskarte mehr ausliegt als Personen am Spiel beteiligt sind, z.B. 4 Karten bei 3 Personen.

→ **Tierkarten:**

Deckt 1 Tierkarte (im 2-Personen-Spiel) bzw. 2 Tierkarten (im 3- oder 4-Personen-Spiel) auf.

→ **Landkarten:**

Von den Landkarten deckt ihr 3 auf und legt sie auf die entsprechenden Felder des Spielplans.

- 10 Stellt den **Sturm** neben das Starttableau.



Euer persönliches Spielmaterial

- 11 Wählt eine Spielfarbe und erhaltet in dieser Farbe:
 - 1 Spieltableau
 - 1 Yak
 - 1 Punktemarker, 1 50/100-Punkte-Plättchen, 1 150/200-Punkte-Plättchen, die ihr für die Schlusswertung bereitlegt.
 - 10 Yakplättchen: Trennt das „10 Punkte“-Yakplättchen von den anderen Yakplättchen. Mischt dann die restlichen 9 Yakplättchen, bildet einen verdeckten Stapel und schiebt das „10 Punkte“-Yakplättchen darunter. Legt den Stapel verdeckt vor euer Spieltableau. Deckt nun jeweils das oberste Yakplättchen auf und legt es rechts neben den Stapel.
 - 9 Opfertgaben, die ihr auf den entsprechenden Feldern auf eurem Spieltableau ablegt.
 - 1 Spielübersicht
- 12 Nehmt je 1 Würfel in allen 6 Farben und je 1 der 5 Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat.
- 13 Mischt die Startausrüstungskarten. Alle erhalten je 2 Karten, die ihr rechts unten neben das eigene Spieltableau legt. Nicht verteilte Startausrüstungskarten und nicht benötigte Spielmaterialien legt ihr in die Schachtel zurück.
- 14 Zieht nun je 2 Landkarten vom verdeckten Stapel, die ihr rechts oben neben das eigene Spieltableau legt. Solltet ihr dabei 2 gleichfarbige Landkarten ziehen, legt das zweite Plättchen unter den Stapel und zieht eine neue Landkarte. Wiederholt dies, bis ihr 2 verschiedenfarbige Landkarten habt.
- 15 Wer von euch zuletzt in Kathmandu oder in Nepal (oder am nächsten dran) war, erhält die Stefan Feld-Figur.
- 16 Jetzt stellt ihr die Yaks noch auf die Startfelder des Starttableaus: Die Person rechts neben der Person mit der Stefan Feld-Figur beginnt und setzt ihr Yak auf ein beliebiges Startfeld. Die anderen folgen reihum gegen den Uhrzeigersinn und setzen ihr Yak auf ein noch freies Startfeld.
- 17 Zuletzt würfelt ihr alle einmal eure 6 Würfel und legt sie neben eurem Tableau bereit.



SPIELABLAUF

Kathmandu wird über **6 Durchgänge** gespielt, wobei jeder Durchgang aus **3 Runden** besteht. Eine Runde beginnt immer die Person mit der Stefan Feld-Figur, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Ist der 6. Durchgang gespielt, folgt die **Schlusswertung**. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt.

Wenn du am Zug bist, führe folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

■ **1) 1 Würfel wählen und 1 Ressource nehmen**

Wenn nötig:

■ **Ausruhen: Erschöpfungsmarker entfernen** [Keine Bewegung und Aktionen!]

■ **2) Dein Yak bewegen**

■ **3) Aktionen auf dem Zielfeld ausführen**

■ 1) 1 Würfel wählen und 1 Ressource nehmen



Wähle **1 Würfel**, der noch ungenutzt neben deinem Tableau liegt, platziere ihn auf deinem Spieltableau und erhalte **1 Ressource in der Farbe des gewählten Würfels** aus dem allgemeinen Vorrat.

Der **schwarze Würfel** ist ein Joker: Erhalte **1 Ressource** deiner Wahl.

!!! Wichtig: Bevor du einen Würfel wählst, darfst du **einmal pro Runde alle noch ungenutzten Würfel erneut würfeln**. Dazu musst du allerdings zunächst einen deiner ungenutzten Würfel rechts unten auf deinem Spieltableau platzieren. Diesen Würfel darfst du in diesem Durchgang nicht mehr verwenden.

Du benötigst die Ressourcen im weiteren Spielverlauf für unterschiedliche Aktionen. Eine Übersicht über die Aktionen findet ihr auf der Rückseite dieser Anleitung.

Anmerkung: Die Ressourcen gelten als unbegrenzt – sollte euch eine Sorte ausgehen, behelft euch mit einem geeigneten Ersatz.



Beispiel:

Dirk legt den noch ungenutzten grauen Würfel unten rechts auf sein Spieltableau, um den Rest seiner Würfel neu zu werfen. Danach wählt er den braunen Würfel und platziert ihn auf dem Würfelplatz ganz links. Er erhält 1 Rucksack (braune Ressource) aus dem allgemeinen Vorrat.

■ Ausruhen: Erschöpfungsmarker entfernen



Kontrolliere, ob **3 Erschöpfungsmarker** auf deinem Spieltableau liegen:

→ Ist dies der Fall, **legst du** (nach dem Auswählen deines Würfels und dem Nehmen der entsprechenden Ressource) **alle Erschöpfungsmarker zurück** in den Vorrat und **beendest** damit **deinen Zug**.

