

BOULDER BLUFF

ANLEITUNG

2-4 PERSONEN | 30 MINUTEN | AB 8 JAHREN

Wer von euch klettert am besten? Oder besser gesagt, wer kann (arrogant) damit prahlen, am besten zu klettern? Denn wenn niemand gesehen hat, wie du die Route getoppt hast, kann dir auch niemand das Gegenteil beweisen, oder? Willkommen bei Boulder Bluff, einem Spiel, bei dem du geschickt klettern musst – oder so tun als ob.

MATERIAL

DIESE ANLEITUNG
38 KLETTERKARTEN



15 FELSKARTEN



10

VERLETZUNGSMARKER



1 CHALKBAG

5 CHALKMARKER



VORBEREITUNG

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



ZIEL

Die insgesamt höchste Schwierigkeit auf deinen gesammelten Felskarten zu haben!

ABLAUF

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

VORBEREITEN

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

KLETTERN

Wähle 1 der 3 offenen Felskarten und führe die folgenden Schritte aus:

1. Spiele so viele deiner Kletterkarten aus, wie du möchtest. Lege sie entweder offen oder verdeckt vor dir aus, wobei mind. 1 der Karten offen liegen muss.
2. Ziehe und zeige 1 Chalkmarker aus dem Chalkbag. Im Uhrzeigersinn folgend dürfen nun alle anderen entscheiden, ob sie mit dir klettern und die 2 oben beschriebenen Schritte ebenfalls ausführen möchten. Falls mind. 1 andere Person mit dir klettert, führt anschließend die folgenden Schritte aus. Falls niemand mit dir klettert, nimm dir einfach die gewählte Felskarte, lege sie offen vor dir aus und springe zu Schritt 6.

3. Deckt alle ausgespielten Karten auf, handelt alle Effekte darauf ab und berechnet eure jeweilige Kraft wie folgt:

+X für die Summe der Werte all deiner Kletterkarten mit derselben Farbe wie die gewählte Felskarte (manche Kartenwerte haben mehrere Farben).

+X oder -X für deinen Chalkmarker.

Falls alle deine nicht-braunen Karten dieselbe Basisfarbe wie die gewählte Felskarte haben, +1 für jede dieser Karten.

-1 für jede Felskarte, die bereits vor dir ausliegt und dieselbe Basisfarbe wie die nun gewählte Felskarte hat, sowie -1 für jede Verletzung auf diesen Karten. Je öfter du eine bestimmte Art von Fels kletterst, desto schneller erschöpfst du daran! your fatigue for it!



Der Wert dieser Karte gilt sowohl für orange als auch für grüne Felskarten. Ihre Basisfarbe ist jedoch Orange.



Diese Felskarte erfordert violette Werte, um erklettert zu werden. Da ihre Basisfarbe Violett ist, erhältst du auf alle weiteren Kletterversuche violetter Karten -1 Kraft, falls sie vor dir liegt. Sie ist am Ende 6 Siegpunkte wert. Kletterst du sie mit weniger als 6 Kraft, erhältst du 1 Verletzungsmarker (wirf ihn wie eine Münze; siehe Schritt 5).

4. Wer die höchste Kletterkraft hat, erhält die gewählte Felskarte (auch falls die Kraft geringer als ihr Wert ist) und legt sie offen vor sich aus. Du (am Zug) gewinnst alle Gleichstände. Falls du nicht am Gleichstand beteiligt bist, bestimmst du einen körperrgewichtabhängigen Tie-Breaker (wie z.B. Liegestütze, Sit-Ups, Squats etc.).

5. Alle, deren Kraft niedriger war als der Wert der gewählten Karte, erhalten 1 Verletzungsmarker. Werf ihn jeweils wie eine Münze, um zu ermitteln, ob er als 1 oder 2 Verletzungen zählt. Legt ihn auf eine Felskarte vor euch, die dieselbe Farbe wie die gerade gewählte Felskarte hat. Wer keine Felskarte dieser Farbe hat, erhält auch keine Verletzung. Gehen euch die Verletzungsmarker aus, verwendet einfach geeigneten Ersatz.

6. Lege alle Chalkmarker zurück in das Chalkbag, wirf alle ausgespielten Kletterkarten auf einen offenen Abwurfstapel neben dem Kletterkartenstapel ab und teile so viele Karten an alle aus, dass ihr alle wieder 5 Karten auf der Hand habt. Decke zuletzt eine neue Felskarte auf.

ENDE DER PARTIE

Sobald der Felskartenstapel aufgebraucht ist und die letzten 3 Felsen in der Mitte liegen, wird der nächste Kletterversuch der letzte sein! Nachdem er abgeschlossen ist, zählt ihr eure Punkte, indem ihr jeweils den Wert all eurer Felskarten addiert und den Wert all eurer Verletzungsmarker davon abzieht.

AKTIONSKARTEN

Alle braunen Kletterkarten sind Aktionskarten, die einen Effekt auslösen, falls mehr als 1 von euch zu klettern versucht.

Angry Bear = Alle anderen erhalten -1 Kraft bei diesem Kletterversuch.

Boar Assault = Eine Kletterkarte deiner Wahl hat den Wert 0.

Cute Squirrel = Verhindere den Effekt einer Aktionskarte deiner Wahl.

Lucky Deer = Verdreifache den Wert deines Chalkmarkers bei diesem Kletterversuch (ob positiv oder negativ).

Wolves Cry = Wer diesen Kletterversuch gewinnt, erhält 1 Verletzungsmarker.