



Mountain Goats Saga



SPIELMATERIAL

Ausgangsmaterial

- A** 4 Bonus-Karten
- B** 57 Punkte-Karten
- C** 5 Marker
(1 je Spielfarbe)
- D** 30 Ziegen
(6 je Spielfarbe)
- E** 4 Würfel
- F** 18 Berg-Karten
- G** 1 Buch der Abenteuer

- H** 1 Fähigkeiten-Tableau
- I** 10 Blätter „Chronik“
- J** 1 Schachtel „Großvaters Rucksack“

Geheimes Material

Nicht öffnen, bevor ihr dazu aufgefordert werdet!

- K** 7 geheime Stanzbögen
- L** 4 geheime Schachteln

IMPRESSUM

Autoren: Alex Cutler,
Michael Mihealsick

Autor Original-Spiel:
Stefan Risthaus

Illustration: Sandara Tang

Grafikdesign:
Matt Paquette & Co.,
Anca Gavril & Co.



3D-Grafik: Filip Gavril

Redaktion englische

Originalausgabe: Jeff Fraser

Übersetzung und Redaktion

deutsche Ausgabe: © 2026 OSTIA
Spiele, Stefan Risthaus

ÜBERBLICK: WAS IST MOUNTAIN GOATS SAGA?

In Mountain Goats Saga erlebt ihr die Geschichte einer Ziegen-Familie auf der Suche nach einer neuen Heimat. Die Geschichte entfaltet sich über 10 Partien, die wir Kapitel nennen. In jedem **Kapitel** macht ihr neue Entdeckungen, die die Regeln ändern – manchmal für den Rest der Geschichte.

Alles, was ihr im Verlauf der Geschichte entdeckt, könnt ihr verwenden, um Mountain Goats in eigenständigen Partien immer wieder zu spielen. Ihr könnt aber auch das Spiel auf die Ausgangssituation zurücksetzen und die Geschichte neu beginnen. Ihr werdet kein Material vernichten oder permanent verändern (*abgesehen von der Chronik*), so dass ihr die Geschichte beliebig oft erneut spielen könnt.

Wenn ihr die Chronik-Blätter aufgebraucht habt, könnt ihr zusätzliche Blätter unter ostia-spiele.de herunterladen.

Unterschiedliche Spielerunden

Wir empfehlen euch, die Geschichte möglichst durchgehend mit derselben Gruppe zu spielen. Es ist aber ohne weiteres möglich, dass Personen bei einzelnen Kapiteln hinzukommen oder wegbleiben. Dies hat keinen Einfluss auf die Geschichte oder den Spielablauf. Führt einfach die Spielvorbereitung so durch, wie es der tatsächlichen Personenzahl des jeweiligen Kapitels entspricht (*siehe Seite 3*).

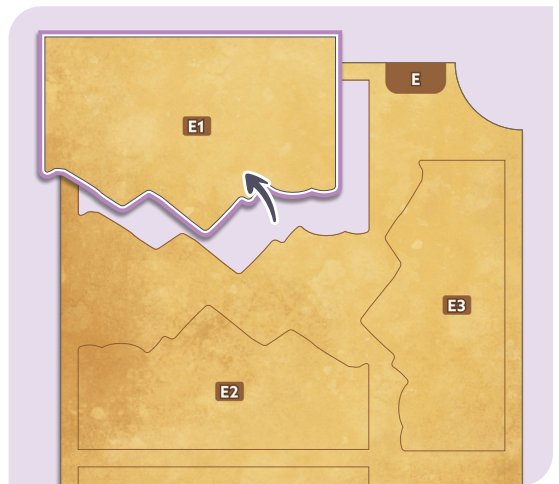
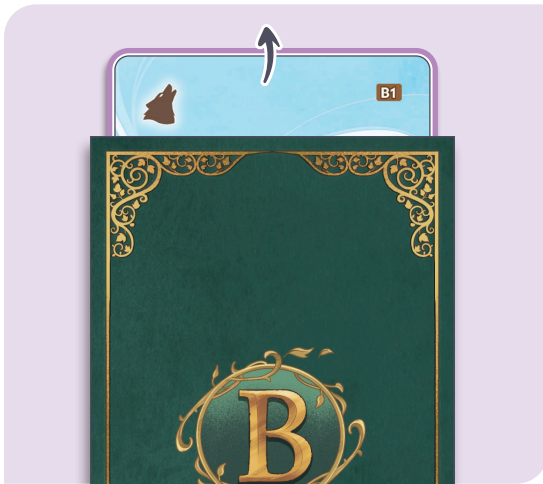
Neue Entdeckungen