→ Ist dies **nicht** der Fall, kannst du mit **■ 2) Das Yak bewegen** fortfahren.



Beispiel:

Vincent hat 3 Erschöpfungsmarker auf seinem Spieltableau. Er wählt den rosa Würfel, erhält 1 Yakfutter aus dem Vorrat und legt dann alle Erschöpfungsmarker ab. Danach endet sein Zug.

■ 2) Dein Yak bewegen



Nachdem du durch den bei **■ 1) gewählten Würfel** eine Ressource erhalten hast, **nutzt** du nun die **Augenzahl dieses Würfels**, um dein Yak zu bewegen. Beachte dabei die **Bewegungsregeln** auf der nächsten Seite.

Yak-Bewegungsregeln:

- Das Yak kann nur **in gerader Richtung** ziehen. Es muss genau **so viele Felder weit** ziehen, wie die **Augenzahl des gewählten Würfels** zeigt.



Beispiel:
Dirk hat einen Würfel mit gewählt und darf sein Yak nun 2 Felder in gerader Richtung ziehen.

- Würde das Yak auf ein **Gebirgsfeld** oder über den **Rand eines Tableaus** hinausziehen, bleibt es stattdessen auf dem letzten Feld vor dem Gebirge oder dem Rand stehen und beendet dort seine Bewegung. Du erhältst dafür **1 Erschöpfungsmarker**, den du auf dein Spieltableau legst.



Beispiel:
Nathalie hat einen Würfel mit gewählt und bewegt ihr Yak in gerader Linie nach vorne. Damit würde sie mitten im Gebirge landen, auf welches das Yak jedoch nicht ziehen darf. Das Yak bleibt auf dem letzten Feld vor dem Gebirge stehen und Nathalie erhält 1 Erschöpfungsmarker.

- Zieh dein Yak über einen **Grenzstreifen**, musst du **1 Yakfutter** in den Vorrat abgeben. Besitzt du kein Yakfutter, so erhältst du zwar einen Erschöpfungsmarker, darfst das Yak aber trotzdem über den Grenzstreifen ziehen.

!!! Achtung: Der Grenzstreifen ist kein Feld – er wird bei der Bewegung nicht mitgezählt und du kannst nicht darauf stehenbleiben.



Beispiel:
Vincent zieht mit seinem Yak über einen Grenzstreifen. Er hat kein Yakfutter, das er abgeben könnte, und erhält 1 Erschöpfungsmarker.

- Zieh dein Yak mit seinem **ersten Schritt in Richtung der roten Kompassnadel** des Tableaus, auf dem es sich zu Beginn der Yak-Bewegung befindet, musst du **1 Kompass abgeben**. Besitzt du keinen Kompass, so erhältst du stattdessen 1 Erschöpfungsmarker, darfst das Yak aber weiterziehen.



Beispiel:
Ani bewegt ihr Yak in Richtung der roten Kompassnadel: Sie legt 1 Kompass zurück in den allgemeinen Vorrat.

- Erschöpfungsmarker:** Du kannst nie mehr als 3 Erschöpfungsmarker haben. Erhältst du einen weiteren, lege ihn in den Vorrat zurück.
- Ausrüstungskarten** ändern die Regeln für den Zug, in dem du sie ausspielst. Der Karteneffekt hat immer Vorrang vor den Grundregeln.

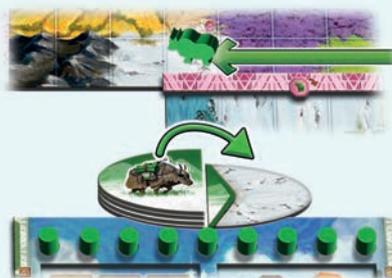
Das Feld, auf dem dein Yak stehenbleibt, wird als **Zielfeld** bezeichnet. Es dürfen auch mehrere Yaks auf 1 Feld stehen. Je nach **Zielfeld** darfst du unterschiedliche Aktionen ausführen.

3) Aktionen auf dem Zielfeld ausführen

Nach der Bewegung kannst du auf dem Zielfeld die folgenden Aktionen durchführen – wenn möglich, auch mehrere:

Yakplättchen erfüllen

Prüfe, ob dein aktuelles (offen ausliegendes) Yakplättchen die **gleiche Landschaft** wie dein Zielfeld zeigt. Ist dies der Fall, darfst du das nächste Yakplättchen vom Stapel aufdecken und auf das erfüllte Plättchen legen. Dies ist nun dein aktuelles Yakplättchen. Deckst du das letzte Yakplättchen auf, hast du alle Plättchen erfüllt und erhältst in der Schlusswertung 10 Punkte.



Beispiel:
Dirks Yak kommt auf einem Schneefeld zum Stehen. Damit erfüllt er sein aktuelles Yakplättchen und darf das nächste Plättchen vom Stapel aufdecken.

Tier malen

Befinden sich in der allgemeinen Auslage eine oder mehrere **Tierkarten**, welche die **gleiche Landschaft** wie dein Zielfeld zeigen, darfst du **gegen Abgabe von 1 Farbkasten** 1 der entsprechenden **Tierkarten** nehmen und an dein Tableau anlegen. Du darfst **pro Zug nur 1 Tierkarte** nehmen. Die Auslage wird erst am Ende des Durchgangs aufgefüllt!



