

BLOCKY MOUNTAINS

FAQ und Varianten

(Gerhard Junker/Stand: 30. Juli 2014)

In den Regeln steht, dass man die Eulenkärtchen umdreht, nachdem man sich an der Route versucht hat. Sollte ich also an einer A-Route scheitern, kann ich immer das A-Kärtchen umdrehen und mir geschieht nichts ... Wäre es nicht sinnvoller, man dreht das Eulenkärtchen um *bevor* man sich an der Route versucht?

Die Grundregel lautet, dass nach dem Versuch bzw. am Ende des eigenen Spielzugs ein Eulenkärtchen umgedreht werden muss. Dabei ist es gleichgültig, ob man die Route nun gemeistert hat oder daran gescheitert ist. Entsprechend zieht man den oberen Wert mit dem Routenmarker immer vor zum Gipfel (wenn gemeistert), oder den unteren Wert ggf. zurück zum Lagerplatz (wenn gescheitert).

Und man kann nicht immer das (Buchstaben-)Kärtchen umdrehen, das man möchte, weil es sein kann, dass der vorige Spieler die Route bereits 1-mal gespielt hat und bspw. nur das neutrale Eulenkärtchen zum Umdrehen übrig ist. *Nach* dem Versuch deswegen, weil so nicht vergessen (bzw. verwechselt) werden kann, welches Kärtchen vom vorigen Spieler bereits umgedreht worden ist. Stehen noch zwei Kärtchen zur Auswahl, ist es zudem spannender nach dem Versuch zu entscheiden, ob man das „sichere“ Buchstaben-Kärtchen wählt oder das „riskante“ neutrale Kärtchen (denn mit dem „A“-Kärtchen muss man zwar auf dem Routenplan nicht zurück, darf aber auch nur 2 Felder vor). Damit ist es auch taktischer, welches man dem nachfolgenden Spieler „übrig“ lässt.

Von maximal wie vielen Spielern wird im Normalspiel eine Routenkarte gespielt? Immer max. von 2 Spielern – egal ob die dabei scheitern oder die Route meistern?

Ja, jede Route bzw. Routenkarte kann nur von 2 Spielern gespielt werden, gleichgültig ob sie dabei gescheitert sind oder die Route gemeistert haben. Entscheidend ist dafür das Umdrehen der Eulenkärtchen: 2 Kärtchen umgedreht = nächste Routenkarte.

Was ist, wenn beide Plättchen aufgedeckt sind und zwei [Spieler] sind gescheitert; was macht dann der nächste?

Jede Route kann ja maximal nur 2-mal gespielt werden! Danach kommt die Routenkarte grundsätzlich aus dem Spiel; das Buchstaben-Kärtchen (z. B. von Route A) wird wieder verdeckt und mit einem neutralen Eulenkärtchen ebenfalls verdeckt ergänzt (das „gespielte“ neutrale Kärtchen kommt dafür auf den Ablagestapel für Eulenkärtchen). Der nächste Spieler hat dann die freie Auswahl, von welchem Routenkarten-Stapel er die oberste Karte aufdecken möchte. Diese baut er dann auf. Und am Ende seines Spielzugs kann er zwischen den beiden darunter ausliegenden Eulenkärtchen wählen.

Ich wähle Route A und meistere diese. Der folgende Spieler will aber eine andere Route. Ist eine andere Karte aus Stapel A kostenlos und der Stapelwechsel kostet?

Nein, ein *Routenwechsel* (nicht *Stapelwechsel*!) kostet auch dann, wenn zu einer anderen Karte des gleichen Stapels gewechselt wird; ein Routenwechsel zu „A“ kostet bspw. 1 Eichhörnchen.

Ist es im 2er-Spiel nicht so, dass der Startspieler immer ohne Abgabe von Eichhörnchen die neue Route (A, B, C) frei wählen kann, sofern der zweite Spieler nicht vorab den Routenwechsel durch Abgabe von Eichhörnchen erzwungen hat?

Ja, so ist es. Der folgende Spieler hat zwar den vermeintlichen Nachteil, nicht (mehr) zwischen 2 Eulenkärtchen wählen zu können, dafür aber den Vorteil, dass er den vorigen Spieler bei seinem Versuch beobachten und daraus lernen kann. Außerdem gibt es unterwegs auf dem Routenplan die beiden Felder 4 und 9, auf denen man die Route frei (d. h. „kostenlos“) wechseln darf.

Nachdem eine Route aus dem Spiel kommt, darf der nächste Spieler dann seine Route frei wählen, auch wenn er nicht auf den Feldern 4 oder 9 steht? Oder muss er vom selben Stapel ziehen, falls er keine Eichhörnchen investieren will für einen Routenwechsel?

