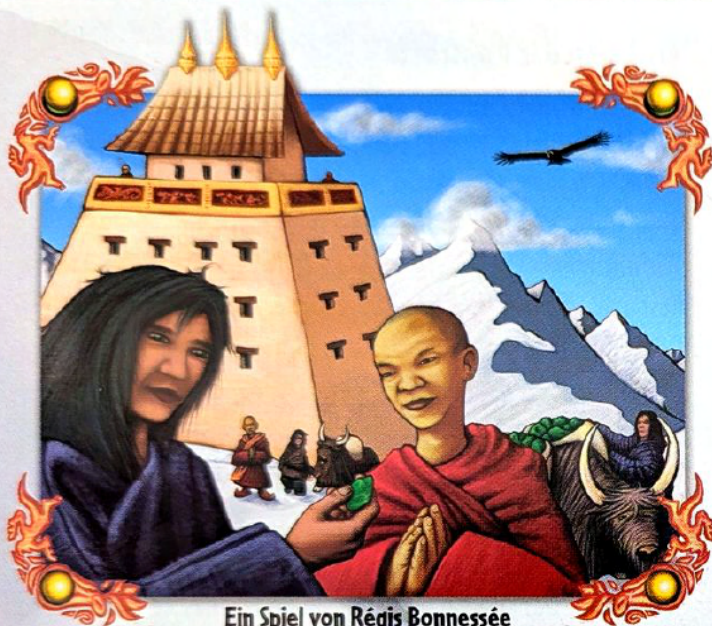


HIMALAYA



Ein Spiel von Régis Bonnessée

Unter Mitwirkung von Guillaume Blossier (Thema und Zusatzregeln)

Für 3 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren

Sie sind der Häuptling eines Stammes (Dolpo-pa, Bhotia, Sherpa und Tamang), der auf den Hochebenen des Himalajas lebt. Mit Ihrer Yakkarawane ziehen Sie von Dorf zu Dorf, wobei Sie Gebirgspässe und verschneite Bergkämme überqueren, um lebensnotwendige Rohstoffe für die einheimische Bevölkerung zu sammeln und zu vertreiben.

Ihr Ziel ist es, den religiösen, politischen und wirtschaftlichen Einfluss Ihres Stammes zu erweitern und so der reichste Karawanenführer des Himalajas zu werden. Dazu müssen Sie mit Hilfe der gesammelten Rohstoffe (Salz, Gerste, Tee, Jade oder Gold) Opfergaben an Klöster machen, Delegationen Ihres Stammes in verschiedene Regionen entsenden oder Tauschgeschäfte eingehen, um den Bestand Ihrer Yakherde zu vergrößern.

HINWEIS FÜR DEN LESER

Dieses Heft besteht aus zwei verschiedenen Teilen:

- den Grundregeln.
- den erweiterten Zusatzregeln für erfahrene Spieler.

Nehmen Sie sich Zeit, um die Spielregeln genau zu lesen. Jedes Wort ist wichtig und trägt zum besseren Verständnis der Regeln bei.

Es wird empfohlen, beim Lesen die verschiedenen Spielphasen mitzuspielen, damit Sie die wichtigsten Spielzüge nachvollziehen können.

INHALT

- Spielplan
- 4 faltbare Schutzschirme unterschiedlicher Farben



- 4 Karawanenführer in 4 Farben



- 20 „Stupas“ in 4 Farben



- 60 „Delegationen“ in 4 Farben



- 60 „Rohstoffe“ in 5 Farben



- 15 Inventurfiguren



- 40 Auftragsringe



- 24 Aktionsfiguren



- 12 Ereignisfiguren

- 4 Yetispuren



- 4 Schneestürme



- 4 Markttag



- 1 Rundenanzeiger



- 1 Würfel mit 20 Seiten

- 2 Leinenbeutel

DER SPIELPLAN

Er zeigt eine Region des Himalajas an der Grenze zum Tibet und Nepal. In ihr befinden sich:

Zwanzig Dörfer

Die Karte zählt 20 Dörfer, die von 1 bis 20 nummeriert sind und durch ihr Hauptgebäude dargestellt werden. Diese Dörfer sind von drei unterschiedlichen Niveaus.