Das Buch der Abenteuer fordert euch in jedem Kapitel auf, neue Karten, Plättchen und anderes Material zu **entdecken**. Entdeckungen haben einen Buchstaben und eine Zahl. Zum Entdecken des neuen Materials nehmt ihr die geheime Schachtel oder das geheime Stanztableau mit dem **passenden Buchstaben** und nehmt das Material mit der passenden Kodierung heraus bzw. brecht es vorsichtig aus dem Stanzbogen.

Schaut euch keine Karten oder Plättchen an, die ihr noch nicht entdeckt habt!

Nachdem ihr das neue Material entdeckt habt, legt ihr die Schachteln und Stanzbögen zurück in die Spielschachtel.

Stellt sicher, dass alle mit dem neuen Material vertraut sind (*lest am besten alle Texte laut vor*).



Großvaters Rucksack

Einmal entdecktes Material **nehmt ihr in zukünftige Kapitel mit**. Wenn ihr das Spiel aufräumt, legt ihr alle „aktiven“ Entdeckungen in Großvaters Rucksack. So wisst ihr bei der Spielvorbereitung im nächsten Kapitel sofort, welches Material im Spiel ist.

Erinnerungen

Wenn Material durch das Buch der Abenteuer zu einer **Erinnerung** wird, wird es endgültig aus dem laufenden Spiel entfernt und nicht mehr in Großvaters Rucksack gelegt. Sammelt dieses Material separat in der Spieleschachtel.

VORBEREITUNG



Allgemeine Vorbereitung

- 1 Rucksack:** Nehmt alles aus Großvaters Rucksack.
- 2 Berg-Karten:** Legt die Berg-Karten wie abgebildet aus. *Dreht sie nach eurer Wahl auf die Seite mit kleinen oder großen Zahlen.*
- 3 Spielerfarben:** Nehmt euch jeweils 6 Ziegen und 1 Marker der gleichen Farbe. Stellt je 1 eurer Ziegen an den Fuß jedes Bergs, unterhalb der ersten Berg-Karte. *Welche Ziege ihr an welchen Berg stellt, ist nicht relevant.*
- 4 Punkte-Karten:** Sortiert die Punkte-Karten nach Wert und platziert jeden Stapel oberhalb des Bergs mit der entsprechenden Zahl.
- 5 Bonus-Karten:** Legt die 4 Bonus-Karten wie abgebildet aus.
- 6 Würfel:** Wer das letzte Kapitel gewonnen hat, wird Startperson und nimmt sich die 4 Würfel. Anderenfalls beginnt, wer zuletzt einen Berg bestiegen hat.

Vorbereitung des Kapitels

- 7 Buch der Abenteuer:** Schlagt die Seite mit dem aktuellen Kapitel im Buch der Abenteuer auf und lest die Einführung.
- 8 Neue Entdeckungen:** Nehmt euch das neue Material, das im Buch der Abenteuer angegeben ist.
- 9 Berggipfel:** Legt den gerade entdeckten Berggipfel oberhalb von Berg 9. In späteren Kapiteln legt ihr die Berggipfel aus Großvaters Rucksack auf die Berge 7 und 5 (siehe Seite 7).
- 10 Fähigkeiten-Karten:** Legt das Fähigkeiten-Tableau aus, so dass ihr es alle gut sehen könnt. Platziert neu entdeckte Fähigkeiten-Karten offen auf dem Tableau. In späteren Kapiteln legt die Startperson 1 Fähigkeiten-Karte ihrer Wahl aus Großvaters Rucksack auf das Tableau. Die andere Karte wird zu einer **Erinnerung** (siehe Seite 5).
- 11 Regelkarten:** Später führt ihr zusätzliche Vorbereitungsschritte von allen Regelkarten aus, die in Großvaters Rucksacks waren und die ihr gerade neu entdeckt habt. Legt die Karten für alle gut sichtbar aus (siehe Seite 7).