Wenn eine Route 2-mal gespielt worden ist, und die Routenkarte damit aus dem Spiel kommt, darf im Anschluss der nächste Spieler den Stapel *frei* wählen (siehe Spielregel auf Seite 4 unter Punkt 1). Dafür ist kein Routenwechsel und somit kein Einsatz von Eichhörnchen erforderlich, und man muss auch nicht auf den Feldern 4 oder 9 stehen.

Was geschieht eigentlich, wenn es im Verlauf des Spiels keine Eichhörnchen mehr beim „Tummelplatz der Eichhörnchen“ gibt?

Die Eichhörnchen sind auf 24 begrenzt und bei voller Spielerzahl kann der Tummelplatz zeitweise schon mal „leer“ sein. Ist das der Fall, sollte man keine Steigerung bzw. die *schwierige* Route auswählen (für die man ja, wenn gemeistert, ansonsten Eichhörnchen bekommen würde). Zur Zeit bekommt man dafür leider keine Eichhörnchen als Belohnung und wählt folglich die *normale* Route.

Wenn ein Versuch auf einer *normalen* Route (ohne Steigerung) missglückt, kann man ein Eichhörnchen einsetzen, um den Versuch zu wiederholen. Wiederholt man dann direkt und erst danach ist der nächste Spieler am Zug?

Ja, weitere Versuche folgen direkt im Anschluss. Und zwar so lange, bis man keinen weiteren Versuch mehr machen möchte (oder keinen mehr hat und natürlich auch, wenn man die Route gemeistert hat). *Und nicht vergessen: nach dem letzten Versuch wird ein Eulenkärtchen umgedreht!* Danach kommt der nächste Spieler.

Muss man bei der Route „Baumstämme“ immer die jeweilige Figur nach dem ersten Sprung aushaken und mit der anderen Figur nachziehen? Oder kann man mit einer Figur bis zum Ende durchspringen und dann die andere nachholen? Oder kann man mit einer Figur (z. B. Trapper) den ersten Sprung machen, dann mit der anderen Figur (z. B. Grizzly) den ersten und zweiten Sprung, mit dem Trapper den zweiten und dritten usw.?

Die Route „Baumstämme“ (C) wird gleichzeitig mit 2 Stäben gespielt (in jeder Hand einen Stab). Beim Startblock beide Figuren einhaken; bei Nummer „1“ die Spielfiguren zum ersten Mal aushaken (und wieder einhaken); bei „2“ das gleiche usw. bis beide gemeinsam beim Zielblock ankommen. Mit *nacheinander* ist gemeint, dass das Ein- und Aushaken der Spielfiguren nicht zur gleichen Zeit erfolgen muss. Wichtig ist allerdings, dass die Figuren an den nummerierten Blöcken ausgehakt *zusammen* stehen.

Wenn bei einer Route 2 Stäbe benutzt werden sollen, muss man die Spielfiguren dann nach jedem Schritt aushaken, bevor man mit der anderen Hand den anderen Stab nutzt? Oder bewegt man beide Spielfiguren abwechselnd, lässt die dabei aber am Haken?

Ja, beide (!) Spielfiguren nach jedem Schritt aushaken – an den durch die Nummern gekennzeichneten Stellen. Die Stäbe (be-)hält man dabei gleichzeitig in den Händen und bewegt damit die Spielfiguren so „Schritt für Schritt“ über den Parcours.

Muss man z. B. beim „Seiltanz“ nach jedem Schritt aus- und einhaken, also auch bei [Routen mit] 1 Stab?

Ja, auch bei Routen mit 1 Stab an jeder nummerierten Stelle aus- und wieder einhaken. (Die Spielfigur am Haken „gesichert“ abzustellen ist zwar schon eine Herausforderung – das Aushaken macht es aber noch ein bisschen schwieriger!)

Muss man auch bei Routen mit Seil alles mit den Stäben machen, oder darf man das Seil mit den Händen an der Figur ein- und aushaken?

Ja, auch beim Einhaken mit dem Seil (der „Stab-Verlängerung“) sollten die Hände nicht helfen ... Bei Anfängern, kleinen wie großen, drücke ich aber beim Nachhelfen mit der Hand schon mal ein Auge zu. ;-) Eine Variante zum Einstieg: Wenn der Versuch eines Spielers missglückt, dann darf er seinen Versuch dort fortsetzen wo er gescheitert ist.

Die Routen, bei denen man Proviant von einer „Anhöhe“ runterschupsen muss, finde ich zu schwierig. Ist es hauptsächlich Zufall ob die Scheibe dann liegenbleibt, oder machen wir da irgendwas falsch?