Niveau: Haus



Niveau: Tempel



Niveau: Kloster

Drei Arten von Bergpfaden

Drei verschiedene Arten von Pfaden verbinden die Dörfer miteinander. Auf ihnen bewegen die Spieler ihre Karawanenführer.



Erdweg



Eisriste



Steinpfad

Acht Regionen

Alle Wege grenzen acht unterschiedlich große, aber gleich wichtige Regionen ab, in welche die Spieler ihre Delegationen entsenden können.



Die 8 Regionen des Spielplanes.

Ein Kalender

Unter dem Titel HIMALAJA befindet sich ein Kalender mit 12 nummerierten Feldern (die den 12 Monaten entsprechen), auf dem die Spielrunden gezählt werden.



VORBEREITUNG

Legen Sie den entfalten Spielplan in die Mitte des Tisches und stellen Sie den Rundenanzeiger auf das erste Kalenderfeld. Tun Sie alle Rohstoffe und Auftragsringe jeweils in einen Beutel und mischen Sie.

Jeder Spieler wählt dann die Farbe seines Stammes und legt die dazugehörigen Elemente vor sich ab:

- 1 Schutzschirm
- 1 Karawanenführer
- 5 Stupas.
- 15 Delegationen.

Außerdem nimmt sich jeder Spieler 6 Aktionsfiguren.

Auslegen der Rohstoffe

Würfeln Sie! Das Resultat bestimmt ein Dorf, in das Sie 5 zufällig aus dem Beutel gezogene Rohstoffe legen. Wiederholen Sie dies 4-mal bis 5 Dörfer jeweils 5 Rohstoffe anbieten.

Wichtig: wenn der Würfel ein schon mit Rohstoffen versorgtes Dorf bestimmt, dann legen Sie die neuen Rohstoffe in das nächste leere Dorf in steigender Zahlenfolge.

Beispiel: der Würfel bestimmt das Dorf 20, das schon Rohstoffe besitzt. Das Dorf 1 ebenfalls. So gehen die neuen Rohstoffe an das noch leere Dorf 2.

Auslegen der Aufträge

Würfeln Sie! Das Resultat bestimmt ein Dorf, in das Sie einen zufällig aus dem Beutel gezogenen Auftrag legen. Wiederholen Sie dies 4-mal bis 5 Dörfer unterschiedliche Aufträge anbieten.

Wichtig: wenn der Würfel ein schon mit Rohstoffen oder Aufträgen versorgtes Dorf bestimmt, dann legen Sie den neuen Auftrag in das nächste leere Dorf in steigender Zahlenfolge.



Beispiel: das Dorf 9 bietet 5 Rohstoffe (2 Salz, 2 Jade und 1 Gold) an und das Dorf 14 sucht Tee und Jade.

Letztendlich verfügen also 10 Dörfer entweder über Rohstoffe oder Aufträge.

Aufstellen der Spieler

Der weiseste Spieler beginnt. Er legt den Würfel vor sich hin, um anzuzeigen, dass er der erste Karawanenführer ist. In jeder Runde ist es ein anderer Spieler.

Dann stellt jeder der Reihe nach und im Uhrzeigersinn seinen Karawanenführer auf ein beliebiges Dorf (mit oder ohne Auftrag oder Rohstoffe). Zwei Spieler dürfen zu Spielbeginn nicht im selben Dorf starten.