SPIELABLAUF IN EINEM KAPITEL

Eure Ziegen klettern die Berge hinauf, um die **Punkte-Karten** auf der Bergspitze einzusammeln. Ein Set aus Karten von jedem Berg bringt euch eine **Bonus-Karte** ein.

Am Ende des Kapitels addiert ihr alle Werte auf euren Punkte-Karten und Bonus-Karten. Wer die **höchste Summe** hat, gewinnt das Kapitel!

Ablauf eines Spielzugs

Beginnend mit der Startperson führt ihr im Uhrzeigersinn einen Spielzug aus. Ein Spielzug besteht aus den folgenden Schritten:



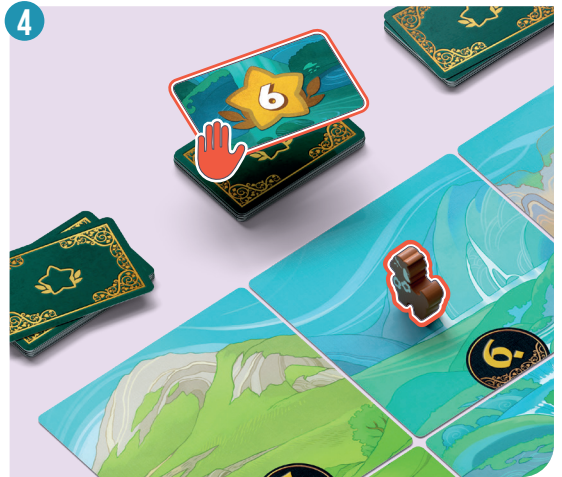
WÜRFELN: Du würfelst einmal mit allen 4 Würfeln.



FÄHIGKEITEN NUTZEN: Verwende , um Fähigkeiten auf dem Fähigkeiten-Tableau zu nutzen.



ZIEGEN BEWEGEN: Teile die Würfel beliebig in Gruppen von 1 bis zu 4 Würfeln. Für jede so gebildete Gruppe darfst du deine Ziege um 1 Feld auf dem Berg nach oben ziehen, der der Summe der Gruppe entspricht.



BERGE WERTEN: Wenn eine Ziege die Bergspitze (*oberste Karte des Bergs*) erreicht, nimmst du dir eine Punkte-Karte von diesem Berg. Steht deine Ziege auf der Bergspitze, kannst du den Berg jederzeit erneut werten und dir eine Punkte-Karte nehmen, wenn du Würfel nutzt, deren Summe dem Wert des Bergs entspricht.

BEWEGEN DER ZIEGEN

- ◆ du kannst Schritte 2 und 3 beliebig kombinieren.
- ◆ du kannst jede Ziege mehrmals pro Zug bewegen.
- ◆ Ziegen können Felder mit anderen Ziegen betreten.
- ◆ du kannst die Zahl eines Würfels nicht aufteilen, um kleinere Zahlen zu bilden.
- ◆ du darfst Würfel ungenutzt verfallen lassen (*aber nicht einzelne Punkte*).



Beispiel:

Diese Gruppe mit Würfeln bewegt deine Ziege auf dem Berg 10. Sie ermöglicht aber nicht 2 Bewegungen auf dem Berg 5.

FÄHIGKEITEN-KARTEN

Einen Würfel mit  Symbol kannst du nutzen, um eine Fähigkeit zu aktivieren, die auf dem Fähigkeiten-Tableau verfügbar ist. Bei mehreren  Symbolen kannst du jedes für die gleiche oder eine andere Fähigkeit einsetzen.

Wenn du keine der Fähigkeiten von den Karten nutzen kannst oder möchtest, kannst du  **stets als 1 nutzen.**

Fähigkeiten



Würfel-Zahl: jedes -Symbol, das du für diese Fähigkeit nutzt, nimmt den abgebildeten Wert an. Alle Regeln gelten für diesen Wert.