Beispiel:
Nathalie bewegt ihr Yak auf ein Wiesenfeld. Sie gibt 1 Farbkasten ab und nimmt sich die Tierkarte mit dem Nashorn (Wiesenhintergrund) aus der allgemeinen Auslage.

Ausrüstung einsammeln

Befinden sich in der allgemeinen Auslage eine oder mehrere **Ausrüstungskarten**, welche die gleiche Landschaft wie dein Zielfeld zeigen, darfst du **gegen Abgabe von 1 Rucksack 1** der entsprechenden **Ausrüstungskarten** nehmen und an dein Tableau anlegen. Du darfst **pro Zug nur 1 Ausrüstungskarte** nehmen. Die Auslage wird erst am Ende des Durchgangs aufgefüllt!



Beispiel:
Ani bewegt ihr Yak auf ein Getreidefeld. Sie gibt 1 Rucksack ab und nimmt sich die Ausrüstungskarte „Seil und Eispickel“ (Getreidehintergrund) aus der allgemeinen Auslage.

Waren kaufen

Ist dein Zielfeld ein **Stadtfeld** mit einer Ware darauf, kannst du die Ware gegen Abgabe von **1 Münze** kaufen. Lege die Ware auf dein Tableau.

Sollte die **Spezialware** derselben Warenart noch ohne Besitzer sein, darfst du sie **gegen Abgabe von 1 weiteren Münze** ebenfalls nehmen und an dein Tableau anlegen. Liegt die Spezialware schon bei einer anderen Person, kannst du stattdessen dieser Person 1 Münze geben, um dir die Spezialware zu nehmen und an dein Tableau anzulegen. Die betreffende Person kann dies nicht verhindern.

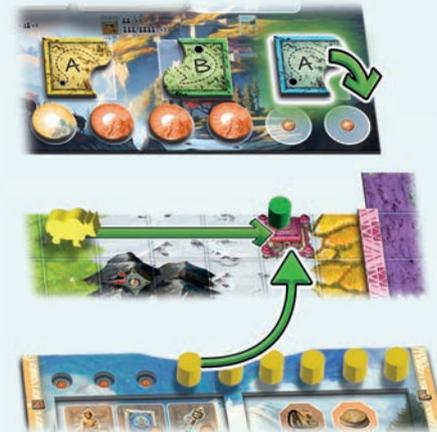


Beispiel:
Dirk bewegt sein Yak auf ein Stadtfeld. Er gibt 1 Münze ab, um die dort liegende Ware „Gebetsmühle“ zu nehmen. Die entsprechende Spezialware befindet sich noch in der allgemeinen Auslage. Er gibt 1 weitere Münze ab, um sie ebenfalls zu nehmen.

Opfergaben darbieten

Ist dein Zielfeld ein **Tempelfeld** oder **Tempelplättchen**, stellst du **1 Opfergabe** von deinem Tableau auf den Tempel. Dabei nimmst du deine Opfergaben von links nach rechts vom Tableau. Pro Person darf in jedem Tempel nur 1 Opfergabe dargeboten werden.

Nach der Darbietung einer Opfergabe nimmst du **1 Landkarte** aus der offenen Auslage oder oben vom verdeckten Stapel und legst sie neben dein Tableau. Freie Plätze in der Landkarten-Auslage werden sofort aufgefüllt (soweit möglich). Sind die Landkarten aufgebraucht, kannst du im Tempel keine Landkarte mehr erhalten.



Beispiel:
Vincent bewegt sein Yak auf ein Tempelfeld. Er stellt die von links aus gesehen erste Opfergabe von seinem Spieltableau auf das Tempelfeld. Dann wählt er 1 Landkarte aus der offenen Auslage auf dem Spielplan und nimmt sie sich.

Kathmandu besuchen

Ist dein Zielfeld eines der 9 Felder von **Kathmandu**, nimm dir das **oberste Kathmandu-Plättchen** und **lege alle Erschöpfungsmarker** von deinem Spieltableau ab. Kathmandu zählt als Stadtfeld: Du kannst ggfs. noch 1 Yakplättchen erfüllen und/oder 1 Tier- und/oder Ausrüstungskarte erhalten. Stelle dann dein Yak neben dein Tableau: Ab jetzt erhältst du jedes Mal, wenn du wieder am Zug bist, 1 beliebige Ressource aus dem Vorrat, führst aber keine Bewegung oder Aktionen mehr aus.



Beispiel:
Nathalie zieht ihr Yak auf eines der 9 Felder von Kathmandu. Sie erhält das oberste Plättchen vom Stapel der Kathmandu-Plättchen (15 Punkte).

Landkarten tauschen

Befindet sich das **Yak einer oder mehrerer anderer Personen** auf deinem Zielfeld, darfst du dir **1 Landkarte** deiner Wahl von einer dieser Personen aussuchen und gegen 1 deiner Landkarten deiner Wahl **tauschen**. Die betreffende Person kann dies nicht verhindern.

Besitzt du oder die betreffende Person keine Landkarte, kannst du die Aktion nicht ausführen.

Landkarten, die mit einer **Truhe** (siehe Ausrüstungskarten auf S.12) gesichert sind, kannst du nicht zum Tausch auswählen.