SPIELABLAUF

Die Partie gliedert sich in 12 aufeinander folgende Runden (ein Jahr), die so ablaufen:

I. Phase: Weitersetzen des Rundenanzeigers

II. Phase: Geheime Wahl der Aktionen

III. Phase: Ausführen der Aktionen

IV. Phase: Erneuerung der Rohstoffe und der Aufträge

V. Phase: Inventur (am Ende der Runden 4, 8 und 12)

I. Phase: Weitersetzen des Rundenanzeigers

Zu Beginn jeder Runde wird der Anzeiger ein Kalenderfeld weitergesetzt. Ein Spieler, der in einer Runde zuerst gespielt hat, spielt in der nächsten Runde zuletzt. Sein Nachbar zur Linken beginnt dann die neue Runde.

Am Ende der 12. Runde ist das Spiel vorbei.

II. Phase: Geheime Wahl der Aktionen

Alle Spieler erteilen gleichzeitig und geheim ihren Karawanenführern 6 Befehle. Dazu werden die Aktionsfiguren, hinter dem Schutzschirm, in eine Reihe von links nach rechts gelegt.

Der erteilte Befehl steht auf dem oberen Teil der Aktionsfigur. Die linksstehende Figur zeigt die erste Aktion der Runde und die rechte die letzte an.



Beispiel für geplante Aktionen

Die Vorderseite der Aktionsfigur erlaubt entweder eine Fortbewegung (auf einem Erd-, Stein- oder Eispfad) oder eine Handelsaktion in einem Dorf (Hände). Mit der Rückseite kann man eine Pause einlegen (weder Fortbewegung noch Handelsaktion).

Die Spieler haben circa eine Minute Zeit, um ihre Aktionen für diese Runde zu planen. Danach kann nichts mehr rückgängig gemacht werden. Ein Spieler passt auf, dass die Zeitspanne eingehalten wird.

Die Fortbewegung (Erd-, Stein- und Eissymbol)

Ein Karawanenführer kann von einem Dorf in ein Nachbardorf gelangen, wenn es einen Verbindungsweg zwischen beiden gibt.

Wenn der Karawanenführer beispielsweise einen Erdweg einschlagen soll, dann legt der Spieler seine Aktionsfigur mit dem Symbol „Erde“ nach oben.

Die Pausen (Yaksymbol)

Wenn ein Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt weder reisen noch handeln will, kann er eine Pause einlegen. Seine Aktionsfigur muss dann den liegenden Yak zeigen.

Hinweis: auf diese Weise lässt man einen Gegner an sich vorbeiziehen, damit dieser zuerst in ein Dorf mit Rohstoffen kommt. Falls er dort eine Handelsaktion geplant hatte, können Sie nach ihm einen wertvolleren Rohstoff aufnehmen.



Die Handelsaktionen (Hände)

Ein Spieler kann in einem Dorf mit Rohstoff(en) oder einem Auftrag eine Handelsaktion durchführen.

- **Einen Rohstoff sammeln:** es gibt 5 verschiedene Rohstoffe, die hier ihrem Wert nach aufgelistet sind: Salz (weiß), Gerste (orange), Tee (schwarz), Jade (grün) und Gold (gelb).



Ein Karawanenführer darf, nur einen Rohstoff aufnehmen. Er muss immer den Rohstoff pro Dorf und pro Runde mit dem geringsten Wert nehmen, um die hiesige Bevölkerung nicht durch Habsucht zu schockieren.

Selbstverständlich kann ein Karawanenführer mehrere Rohstoffe in derselben Runde sammeln, aber nur in verschiedenen Dörfern.

- **Einen Auftrag erfüllen:** die Auftragsringe zeigen die Farben der Rohstoffe an, die ein Dorf benötigt. Ein Karawanenführer erfüllt einen Auftrag, wenn er in einem Dorf alle gewünschten Rohstoffe liefern kann.



Um diesen Auftrag zu erfüllen, müssen Sie 1-mal Salz und 1-mal Jade in das Dorf bringen, wo er ausliegt.