Bewege eine Ziege: du darfst für jedes -Symbol eine deiner Ziegen, die die bei dem Symbol angegebene Voraussetzung erfüllt, 1 Feld bergauf ziehen. Ignoriere dabei die Zahl auf diesem Feld. *Bestimmte Fähigkeiten erlauben ausdrücklich, dass du auch fremde Ziegen bewegen darfst.*

Neue Fähigkeiten entdecken

Zu Beginn jedes Kapitels (*außer Kapitel 1*) entdeckt ihr 1 neue Fähigkeiten-Karte. Diese Karte ersetzt 1 der beiden Karten aus dem vorangegangenen Kapitel. Die Startperson entscheidet, welche der 2 bisherigen Fähigkeiten weiterhin im Spiel bleibt und welche zu einer **Erinnerung** wird (*und damit permanent aus dem Spiel genommen wird*).

WICHTIG: Fähigkeiten und andere Effekte können den Wert eines Würfels über 6 steigen lassen. Es ist aber weiterhin nur ein einziger Würfel, dessen Wert nicht aufgeteilt werden kann.

EINEN BERG WERTEN

Ihr wertet einen Berg, wenn eine eurer Ziegen die Bergspitze (*die oberste Berg-Karte*) erreicht. Wenn die Ziege schon auf der Bergspitze steht und ihr Würfel nutzt, um die Zahl des Bergs zu bilden, wertet ihr den Berg **ein weiteres Mal** (*ohne die Ziege zu bewegen*).

Ihr könnt auf diese Weise einen Berg auch **mehrfach im selben Zug** werten. Das gilt für den Zug, in dem ihr die Bergspitze erreicht, aber auch für jeden späteren Zug.

Jedes Mal, wenn ihr einen Berg wertet, nehmt ihr euch **eine Punkte-Karte** vom Stapel an diesem Berg. Legt eure Punkte-Karten offen vor euch aus, so dass alle sie sehen können.

Ziegen den Berg runterschubsen

Auf der **Bergspitze** kann es **immer nur eine Ziege** geben! Erreicht eine Ziege die Bergspitze, schubst sie jede andere Ziege von dort den ganzen Berg hinunter. Stellt die weggeschubste Ziege **zurück an den Fuß dieses Berges**, unterhalb der ersten Berg-Karte.

Von dort kann die Ziege wieder den Berg hinauf klettern.

Ziegen können niemals weiter nach unten bewegt werden als unter die erste Berg-Karte. Ignoriert Effekte, soweit sie eine weitere Bewegung nach unten bewirken würden.

Leere Berge

Auch wenn der Stapel der Punkte-Karten an einem Berg leer ist, könnt ihr eure Ziegen diesen Berg hinaufbewegen. Ihr könnt den Berg weiterhin werten, erhaltet aber keine Punkte-Karten mehr vom Stapel wie üblich.

Das kann sinnvoll sein, weil dieses als „Werten“ gilt und damit Funktionen von Berggipfeln oder anderen Effekten auslösen kann.



Beispiel für eine Wertung



A Gelb nutzt 2 Würfel mit Wert 5, um die Ziege auf dem Berg 10 auf die Spitze zu bewegen. Dabei schubst Gelb die Ziege von Rot zurück an den Fuß des Bergs und erhält eine Punkte-Karte vom Berg 10.

B Gelb nutzt die beiden anderen Würfel mit den Werten 6 und 4 als eine weitere 10 und erhält dafür eine zusätzliche Punkte-Karte vom Berg 10.

