

Schnellaufstieg - MODUS:

Set-Up: Wählt einen Block und verteilt an jeden Spieler 1 Aufstiegsplan.
 Jeder Spieler benötigt 1 Stift. Legt die beiden Würfel in die Tischmitte.

1) Einer von Euch wirft die Würfel.

Es wird solange gewürfelt, bis das Spielende eintritt.

2) Jeder Spieler wählt gleichzeitig eine Zahl.

a) GENAU EINE Option wählen:

- Die niedrigste Zahl.
- Die höchste Zahl.
- Die Differenz zw. beiden Zahlen, nicht negativ.
- Die Summe beider Zahlen.
- Das Produkt (Multiplikation) beider Zahlen.

b) Kreuze das Feld in der Auswahl-Tabelle an, das Deiner Wahl entspricht.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sind alle Felder einer Reihe bereits angekreuzt, steht Dir diese Option nicht mehr zur Verfügung.

c) Trage die Zahl in einen KREIS ein:

- Basiskreis = max. Wert 12, sonst* "X" eintragen.
- Gefahrenkreis = max. Wert 6, sonst* "X" eintragen.
- Die erste Zahl in der Partie darfst in einem Kreis Deiner Wahl eintragen. Alle folgenden Zahlen müssen an einen bereits gefüllten Kreis angrenzen.



- Ist die neue Zahl **1 höher ODER 1 niedriger** als die im angrenzenden Kreis, **MUSST** Du eine **SEILROUTE** bilden bzw. erweitern. Dazu wird eine Linie zwischen den verbundenen Kreisen eingezeichnet.



- Jede Zahl kann **nur Teil EINER Seilroute** sein und keine Zahl darin darf doppelt vorkommen.



- Ist die neue Zahl **GLEICH HOCH** wie die im angrenzenden Kreis, **MUSST** Du eine **KLETTERZONE** bilden bzw. erweitern. Kletterzonen können 2 oder mehr gleiche Zahlen enthalten.



Male ein Muster in jeden Kreis.**

- Jede Zahl einer Kletterzone kann auch Teil einer Seilroute sein.

Spielende:

- Sobald alle Kreise Eurer Pläne ausgefüllt sind, wird gewertet. Jede Seilroute und Kletterzone wird separat eingetragen.

a. Seilrouten: Höchste Zahl der Route + 1 für jeden zusätzlichen Kreis in der Seilroute (z.B.: 5-6-7-8-9 = 9+4, also 13 Punkte).



b. Kletterzonen: Einmal die Zahl der Zone + 1 für jeden zusätzlichen Kreis in der Kletterzone (z.B.: 6-6-6 = 6+2, also 8 Punkte).



c. Bonusse: Deine längste Seilroute und Deine größte Kletterzone bringen je einen Bonus, abhängig von ihrer Größe.



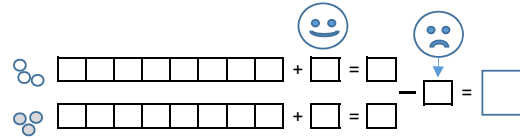
3	4	5	6	7	8	9	+1	Größe
1	3	6	10	15	20	25	+5	Punkte

d. Strafen: Jeder Kreis, der nicht zu einer Seilroute oder Kletterzone gehört, bringt 3 Minus-Punkte.



Im Spiel wurde er mit "X" markiert oder einem Gesicht.

- Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.



*In der Originalregel: Kreis mit Gesicht und Mundwinkel nach unten eintragen.
 **zur Unterscheidung von Seilrouten