Beispiel:
Ani (rot) bewegt ihr Yak auf das Feld, auf dem sich Vincents Yak gerade befindet. Sie nimmt sich aus seinen gesammelten Landkarten das rote A. Im Austausch dafür gibt sie ihm ihr lila B.

Die Ausrüstungskarten:



Ausrüstungskarten bringen dir in deinem Zug Vorteile und lassen dich die Grundregeln des Spiels auf unterschiedliche Arten ändern.

Während deines Zuges kannst du beliebig viele Ausrüstungskarten verwenden, auch in Kombination. Die Karten legst du nach einmaliger Nutzung auf einen gemeinsamen Ablagestapel ab.

Jede deiner Ausrüstungskarten darfst du zu einem bestimmten Zeitpunkt in deinem Zug nutzen – entweder **vor** (☀️), **während** (☀️) oder **nach deiner Yak-Bewegung** (🌙).

Die Ausrüstungskarten und ihre Effekte werden auf Seite 12 genau erläutert.

Ende eines Durchgangs

Nach **3 Runden** ist ein Durchgang vorbei. Alle Würfelfelder des Spieltableaus sind dann mit einem Würfel belegt.

Hinweis: Am Ende des letzten Durchgangs müsst ihr nur den Schritt „Wetterplättchen aufdecken und Sturm bewegen“ ausführen und könnt den Rest überspringen!

Stefan Feld-Figur weitergeben



Die **Stefan Feld-Figur** wird an die Person weitergegeben, die in diesem Durchgang die **3 Würfel** mit dem in Summe **niedrigsten Wert** genutzt hat. Herrscht Gleichstand, gebt ihr die Figur an die Person, die im Uhrzeigersinn näher an der Person sitzt, welche die Figur zuvor hatte. Ist diese Person selbst am Gleichstand beteiligt, geht die Figur an die nächste, beteiligte Person im Uhrzeigersinn.

Beispiel:

Folgende Würfel wurden in dieser Runde genutzt:

Ani:	☀️, ☀️, ☀️	[10]
Nathalie:	☀️, ☀️, ☀️	[16]
Dirk:	☀️, ☀️, ☀️	[11]
Vincent:	☀️, ☀️, ☀️	[9]

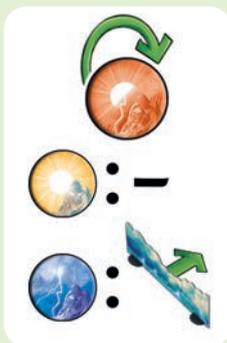
Damit hat Vincent den niedrigsten Gesamtwert und erhält die Stefan Feld-Figur.



Würfel neu würfeln

Würfelt nun eure **6 Würfel** für den nächsten Durchgang.

Wetterplättchen aufdecken und Sturm bewegen



Deckt nun, beginnend beim Plättchen ganz links, das nächste **Wetterplättchen** auf dem Spielplan auf:

Sollte es sich um ein **blaues Sturmplättchen** handeln, wird der Sturm auf den nächsten Grenzstreifen in Richtung Kathmandu geschoben. Wird der Sturm zum ersten Mal bewegt, wird er hinter den ersten Grenzstreifen gestellt.

Ist es ein **gelbes Sonnenplättchen**, bewegt sich der Sturm **nicht**.

Sollte sich dein **Yak** nun **hinter dem Sturm** befinden, egal ob er sich bewegt hat oder nicht, erhältst du **1 Erschöpfungsmarker**, auch wenn es sich schon vor der Bewegung des Sturms hinter dem Sturm befand.

Der Sturm blockiert im Folgenden nicht die Bewegung deines Yaks und du bekommst beim Hindurchziehen keinen weiteren Erschöpfungsmarker.



Beispiel:
Das erste Wetterplättchen wird aufgedeckt: Sturm!

Der Sturm wird vom Rand des Starttableaus bis zum ersten Grenzstreifen bewegt.

Da sich Vincents Yak nun hinter dem Sturm befindet, erhält er 1 Erschöpfungsmarker.

Kartenauslage auffüllen

Füllt zuletzt noch die allgemeine Auslage der Ausrüstungs- und Tierkarten auf:



Ausrüstungskarten:

Füllt die Auslage auf, bis wieder eine Ausrüstungskarte mehr ausliegt, als Personen am Spiel beteiligt sind.



Tierkarten:

Deckt 1 Tierkarte (im 2-Personen-Spiel) bzw. 2 Tierkarten auf (im 3- oder 4-Personen-Spiel), egal ob noch Tierkarten ausliegen oder nicht.

SPIELEND E UND SCHLUSSWERTUNG

Nach dem **6. Durchgang** ist das Spiel zu Ende.

!!! Achtung: Auch am Ende des letzten Durchgangs muss noch das Wetterplättchen aufgedeckt werden. Befinden sich jetzt Yaks hinter dem Sturm, erhalten sie noch 1 Erschöpfungsmarker.



Hinweis: Sollten alle Yaks noch vor Ende des 6. Durchgangs in Kathmandu angekommen sein, endet das Spiel vorzeitig. In diesem Fall wird kein letztes Wetterplättchen aufgedeckt, denn in Kathmandu seid ihr vor dem Sturm sicher.

Dreht nun den **Spielplan** auf die Seite mit der Punkteleiste und der großen Schlusswertungsübersicht. Stellt eure **Wertungsmarker** auf das Feld 0 der Punkteleiste.