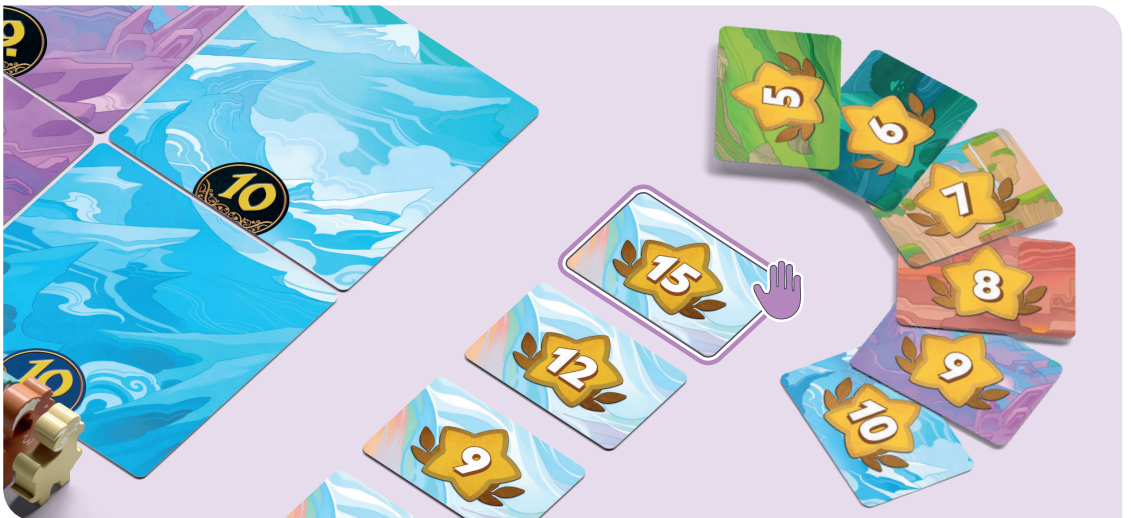
Klarstellungen zum Werten

- ◆ Wird deine Ziege **durch besondere Effekte** auf die Bergspitze bewegt (ggf. sogar **durch einen anderen Spieler**), erhältst du wie üblich eine Punkte-Karte und schubst Ziegen von dort weg.
- ◆ Können mehrere Ziegen denselben Berg gleichzeitig werten, entscheidet die Person am Zug, in welcher Reihenfolge die Ziegen bewegt werden (und damit Punkte-Karten erhalten und andere Ziegen schubsen).
- ◆ Ziegen können **nicht** über die Bergspitze hinaus bewegt werden. Ignoriert Effekte, soweit sie dazu führen würden.

BONUS-KARTEN

Für jedes **vollständige Set** aus 6 verschiedenen Punkte-Karten mit Werten von 5 bis 10 erhältst du sofort die höchste noch verfügbare Bonus-Karte. Lege diese offen für alle sichtbar vor dir aus.

Ihr könnt mehrere Bonus-Karten erhalten, wenn ihr mehrere Sets vervollständigt.



BERGGIPFEL

Die Berggipfel-Plättchen lösen auf bestimmten Bergen besondere Effekte aus.

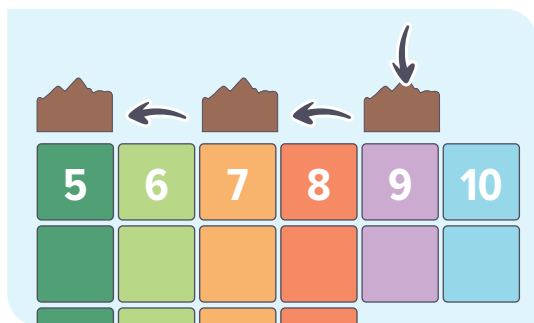
- ◆ Während des Spiels-Effekte ändern an diesem Berg die Regeln für die Bewegung der Ziegen oder das Werten.
- ◆ Schlusswertung-Effekte ändern den Wert der Punkte-Karten von diesem Berg in der Schlusswertung. Dies wirkt sich auf alle Punkte-Karten mit derselben Zahl wie der Berg aus, egal wie du die Punkte-Karte erworben hast.



Neue Berge Entdecken

Zu Beginn jedes Kapitels entdeckt ihr einen neuen Berggipfel, den ihr **über Berg 9** platziert. Der Berggipfel, der im letzten Kapitel über Berg 9 gelegen hat, wird nun über **Berg 7** gelegt und der vormals dort platzierte Berggipfel wechselt zu Berg 5.

Berggipfel über Berg 5 werden am Ende des Kapitels zu einer **Erinnerung** (und werden aus dem laufenden Spiel entfernt).



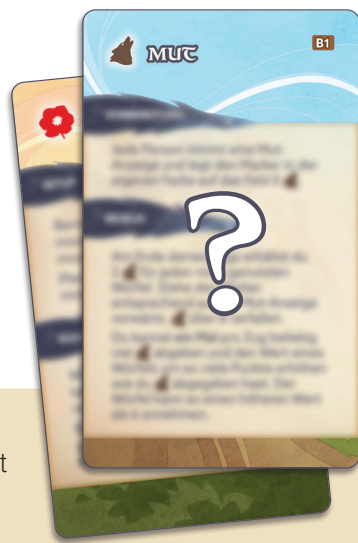
Hinweis: Berggipfel sind **keine** Felder. Ihr könnt niemals Ziegen darauf bewegen.