III. Phase: Ausführen der Aktionen

Wenn alle Spieler bereit sind, stellt jeder seinen Schutzschirm so, dass die Mitspieler seine Aktionsfolge sehen können. Die gesammelten Rohstoffe bleiben aber hinter dem Schutzschirm verborgen. Der erste Karawanenführer führt seine erste Aktion aus, dann sein Nachbar zur Linken usw. bis zum letzten Spieler. Dasselbe gilt für die anderen 5 Aktionen. Jede Aktion wird reihum von jedem Spieler ausgeführt. Es beginnt immer der erste Karawanenführer.

Die Fortbewegung

Eine Fortbewegung muss, falls sie möglich ist, ausgeführt werden, auch wenn ein Spieler sich beim Planen geirrt haben sollte.

Die Handelsaktionen

● **Einen Rohstoff sammeln:** die Spieler legen die gesammelten Rohstoffe hinter ihren Schutzschirm, auf die dort abgebildeten Säcke. So kann man den Schirm bewegen, ohne dass die Rohstoffe sichtbar sind.

● **Einen Auftrag erfüllen:** wenn ein Spieler einen Auftrag erfüllt, indem er alle gewünschten Rohstoffe in ein Dorf bringt, kann er 2 der folgenden 3 Aktionen ausführen:

- Tauschgeschäfte machen
- Opfergaben machen
- Eine Delegation seines Stammes in die benachbarten Regionen entsenden.

Hinweis: Die so ausgegebenen Rohstoffe kommen zurück in den Beutel, wo sie erneut gezogen werden können.

Sollte eine geplante Handelsaktion nicht ausführbar sein (das Dorf ist leer), so wird dieser Auftrag annulliert, die weiteren Aktionen werden aber ganz normal ausgeführt.

- Tauschgeschäfte

Man kann im Tausch für die gelieferten Rohstoffe die Anzahl an Yaks erhalten, die auf dem Auftragsring steht und so seine Herde vergrößern. In diesem Falle nimmt man den Auftragsring und legt ihn mit dem Yakbild nach oben hinter seinen Schutzschirm ab. Bis zum Ende des Spieles bleibt die Größe der Yakherde geheim.

Indem man neue Yaks erwirbt, gewinnt man wirtschaftliche Einflusspunkte, die für den Sieg notwendig sind (siehe Endwertung).

Hinweis: falls der Spieler kein Tauschgeschäft eingehen will, kommt der Auftragsring zurück in den Beutel und kann erneut gezogen werden.



Seite: Auftrag



Seite: Yaks

- Opfergaben

Man kann den religiösen Autoritäten des Dorfes Opfergaben machen, indem man einen seiner Stupas in das Dorf mit dem Karawanenführer stellt (Stupas sind buddhistische Sakralbauten und Orte der Andacht).

Es kann nur einen Stupa pro Dorf geben.

Indem man Stupas aufstellt, gewinnt man religiöse Einflusspunkte, die für den Sieg notwendig sind (siehe Endwertung).



Aufstellung eines Stupas in einem Kloster

- Entsendung einer Delegation

Man kann ebenfalls eine Delegation seines Stammes in die benachbarten Regionen entsenden.

Entsendet werden können:

- drei Delegationen, befindet man sich in einem Dorf des Niveaus 3 (Kloster),

- zwei Delegationen, befindet man sich in einem Dorf des Niveaus 2 (Tempel),

- eine Delegation, befindet man sich in einem Dorf des Niveaus 1 (Haus).

Die Delegationsfiguren werden nach Belieben in die Nachbarregionen des entsprechenden Dorfes gestellt.

Indem man Delegationen entsendet, gewinnt man politische Einflusspunkte, die für den Sieg notwendig sind (siehe Endwertung).



Beispiel: Der Karawanenführer Dolpo-pa hat für ein Kloster einen Auftrag erfüllt. Er beschließt 3 Delegationen in die Nachbarregionen zu schicken. Er stellt zwei in die Region 3 und eine in die Region 5.

Beispiel für die Spielrunde eines Spielers

Der blaue Spieler beginnt seinen Zug im Dorf 3.



Ausgangssituation

Er hat seinem Karawanenführer folgende Befehle erteilt:



Hinter seinem Schutzschirm befinden sich schon 2-mal Salz, 2-mal Jade und ein Gold.