Nun wird die **Schlusswertung** durchgeführt, in der ihr Punkte erhaltet, die ihr auf der **Punkteleiste** abträgt.

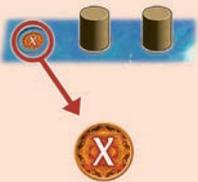
Wenn ihr mit eurem Punktemarker während der Wertung die Punkteleiste einmal umrundet, nehmt euch das **50/100-Punkte-Plättchen** in eurer Farbe und legt es mit der 50 nach oben neben euer Spieltableau. Dreht es nach einer weiteren Umrundung auf die 100. Für eine 3. oder 4. Umrundung benutzt das **150/200-Punkte-Plättchen**.

Spielplanrückseite mit Punkteleiste und Übersicht für die Schlusswertung



Schlusswertung

Du erhältst (oder verlierst) Punkte in den folgenden Kategorien:



Opfergaben

Für deine dargebotenen **Opfergaben** erhältst du so viele Punkte, wie in dem freien Feld der zuletzt dargebotenen Opfergabe sichtbar sind (d.h. das letzte freie Feld von links).

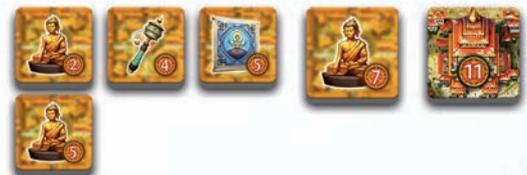


Beispiel: Dirk erhält 25 Punkte für seine dargebotenen Opfergaben.



Waren, Spezialwaren, Kathmanduplättchen

Für jede **Ware** in deinem Besitz erhältst du die darauf angegebenen Punkte. Jede **Spezialware**, die sich bei Spielende in deinem Besitz befindet, bringt dir 7 Punkte. Auch für die **Kathmanduplättchen** erhältst du die darauf angegebenen Punkte.



Beispiel: Nathalie erhält 16 Punkte für ihre Waren, 7 Punkte für die Spezialware und 11 Punkte für das Kathmanduplättchen.



Sets unterschiedlicher Waren

Ein **Set** aus 5 [allen 6] verschiedenen **Warenarten** bringt dir 7 [12] Punkte ein. Du darfst **mehrere Sets** haben, aber jede Ware kann nur Bestandteil von 1 Set sein. Spezialwaren können **nicht** Teil eines Sets sein.



Beispiel: Für ein Set aus 5 verschiedenen Waren erhält Dirk 7 Punkte. Da er die Spezialwaren nicht als Teil eines Sets verwenden kann, erhält er keine weiteren Punkte.

Landkarten



Für die **Landkarten** in deinem Besitz erhältst du:

- 1 Punkt je einzelner A- oder B-Landkarten
- 4 Punkte für 1 gleichfarbiges Paar A + B,
- 8 Punkte für 1 gleichfarbiges Paar A + B, das durch eine Truhe (siehe Ausrüstungskarten) gesichert worden ist.



Beispiel:
Vincent erhält für seine gesammelten Landkarten insgesamt 15 Punkte:

- 3 Punkte für 3 einzelne Hälften
- 4 Punkte für ein lila Paar
- 8 Punkte für das mit der Truhe gesicherte grüne Paar

Tierkarten



$$X = \text{MAX} - \text{MIN}$$

Ermittelt die **größte Anzahl** an Tierkarten (z.B. 5) und die **niedrigste Anzahl** (z.B. 0), die von je einer Person gesammelt worden sind. Die **Differenz** (hier: $5 - 0 = 5$) ist der **Punktwert pro Tierkarte** für alle Personen (in diesem Beispiel 5 Punkte pro Tierkarte).



Beispiel:

Ani besitzt 5 Tierkarten, Vincent und Nathalie haben je 2 Tierkarten, Dirk hat keine Tierkarte gesammelt. Damit ist jede Tierkarte $5 - 0 = 5$ Punkte wert: Ani erhält 25 Punkte und Vincent und Nathalie je 10 Punkte.

Yakplättchen



Zähle deine **noch verdeckt liegenden Yakplättchen** und erhalte Punkte entsprechend der nachfolgenden Tabelle:

Verdeckte Yakplättchen	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Punkte	10*	0	-1	-3	-6	-10	-15	-21	-28

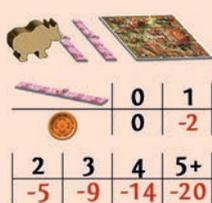
*Das sind die 10 Punkte, die auf dem letzten Yakplättchen abgebildet sind.



Beispiel:

Dirk hat noch 2 verdeckt liegende Yakplättchen: Er verliert 1 Punkt.

Entfernung zu Kathmandu



Zähle, wie viele **Grenzstreifen** auf dem Weg zwischen deinem Yak und Kathmandu liegen, und erhalte Punkte anhand der nachfolgenden Tabelle:

Anzahl Grenzstreifen	0	1	2	3	4	5+
Punkte	0	-2	-5	-9	-14	-20



Beispiel:

Nathalies und Dirks Yak haben das Zieltaleau erreicht - sie verlieren keine Punkte. Vincent ist 1 und Ani 2 Grenzstreifen vom Zieltaleau entfernt: Vincent verliert 2 Punkte und Ani 5 Punkte.