Es gibt Routen, bei denen spielt der Zufall sicherlich mit. Man kann zwar durch üben immer besser werden und die Erfolgchancen dadurch erhöhen; der Zufall lässt sich damit aber nicht gänzlich ausschalten. Und so gibt es Routen, wie bspw. den „Wasserfall“ (Route C) oder die Routen des zweiten Schwierigkeitsgrads, wie die „Riesenschlucht“ oder den „Abgrund“ (beide C2), die nicht nur sehr schwer zu meistern sind, sondern wozu eben auch Glück erforderlich ist. Ansonsten hätte der geschickteste Spieler einen zu großen Vorteil. Beim „Erdloch“ (B2) gibt es bspw. einen Trick: Den Proviant mittig auf den schmalen Steg des roten Blocks schieben; mit Schwung anstoßen (im spitzen Winkel zur Seite) und zwar so, dass der Proviant durch die Öffnung fällt und dann möglichst gegen einen der „Träger-Blöcke“ prallt ... Viel Vergnügen beim Üben!

Bei der Team-Variante (und bis zu 7 Spielern) warten die anderen, während ein Teammitglied die Route zu meistern versucht. Habe ich da was übersehen?

Die Team-Variante bietet die Möglichkeit, dass Routen mit 2 Stäben von 2 Spielern gemeinsam gespielt werden können. Sollte ein Teammitglied an einer Route scheitern, kann sich das Team außerdem bei weiteren Versuchen (an derselben Route) auch abwechseln – die Eichhörnchen „helfen“ nämlich immer dem gesamten Team. Mittels der Seilkärtchen kann „organisiert“ werden, wer in der Runde schon am Zug war. Und noch eine Möglichkeit, um die *Downtime* weiter zu senken: Bei Routen mit 1 Stab, bei denen zwischen den Spielfiguren gewechselt werden muss, den Stab an ein Teammitglied weitergeben; bei der „Steigleiter“ (A) könnte bspw. ein Teammitglied den Trapper bewegen und im Wechsel ein anderes Teammitglied den Grizzly.

Was genau heißt, dass das Hindernis überwunden sein muss, bevor das Ziel erreicht wird? Darf ich z. B. bei Route #04 mit dem Trapper das Hindernis in das Loch befördern und dann den Proviant transportieren?

„Das Hindernis überwinden“ heißt, dass man mit dem Proviant unterwegs daran vorbei muss, ohne dass das Hindernis herunterfällt. Das Hindernis darf also auch nicht ins Loch fallen. Sollte das passieren, muss man den Versuch noch mal von vorne starten.

Wir haben die Turnier-Varianten aus dem Buch ausprobiert. Ist es sinnvoll eine andere Strecke als die C/C2-Strecke zu wählen, denn wer verzichtet schon gerne freiwillig auf Punkte? Im 2. Durchgang haben wir darum zur Bedingung gemacht, dass in den vier Runden jeweils mind. 1-mal A, B und C gewählt werden musste. Das war schon sehr reizvoll – wann nimmt man welche Strecke ...

Beim zweiten Schwierigkeitsgrad kann es durchaus sinnvoll oder erfolgreicher sein, eine etwas leichtere Strecke bzw. Route zu wählen und damit sichere Punkte zu machen. Eure Bedingung für den 2. Durchgang ist aber eine spannende Variante. Eine andere Möglichkeit wäre noch, die Zeit zu begrenzen: mit der alternativen Zeitregel (siehe Team-Variante/ohne Würfel), bei der alle normalen Routen in 30 Sekunden gemeistert werden müssen. Viel Spaß dabei!

WEITERE VARIANTEN

1. Crossover

Die Routenkarten beider Schwierigkeitsgrade können *übergangsweise* auch gemischt werden (z. B. A2, B, C oder A2, B2, C). Das ist sowohl beim Spiel gegeneinander möglich, als auch bei der Team-Variante.

2. Countdown

Bei allen Routenkarten wird die *normale* Route immer mit Zeitlimit (30 Sekunden) und ohne Würfel gespielt. Läuft die Zeit unterwegs ab, darf der Spieler trotzdem noch versuchen den Zielblock zu erreichen. Meistert er den Rest des Wegs *ohne* Fehler, muss er im Ziel dann 1 Eichhörnchen abgeben. Sollte er dafür kein Eichhörnchen mehr haben, gilt die Route [nachträglich] als gescheitert.

3. Teamwork

Der Grizzly kann bei schwierigen Routen (z. B. in der „Riesenschlucht“) dem Trapper dabei helfen, den Proviant zum Zielblock zu befördern. *Vor* dem Versuch „schickt“ man dazu 1 Eichhörnchen zum Tummelplatz, um den Grizzly zur Hilfe zu holen (und stellt ihn auf den Startblock). Der Grizzly darf dann unterwegs (auf beliebigen Blöcken) so platziert werden, dass er den Proviant abprallen lässt bzw. stoppt, damit dieser nicht vom Weg herunterfällt. Am Ende des Spielzugs steht er zusammen mit Trapper und Proviant auf dem Zielblock.