1. Aktion: Handel

Das Dorf 3 besitzt 1 Salz, 1 Jade und 1 Gold.

Der Karawanenführer nimmt die Figur mit dem geringsten Wert (Salz) und stellt sie hinter seinen Schutzschirm.



2. Aktion: Fortbewegung

Der Karawanenführer schlägt den Erdweg ein, um ins Dorf 4 zu gelangen.



3. Aktion: Handel

Das Dorf 4 besitzt 2 Gerste und 1 Jade. Der Karawananführer nimmt die Figur mit dem geringsten Wert (Gerste) und stellt sie hinter seinen Schutzschirm.



4. Aktion: Fortbewegung

Der Karawananführer nimmt erneut den Erdweg, um ins Dorf 3 zu kommen.



Wichtig: als nächste Aktion darf er nicht die Jade nehmen, da er in dieser Runde schon eine Handelsaktion in diesem Dorf ausgeführt hat (1. Aktion).

5. Aktion: Fortbewegung

Der Karawananführer gelangt über eine Eispirte ins Dorf 6, wo ein Auftrag wartet.



6. Aktion: Handel

Der Karawananführer erfüllt den Auftrag und gibt 1 Gerste und 1 Salz ab, die sofort in den Beutel kommen.



Als Belohnung stellt er einen Stupa seiner Farbe auf den Dorfplatz.

Dann entsendet der Spieler 3 Delegationen (Kloster = Niveau 3) seiner Farbe in eine Nachbarregion des Dorfes.



Nach dem Spielzug.

Er hat nicht die Tauschaktion gewählt, da er findet, dass 3 Yaks als Belohnung für den erfüllten Auftrag nicht ausreichend sind.

IV. Phase: Erneuerung der Rohstoffe und der Aufträge

Wenn mindestens ein Dorf keine Rohstoffe oder keinen Auftrag mehr hat, dann muss der erste Karawananführer diese(n) wieder erneuern. Wie zu Spielbeginn werden mit Hilfe des Würfels 5 Rohstoffe /oder 1 Auftrag in ein oder in mehrere leere Dörfer gelegt, so dass wieder 5 Dörfer Rohstoffe und 5 Dörfer einen Auftrag anbieten.

Hinweis: es werden immer zuerst die Rohstoffe erneuert.

V. Phase: Inventur am Ende der Runden 4, 8 und 12

Am Ende dieser Runden findet eine Inventur statt, die wie folgt abläuft.

Alle Spieler nehmen die Salzsäcke (weiße Rohstofffiguren), die sie hinter dem Schutzschirm gelagert hatten, in die geschlossene Faust und zeigen sie gleichzeitig vor.

Der Spieler mit den meisten Salzsäcken gewinnt eine Inventurfigur (entspricht 3 neuen Yaks), die er hinter seinen Schirm stellt. Bei Gleichstand gewinnt sie niemand.

Für die anderen Rohstoffe (Gerste, Tee, Jade und Gold) wird ebenso vorgegangen.

Beispiel: in der ersten Phase der Inventur (Salz) zeigt der Sherpa 3, der Dolpo-pa 4, der Bhotia und der Tamang 0 Säcke. Der Dolpo-pa-Spieler erhält also die Inventurfigur, die 3 Yaks wert ist.



In der zweiten Phase der Inventur (Gerste), zeigt der Sherpa 2, der Dolpo-pa 1, der Bhotia und der Tamang 4 Säcke. Letztere sind also punktgleich und so geht bekommt in dieser Phase niemand die Inventurfigur.

In den drei nächsten Phasen (Tee, Jade und Gold) geht man auf dieselbe Weise vor.

Ende der Runde

Wenn die Runde vorbei ist, gibt der erste Karawananführer den Würfel an seinen linken Nachbarn weiter, der nun als erster Karawananführer eine neue Runde mit der Phase 1 beginnt.