Ausrüstungskarten und Ressourcen



Für jede ungenutzte **Ausrüstungskarte** sowie für jede **Ressource** in deinem Vorrat: Erhalte **1 Punkt**.



Beispiel:

Für 2 ungenutzte Ausrüstungskarten und 3 Ressourcen erhält Ani 5 Punkte.

Erschöpfungsmarker



Für jeden **Erschöpfungsmarker** auf deinem Spieltableau: Verliere **3 Punkte**.



Beispiel:

Für 2 Erschöpfungsmarker auf seinem Tableau verliert Vincent 6 Punkte.

Die Punkte bzw. Minuspunkte tragt ihr auf der Punkteleiste ab. Wer am Ende die meisten Punkte besitzt, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt die Person, die näher an Kathmandu heran gekommen ist oder sogar die Stadt selbst erreicht hat. Bei Gleichstand teilen sich diese Personen den Sieg.

Die Ausrüstungskarten



Karten mit diesem Symbol können nur **vor der Yak-Bewegung** genutzt werden.



Karten mit diesem Symbol können nur **während der Yak-Bewegung** genutzt werden.



Karten mit diesem Symbol können nur **nach der Yak-Bewegung** genutzt werden.



Werkzeug-Etui

Du darfst dir **3 beliebige, aber unterschiedliche Ressourcen** aus dem Vorrat nehmen.



Lupe

Du darfst den gewählten Würfel auf die **gegenüberliegende Seite drehen** und nutzt dann diese Zahl für deine Bewegungsschritte.



Holz-Fässchen

Du darfst bis zu **dreimal** unmittelbar nacheinander beliebig viele deiner ungenutzten Würfel **erneut würfeln**.



Erste Hilfe-Tasche

Du darfst **2 Erschöpfungsmarker** von deinem Spieltableau **entfernen** und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Dieser Effekt tritt noch vor dem Schritt **Ausruhen** ein, sodass du zuerst deine Erschöpfungsmarker reduzieren kannst und dann dein Yak normal bewegen darfst.



Fernrohr

Dein aktuelles Yakplättchen gilt als erfüllt: Decke das nächste Yakplättchen auf.



Wasserflasche

Du darfst die Zahl deines **Würfels** um **+1/-1 verändern** und ihn auf die entsprechende Seite drehen. Du kannst den Würfel **nicht** von auf oder umgekehrt drehen.



Geländekarte

Du darfst dein **Yak** auf ein beliebiges anderes Feld **innerhalb** desselben zusammenhängenden **Gebiets** (ggfs. auch über Grenzstreifen hinweg [Yakfutter abgeben!]) **versetzen**, in dem du dich gerade befindest.



Truhe

Du darfst **alle** deine **gleichfarbigen Paare von Landkarten (A+B)**, die du bis jetzt gesammelt hast, umdrehen und unter diese Karte legen: Du hast sie in der Truhe **gesichert** und erhältst in der Schlusswertung für jedes dieser Paare **8 Punkte**.



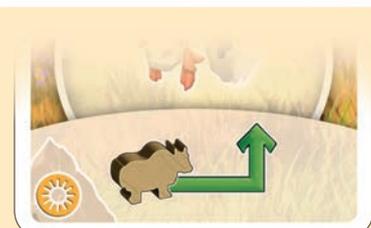
Seil und Eispickel

Du darfst mit den Bewegungsschritten deines Würfels **über Gebirgsfelder laufen**, aber **nicht darauf stehenbleiben**. Wenn deine Würfelzahl für das Überschreiten zu klein ist, darfst du diese Ausrüstung nicht nutzen.



Teelätter

Du darfst die **Bewegungsschritte** deines Würfels genau **verdoppeln**. Du musst aber die verdoppelte Anzahl Schritte komplett in gerader Richtung laufen.



Zaumzeug

Du darfst innerhalb der Bewegung dein Yak **einmal** rechtwinklig **abbiegen** lassen.



Strickleiter

Du darfst auch von einem der **8 zum Tempel benachbarten Felder** aus **1 Opfertgabe** in diesem Tempel darbringen.

Die Tierkarten



Roter Panda



Muli



Gangesgavial



Blutsaugeragame



Nachtbaumnatter



Goldfasan



Hirschziegenantilope



Himalaya-Tahr



Dzo



Lophorus



Rotkopf-Trogon



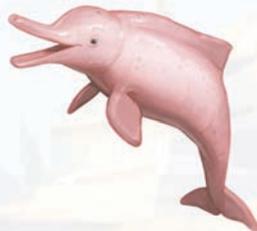
Igel-Drossling



Bengalischer Tiger



Waran



Flussdelfin



Schakal



Langure



Schneeleopard



Einhorniges Nashorn



Indischer Elefant



Blauschaf



Himalaya-Seraw



Rhesusaffe



Moschustier



Yak



Wildbüffel



Schweinschirsch

LANGES SPIEL

Möchtet ihr eure Reise nach Kathmandu ein wenig länger und ausgiebiger gestalten, dann ist das lange Spiel genau das Richtige für euch.

