

Mountain Goats - KSR

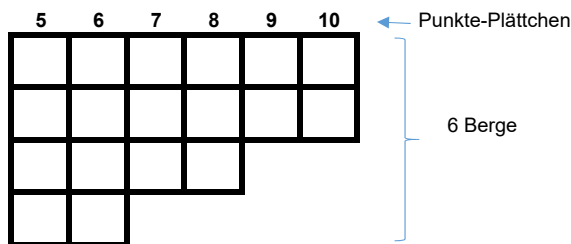
Es liegen aus: 4 Bonus-Punkte-Plättchen: 15 / 12 / 9 / 6 SP.
 57 Punkte-Plättchen liegen bereit: 12x "5", 11x "6", 10x "7", 9x "8", 8x "9", 7x "10".
 Jeder Spieler hat 6 Ziegen. In einer Partie zu zweit / dritt sind von jedem Punkte-Wert zwei bzw. ein Plättchen weniger im Spiel.

Ablauf einer Runde:

- 1) 4 **WÜRFEL WERFEN**. Ist mehr als 1 "1" dabei, darf jede "1" bis auf 1 beliebig geändert werden.
- 2) Man darf die 4 Würfel beliebig in **1 - 4 GRUPPEN** aufteilen.

3) ZIEGEN BEWEGEN:

- ➔ Für jede Gruppe wird 1 eigene Ziege um 1 Position höher gesetzt, abhängig von Augensumme und der Zahl am jeweiligen Berg. Gruppensummen <5 bzw. >10 werten nicht. Auf jedem Feld - außer dem Gipfel - dürfen Ziegen mehrerer Spieler stehen.
- ➔ Erreicht eine Ziege einen Gipfel, fällt eine ggf. dort stehende Ziege zum Fuß des Berges.
 - Der Spieler der neuen Ziege auf dem Gipfel erhält 1 Punkte-Plättchen des Berges,



Sollte eine Ziege bereits auf dem GIPFEL sein, erhält man 1 Punkte-Plättchen des Berges, sofern noch vorhanden.

SET: Sobald man von jedem der 6 Berge mind. 1 Punkte-Plättchen hat, erhält man das wertvollste noch verfügbare BONUS-Punkte-Plättchen.
 Jedes weitere Set kann ein weiteres Bonus-Plättchen bringen.

- 4) Die **WÜRFEL** zum Spieler nach links **weiterreichen**.

Spielende: Wurde das letzte Bonus-Punkte-Plättchen genommen ODER von 3 Bergen sind alle Punkte-Plättchen genommen, wird die laufende Runde noch beendet. Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Ziegen auf Gipfeln siegt, danach führt die Ziege auf dem Gipfel mit höherer Punktzahl (unter den Beteiligten) zum Sieg.

Erweiterung: Big MOUNTAIN

- ➔ Bei Augensummen von 11 - 24 darf man von einem Berg 1 seiner Ziegen wegziehen und auf die entsprechende Stufe des Big Mountains stellen, wenn frei. Hier dürfen mehrere Ziegen des selben Spielers (auf unterschiedlichen Feldern) stehen.
- ➔ Bei der Endwertung zählen die Ziegen je nach höherer Position dort folgende SP.

	2 Spieler	3 Spieler	4 - 5 Spieler
Höchste Ziege	12	16	15
Zweit-höchste	8	12	12
Dritt-höchste	4	8	9
Viert-höchste		4	6
Fünft-höchste			3

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 02.05.22