Endwertung

Am Jahresende (Ende der 12. Runde) werden die religiösen, politischen und wirtschaftlichen Einflusspunkte jedes Spielers gezählt.

Auswertung des religiösen Einflusses

Jeder Spieler zählt seine religiösen Einflusspunkte nach folgendem Prinzip:

Ein Stupa, der in einem Dorf des Niveaus 1 (Haus) steht, bringt **1 Punkt ein.**

Ein Stupa, der in einem Dorf des Niveaus 2 (Tempel) steht, bringt **2 Punkte ein.**

Ein Stupa, der in einem Dorf des Niveaus 3 (Kloster) steht, bringt **3 Punkte ein.**

Auswertung des politischen Einflusses

Danach wird der politische Einfluss eines jeden Spielers bestimmt. Dazu zählen die Spieler in jeder Region ihre Delegationen. Derjenige, der in einer Region eine Mehrheit hat, erhält **einen politischen Einflusspunkt**. Herrscht in einer Region Gleichstand zwischen zwei Spielern, so gehen beide leer aus.

Auswertung des wirtschaftlichen Einflusses

Jeder Spieler zählt seine Yaks, egal ob er sie durch Tausch (Auftragsringe) oder durch Inventur erworben hat.

Die Gesamtsumme entspricht der Größe seiner Herde und somit der Anzahl seiner wirtschaftlichen Einflusspunkte.

WER GEWINNT ?

Bei drei Spielern

Der Spieler, der in zwei von den drei Einflussarten die meisten Punkte hat, gewinnt.

Sind zwei Spieler punktgleich, gewinnt derjenige mit den meisten wirtschaftlichen Einflusspunkten. Herrscht immer noch Gleichstand, so bestimmen zuerst die politischen und dann die religiösen Einflusspunkte, wer gewinnt.

Bei vier Spielern

Erste Etappe: Ausscheiden eines Spielers nach religiösen Einflusspunkten (Stupa)

Der Spieler mit den wenigsten religiösen Einflusspunkten scheidet aus und nimmt all seine Delegationen vom Spielplan.

Bei Gleichstand bleibt der Spieler mit der größten Anzahl von Stupas im Rennen und bei erneutem Gleichstand derjenige mit den meisten Yaks.

Zweite Etappe: Ausscheiden eines zweiten Spielers nach politischen Einflusspunkten (Delegationen)

Der Spieler mit den wenigsten politischen Einflusspunkten scheidet aus.

Bei Gleichstand bleibt der Spieler mit der größten Anzahl von Delegationen im Rennen und bei erneutem Gleichstand derjenige mit den meisten Yaks.

Letzte Etappe: Ermittlung des Siegers

Von den zwei übriggebliebenen Spielern wird derjenige zum Sieger erklärt, der die meisten wirtschaftlichen Einflusspunkte hat, d.h. der Karawanenführer mit den meisten Yaks. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem größten politischen Einfluss. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, dann entscheidet der religiöse Einfluss.

ZUSATZREGELN

Wenn Sie die Fortbewegung und die Handelsaktionen ihrer Karawane beherrschen, können Sie die Basisregeln um folgende Punkte erweitern, um dem Spiel noch mehr Pfeffer zu geben.

Ereignisse des Hochgebirges

Zu Spielbeginn nehmen alle Spieler wie gehabt ihre Figuren und außerdem 3 besondere Ereignisfiguren:



Yetispuren



Schneesturm



Markt

Dann wird zwischen Phase I und II der Spielrunde folgende Zusatzphase eingeschoben:

Phase 1a: Auslegen der Ereignisfiguren

Die Spieler können der Reihe nach (der erste Karawanenführer beginnt), vor der Wahl ihrer Aktionen, eine ihrer drei Ereignisfiguren auf den Spielplan stellen.

Achtung. Pro Runde darf von jeder Ereignisart nur eine Figur auf dem Spielplan stehen.

Wichtig: Am Ende der Runde kommen die Ereignisfiguren endgültig vom Spielplan. Man kann also jede seiner Ereignisfiguren nur einmal pro Spiel benutzen.