Änderungen im Spielaufbau:

- 1) Benutzt beim Bau eurer Landschaft **alle 6 Landschaftstableaus**.
Alle anderen Vorgaben gelten unverändert.
- 2) Platziert **alle 4 Tempelplättchen** auf den markierten Feldern des 3., 4., 5., und 6. Tableaus, vom Start aus gezählt.
- 3) Platziert insgesamt **8 Wetterplättchen** auf dem Spielplan:
Von den 12 Wetterplättchen sucht ihr 3 mal „Sturm“ und 3 mal „Sonne“ heraus. Diese mischt ihr und legt zufällig 4 davon verdeckt auf die ersten 4 Felder der Rundenleiste. Legt die 2 übrigen zurück in die Spieleschachtel, ohne sie euch anzusehen. Danach mischt ihr 4 mal „Sturm“ und 2 mal „Sonne“ und belegt 4 weitere Felder der Rundenleiste mit 4 davon gezogenen, verdeckten Plättchen (legt den Rest ab).



Änderungen im Spielablauf:

Anstatt der bisherigen 6 Durchgänge spielt ihr nun **8 Durchgänge**, ansonsten ändert sich nichts.

ERWEITERUNG: ZELTE

Änderungen im Spielaufbau:

Ihr mischt die **Zeltkarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan.

Änderungen im Spielablauf:



Ende eines Durchgangs

Zeltkarten erhalten und Stefan Feld-Figur weitergeben

Am Ende eines Durchgangs erhalten **alle** Personen, die die 3 Würfel mit der niedrigsten Summe genutzt haben, je **1 Zeltkarte** vom Stapel auf die Hand. Diese Karten solltet ihr verdeckt halten.

Am Ende jedes Spielzugs

Nachdem eine Person in ihrem Zug alle **Aktionen** auf ihrem Zielfeld **abgeschlossen** hat, prüfen die anderen, ob sie eine **Zeltkarte mit demselben Landschaftstyp wie dieses Zielfeld** auf der Hand haben. Wenn ja, **dürfen** sie diese Zeltkarten ausspielen. Die Person erhält für jede dieser gespielten Zeltkarten **1 Erschöpfungsmarker** aus dem allgemeinen Vorrat. Die ausgespielten Zeltkarten kommen dann aus dem Spiel.

ERWEITERUNG: CHARAKTERE

Änderungen im Spieldaufbau:

Alle erhalten ein beliebiges Charakterplättchen, das sie unten rechts in die Aussparung ihres Tableaus legen.

Anstatt je 1 von jeder Ressource und 2 Startausrüstungskarten zu erhalten, bekommt ihr die **oben** auf dem Charakterplättchen angegebene Anzahl an Ressourcen und Startausrüstungskarten (braun hinterlegter Bereich).

Änderungen im Spielablauf:

Jeder Charakter besitzt eine individuelle Fähigkeit (unterer, weiß hinterlegter Bereich), die ihr während des Spiels nutzen könnt. Im Folgenden werden die Fähigkeiten genauer erläutert:



Bergsteiger

Der Bergsteiger darf mit seinem Yak **über Gebirgsfelder ziehen** und seine Bewegung auch auf einem Gebirgsfeld **beenden**.



Yak-Führerin

Die Yak-Führerin darf den **rosa Würfel** immer **auf eine beliebige Seite drehen**, bevor sie ihn zur Bewegung nutzt.

Sie darf 2 Yakfutter in **1 beliebige andere Ressource** tauschen.



Mönch

Der Mönch darf bis zu 3x im Spiel bei einem Tempelbesuch sofort **2 Opfertgaben** darbringen. Er erhält trotzdem **nur 1 Schatzkarte**.



Händlerin

Immer wenn die Händlerin eine Ware kauft, darf sie, statt die Ware von dem Stadtfeld zu kaufen, auf dem sie gelandet ist, **1 Ware** von einem **beliebigen Feld der Stadt** kaufen.



Grenzwache

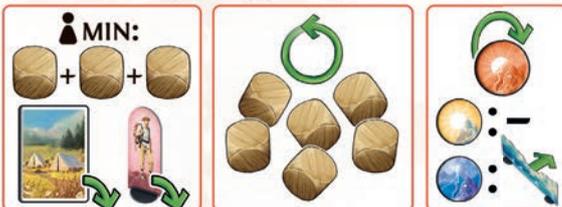
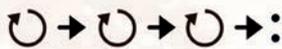
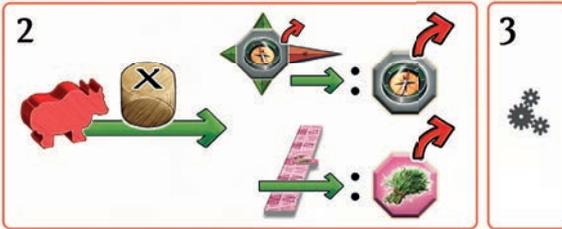
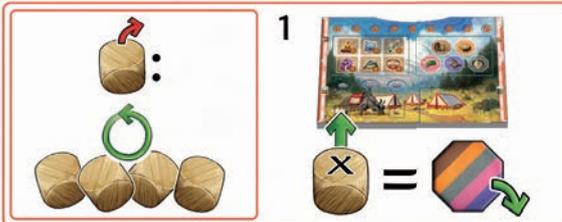
Die Grenzwache darf **beim Überschreiten eines Grenzstreifens** ihr Yak **entlang der Grenze verschieben**, sodass es hinter der Grenze auf dem neuen Landschaftstableau auf einem beliebigen Feld herauskommt. Dort setzt das Yak seine Bewegung in derselben Richtung fort, wie vorher begonnen. Für das Überschreiten des Grenzstreifens muss aber weiterhin 1 Yakfutter abgegeben werden.