REGELKARTEN

Regelkarten erläutern die Spielvorbereitung und die Verwendung des neu entdeckten Materials. Entdeckt ihr neue Regelkarten, behandelt sie wie einen Teil dieser Spielregel.

Wie andere Entdeckungen werden Regelkarten in Großvaters Rucksack aufbewahrt und in die folgenden Kapitel mitgenommen. Ebenso nehmt ihr alles Material mit, das zu der Regelkarte gehört (dies wird im Abschnitt Neue Entdeckungen desselben Kapitels aufgeführt). Sobald eine Regelkarte zu einer Erinnerung wird, entfernt ihr auch das gesamte dazu gehörende Material aus dem laufenden Spiel.

Hinweis: Wenn der Platz in Großvaters Rucksack nicht ausreicht, legt nur die Regelkarte hinein und bewahrt das Material gesondert in der Spieleschachtel auf. Solange die Regelkarte in Großvaters Rucksack ist, wird auch das dazugehörige Material verwendet.



EIN KAPITEL BEENDEN: SCHLUSSWERTUNG

Ein Kapitel endet, wenn die Punkte-Stapel an 3 beliebigen Bergen leer sind ODER wenn keine der 4 Bonus-Karten mehr verfügbar ist.

Beendet die laufende Runde, so dass alle die gleiche Anzahl an Spielzügen hatten. Dann addiert ihr die Werte auf euren Punkte-Karten und Bonus-Karten (vergesst nicht die Effekte von Berggipfeln und anderen Regeln für Punkte!).

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Kapitel.

Bei einem Gleichstand gewinnt unter den beteiligten Personen, wer mehr Ziegen auf den Bergspitzen hat. Ist auch hier ein Gleichstand, entscheidet die Ziege auf der Bergspitze des Bergs mit der höchsten Zahl.

VERLAUF DES SPIELS NOTIEREN

Nach der Schlusswertung führt ihr die folgenden Schritte durch:

1 Chronik

Tragt das Folgende in die Chronik ein:

- A Spielsieg:** Der Name der Person, die das Kapitel gewonnen hat.
- B Berggipfel:** Die jeweilige Kodierung der beiden Berggipfel auf den Bergen 7 und 9. Ihr könnt den Berggipfel auf Berg 5 ignorieren, weil er gleich zur Erinnerung wird.
- C Auszeichnung:** Enthält das Buch der Abenteuer für dieses Kapitel eine Auszeichnung und ihr habt die Voraussetzung dazu erfüllt, markiert ihr dieses Feld.
- D Nächste Seite:** Wer das Kapitel gewonnen hat, wählt aus den Optionen des Buchs der Abenteuer das nächste Kapitel aus. Notiert in dieser Spalte die entsprechende Seitenzahl des neuen Kapitels. **Blättert noch nicht dorthin!**



Chronik			
SPIEL SIEG	7	9	NÄCHSTE SEITE #
1. Callie	—	E3	4

2 Erinnerungen

Seht im Buch der Abenteuer im Abschnitt „Erinnerungen“ des gerade gespielten Kapitels nach, welches Material ihr aus dem laufenden Spiel entfernen müsst (*passiert noch nicht in den Kapiteln 1 und 2*).

3 Großvaters Rucksack

Möchtet ihr nicht sofort weiterspielen, sondern aufräumen, legt folgendes in Großvaters Rucksack:

- ◆ Die Stapel der **Punkte-Karten** aller Berge.
- ◆ Alle **Bonus-Karten**.
- ◆ Die **Berggipfel** der Berge 7 und 9.
- ◆ Die beiden **Fähigkeiten-Karten** vom Tableau.
- ◆ Alle **Regelkarten**.

4 Nächstes Kapitel

Wenn ihr das nächste Kapitel spielen wollt, blättert im Buch der Abenteuer zu der Seite, die ihr zuletzt in der Chronik notiert habt. Folgt den Schritten des Spielaufbaus auf Seite 3 dieser Spielregel.

WICHTIG: Bewahrt eure „Erinnerungen“ an einem sicheren Platz in der Spieleschachtel auf. Legt sie nicht zurück in die geheimen Schachteln. Vielleicht braucht ihr sie noch...