Yetispuren

Legen Sie die Yetispuren in die Mitte eines beliebigen Pfades (egal welcher Art). Die Fußstapfen des schrecklichen Schneemenschen wurden entdeckt! In dieser Runde benutzt niemand aus Sicherheitsgründen diesen Pfad.



Die Verbindung zwischen dem Dorf 7 und 10 ist unterbrochen.

Schneesturm

Legen Sie den Schneesturm in die Mitte eines beliebigen Pfades. Die Naturgewalten sind entfesselt und halten ihre Karawane auf. Derjenige, der sich dennoch in den Schneesturm und auf diesen Pfad wagt, braucht 2 Fortbewegungen, (die erste, um bis zur Ereignisfigur und die zweite, um bis ins nächste Dorf zu gelangen).

Hinweis: man darf seinen Spielzug (letzte Aktion) nicht auf einem „Schneesturm“ beenden.



Der Karawanenführer Sherpa benötigt 2 Aktionen (Stein/Stein), um ins Dorf 5 zu gelangen.

Markt

Legen Sie den Markt auf ein beliebiges Dorf, das Rohstoffe anbietet.

Heute ist ein Festtag.

Ein großer Markt wird in diesem Dorf abgehalten. Ausnahmsweise dürfen alle Karawanenführer, die hier eine Handelsaktion geplant haben, den aufzunehmenden Rohstoff frei wählen.



Beispiel für das Auslegen des Marktes. Der Karawanenführer Tamang kommt in das Dorf und nimmt Jade (grün) auf. Salz und Tee läßt er seinen Konkurrenten.

Vollständige Inventur

In der Inventurphase kann der Spieler, der die Mehrzahl einer Rohstoffart hat, eine der drei folgenden Aktionen wählen:

- Aufnahme der Inventurfigur (siehe Basisregeln)
- Entsenden von zwei Delegationen aus der Reserve in die benachbarten Regionen des Dorfes, in dem sein Karawanenführer steht.
- Aufstellen eines Stupas in einem Dorf (Niveau 1), das auf der Grenzlinie zu einer Nachbarregion des Dorfes liegt, in dem sein Karawanenführer steht.



Beispiel: der Karawanenführer Bhotia hat die erste Inventur (Salz) gewonnen und stellt einen Stupa in das Dorf 19. Gewinnt er noch eine Inventur, kann er entweder einen weiteren Stupa in das Dorf 20 stellen oder 2 Delegationen in die Regionen 7 und 8 entsenden oder eine Inventurfigur nehmen.

Danksagung

Ich danke: Guillaume Blossier für das schöne Thema, das er mir vorgestellt hat und für die geleistete Arbeit,
Pierre Nicoli für seine Unterstützung und Ermutigung während der Ausarbeitung dieses Projektes,
Jérôme Renaud für seine wertvolle Hilfe und seine große Menschlichkeit,
Jean-Louis, der mich seit nun schon drei Jahren in der Welt der Spielerfinder begleitet,
Herrn Phal und Dr. Mops für ihre Unterstützung und ihre ansteckende Spieleidenschaft,
D.U. Thibault für die Übersetzung des Prototyps ins Englische, den Mitgliedern des Vereins Réel für ihre Spieleidenschaft und ihre Freundlichkeit,
dem Team von TILSIT, und vorallem Nicolas Anton und Georges Gil, weil sie an dieses Projekt geglaubt haben,
allen Internetsurfern, die ein Spiel geladen, gebastelt und getestet haben, das damals noch „Die Händler des Reiches“ hieß, der großen Familie der Hexagamers, die sich wiedererkennen werden, allen Jurymitgliedern des Erfinderwettbewerbes von Boulogne Billancourt und von Tric Trac d'or, weil sie an dieses Spiel geglaubt haben, und schließlich Alexandre, Muriel, Nadja, Mathilde, Jérôme, Ludovic, Jean-Louis, François, Mathieu, Jean-Marc und all denen, die ich vergesse und die mir geholfen haben, dieses Spiel zu testen und die Regeln zu verfeinern.