Künstlerin

Beim **Tiere malen** und **Ausrüstung einsammeln** gilt für die Künstlerin nicht nur die Landschaft ihres Zielfelds, sie darf auch die Landschaftstypen der 4 orthogonal benachbarten Felder rund um ihr Zielfeld mit einbeziehen. Dadurch hat sie mehr Auswahl, trotzdem darf sie nie mehr als 1 Tierkarte und 1 Ausrüstungskarte pro Zug nehmen.

SPIELÜBERSICHT



Rundenablauf

1) 1 Würfel wählen und 1 Ressource nehmen (ggfs. vorher nachwürfeln)

Zum Nachwürfeln: 1 ungenutzten Würfel beiseitelegen, Rest der ungenutzten Würfel nachwürfeln
Gewählten Würfel auf dem Spieltableau einsetzen und 1 gleichfarbige Ressource erhalten

Ausruhen

Bei 3 Erschöpfungsmarkern MUSS man sich **ausruhen**:
Alle Erschöpfungsmarker entfernen - keine Bewegung und Aktionen!

2) Das Yak bewegen

Yak in **gerader Linie** genau entsprechend der **Augenzahl des gewählten Würfels** bewegen
1 Erschöpfungsmarker nehmen, falls man die Bewegung nicht vollständig ausführen kann (durch Gebirge oder Tableauränder).

Bewegung in Richtung der **roten Kompassnadel**:
1 Kompass abgeben (sonst 1 Erschöpfungsmarker)

Beim Überschreiten eines **Grenzstreifens**:
1 Yakfutter abgeben (sonst 1 Erschöpfungsmarker)

3) Aktionen auf dem Zielfeld ausführen (siehe unten)

Nach 3 Runden: Ende eines Durchgangs

Stefan Feld-Figur weitergeben (+ Zeltkarte ziehen)

Wer die **niedrigste Summe** an genutzten Würfeln hat, erhält die **Stefan Feld-Figur** (+1 Zeltkarte)

Würfel neu würfeln

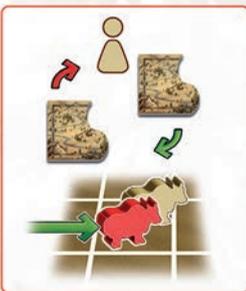
Wetterplättchen aufdecken und ggfs. Sturm bewegen

Sonne: Sturm bewegt sich nicht **Sturm**: Sturm bewegt sich bis zum nächsten Grenzstreifen
Alle Personen **hinter dem Sturm** erhalten **1 Erschöpfungsmarker**

Kartenauslage auffüllen

Ausrüstung: Auf Personenanzahl +1 auffüllen **Tiere**: 1 aufdecken (2 Personen) / 2 aufdecken (3/4 Personen)

Aktionen auf dem Zielfeld



Landkarten tauschen

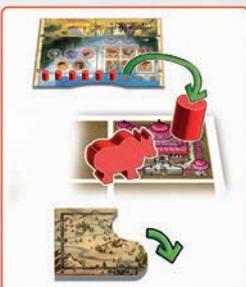
Andere Person auf dem Zielfeld?
Gib ihr 1 deiner Landkarten und nimm 1 ihrer Landkarten.



Yakplättchen erfüllen

Die **Landschaft** auf deinem aktuellen **Yakplättchen** stimmt mit dem Zielfeld überein?

Decke das nächste **Yakplättchen** auf.



Opfergabe darbringen

Zielfeld ist ein **Tempel**?
Stelle deine nächste **Opfergabe** von links auf den Tempel und erhalte **1 Landkarte**.

Nur 1 Opfergabe pro Person pro Tempel.

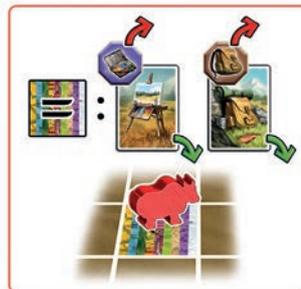


Waren kaufen

Zielfeld ist ein **Stadtfeld** mit Ware?

Gib **1 Münze** ab und erhalte die **Ware**.

Gib **1 weitere Münze** ab: Erhalte die passende **Spezialware**. Wenn diese bei einer anderen Person lag, erhält diese die Münze.



Tier-/Ausrüstungskarte erhalten:

Die **Landschaft** des Zielfelds stimmt mit der auf einer **Karte** in der Auslage überein?

Gib **1 Malkasten** ab und erhalte **1 Tierkarte** mit der passenden Landschaft.

Gib **1 Rucksack** ab und erhalte **1 Ausrüstungskarte** mit der passenden Landschaft.

Nur max. 1 Tierkarte und 1 Ausrüstungskarte pro Zug!



Kathmandu besuchen

Zielfeld ist **Kathmandu**?

Erhalte das **oberste Kathmanduplättchen** und lege alle **Erschöpfungsmarker** ab.

Führe in zukünftigen Zügen keine Bewegung oder Aktionen mehr durch, aber nimm 1 beliebige Ressource.