

# mini MOUNTAIN GOATS



Flitze zur Bergspitze,  
hole dir Punkte-Karten  
und schubse die anderen  
zum Fuß des Bergs

## SPIELMATERIAL

- A** 24 Bergziegen  
(je 6 pro Farbe)
- B** 18 Berg-Karten
- C** 4 Würfel
- D** 57 Punkte-Karten
- E** 4 Bonus-Karten



## IMPRESSUM

**Autor:** Stefan Risthaus

**Illustration:** Sai Beppu

**Grafik Design:** Anca Gavril & Co.

**3D Artist:** Filip Gavril

## VORBEREITUNG

- 1 Legt die Berg-Karten mit dem dunklen Kreis in einer Reihe von 5 bis 10 aus. Dies sind die Bergspitzen. Platziert darunter die passenden Berg-Karten in Reihen wie abgebildet.
- 2 Stapelt die Punkte-Karten je nach Personenzahl über dem jeweils passenden Berg:

### Spieler | Anpassung Punkte-Karten

|          |                      |
|----------|----------------------|
| <b>2</b> | Entfernt 2 je Stapel |
| <b>3</b> | Entfernt 1 je Stapel |
| <b>4</b> | alle sind im Spiel   |

- 3 Legt die Bonus-Karten und Würfel bereit.
- 4 Platziert je eine eurer Ziegen am Fuß jedes Bergs (unter der ersten Berg-Karte).
- 5 Wer zuletzt einen Berg bestiegen hat, beginnt das Spiel.

## SPIELABLAUF

Ihr führt im Uhrzeigersinn Spielzüge durch, in denen ihr würfelt und eure Ziegen die Berge hinauf bewegt. Wer auf der Bergspitze ankommt, erhält eine Punkte-Karte und schubst dort stehende Ziegen zurück zum Fuß des Bergs. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt Mountain Goats!

## DEIN SPIELZUG

- 1 Würfel mit allen 4 Würfeln.



- 2 Teile die Würfel in Gruppen ein. Jede „Gruppe“ kann beliebig viele Würfel enthalten (auch nur 1).



- 3 Für jede Gruppe addierst du die Würfelwerte und ziehst deine Ziege auf dem Berg um eine Berg-Karte nach oben, dessen Karten die Summe zeigen (auch mehrfach in einem Zug).



Gruppen mit einer Summe unter 5 oder über 10 verfallen.

## MEHRERE EINSEN

Würfelst du in einem Zug mehrere Einsen, musst du immer mindestens eine davon behalten, darfst aber alle anderen Einsen auf eine beliebige Zahl von 1-6 drehen.



## DIE SPITZE DES BERGS

Auf den Berg-Karten können mehrere Ziegen stehen – **mit Ausnahme der Bergspitze.**

Erreicht deine Ziege die Bergspitze, nimmst du dir sofort die oberste Punkte-Karte vom Stapel dieses Bergs. Steht bereits eine Ziege auf dieser Bergspitze, schubst du sie zurück an den Fuß dieses Bergs (*unter die erste Berg-Karte*).

Steht deine Ziege bereits auf der Bergspitze und du bildest erneut die Zahl dieses Bergs als Summe mit Würfeln, nimmst du eine weitere Punkte-Karte, ohne die Ziege zu bewegen.

*Hat eine Bergspitze keine Punkte-Karten mehr, können die Ziegen immer noch diesen Berg hochlaufen, erhalten aber keine Punkte-Karten mehr.*



## BONUS-PUNKTE

Sobald du ein komplettes Set aus 6 Punkte-Karten mit den Werten von 5 bis 10 hast, erhältst du die höchste verfügbare Bonus-Karte. Für jedes weitere Set erhältst du eine weitere Bonus-Karte.



## DAS ENDE DES SPIELS

Sobald die Stapel der Punkte-Karten an 3 Bergen leer sind oder alle 4 Bonus-Karten vergeben worden sind, wird das Ende des Spiels eingeläutet. Beendet die laufende Runde, so dass alle die gleiche Anzahl an Zügen hatten. Dann endet das Spiel.



## SCHLUSSWERTUNG

Addiert alle Werte auf euren **Punkte-Karten** und auf euren **Bonus-Karten**. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt Mountain Goats! Im Fall eines Gleichstands gewinnt, wer mehr Ziegen auf den Bergspitzen hat. Ist auch das gleich, gewinnt die Ziege auf dem höchsten Berg.