HIMALAJA ist ein Spiel von

TILSIT

Parc de l'Événement

1 allée d'Effiat

91165 Longjumeau Cedex
France.

Autor: Régis Bonnessée

Test und Entwicklung: TILSIT Team

Illustrationen: Johann Aumaître & David Cochard

Skulpturen: Johann Aumaître

Entwurf: TILSIT Studio

Übersetzung: Inès Richter

Hergestellt in Frankreich

© TILSIT Éditions 2004.

TILSIT Editions hat dieses Spiel mit größter Sorgfalt hergestellt und besonders auf die Qualität der Materialien, den ästhetischen Aspekt und die Kompetenz der Zulieferer geachtet, um Ihnen den größten Spielspaß zu bieten. Lassen Sie uns Ihre Bemerkungen und Wünsche wissen.

Wir empfehlen Ihnen auch, die anderen Spiele aus unserer Produktion zu entdecken.

Um sich über die neusten TILSIT-Spiele zu informieren, besuchen Sie unsere

Homepage:

www.tilsit.fr



Zusammenfassung der Spielregeln

Spielrunde

Phase I: Weitersetzen des Rundenanzeigers

Setzen Sie den Rundenanzeiger ein Kalenderfeld weiter.



Phase I a (Zusatzregeln): Auslegen der Ereignisfiguren

Jeder Spieler kann, wenn er es wünscht, eine seiner Ereignisfiguren auf den Spielplan stellen (höchstens ein Ereignis jeder Art auf dem Spielplan).

Phase II: Wahl der Aktionen pro Runde

Jeder plant insgeheim die 6 Aktionen (Fortbewegung, Handel oder Pause) seiner Karawane.

Phase III: Ausführung der Aktionen

Alle Spieler enthüllen ihre Pläne und führen reihum eine Aktion nach der anderen aus. Der erste Karawanenführer beginnt.

Fortbewegung: Erde, Stein oder Eis

Pause: weder Fortbewegung noch Handel

Handelsaktion: einen Rohstoff (mit dem geringsten Wert) sammeln oder einen Auftrag erfüllen (2 der 3 folgenden Aktionen: Tausch, Opfergabe oder Entsenden von Delegationen).

Phase IV: Erneuerung der Rohstoffe und der Aufträge

Füllen Sie mit Hilfe des Würfels die Rohstoffe und Aufträge so auf, dass 5 Dörfer jeweils 5 Rohstoffe und 5 Dörfer jeweils einen Auftrag anbieten.

Phase V: Inventur am Ende der Runden 4, 8 und 12

Bestimmen Sie für jeden Rohstoff der Reihe nach (Salz, Gerste, Tee, Jade, Gold) den Spieler, der am meisten davon besitzt.

Grundregel: jede Mehrheit bringt eine Inventurfigur ein.

Fortgeschrittenregel: pro Mehrheit kann man entweder eine Inventurfigur nehmen, oder zwei Delegationen in eine benachbarte Region entsenden oder einen Stupa in ein Dorf des Niveaus 1 (Haus) einer benachbarte Region stellen.

Punktewertung am Ende der 12. Runde

Religiöser Einfluss

Stupa: Punktezahl = Niveau des Dorfes (Haus 1, Tempel 2, Kloster 3)

Politischer Einfluss

Delegationen: 1 Punkt pro Mehrheit in einer Region

Wirtschaftlicher Einfluss

1 Punkt pro Yak (durch Tausch oder Inventur erworben).

Bedingungen für den Sieg

Bei 3 Spielern: muss man in zwei der drei Einflussarten die Mehrheit besitzen.

Bei 4 Spielern: muss man nach Ausscheiden des geringsten religiösen und dann des geringsten politischen Einflusses, der Spieler mit dem größten wirtschaftlichen Einfluss sein.

