



Mount Everest

Bergbeklimmen



coöperatief avonturenspel

2 tot 6 spelers • vanaf 7 jaar • speelduur circa 20 minuten

Spelidee

Een team bergbeklimmers doet een poging om de top van de berg te bereiken en daarna veilig terug te keren naar het basiskamp. Tijdens de klim krijgt het team te maken met allerlei hindernissen: moeilijk begaanbare plekken, zware weersomstandigheden en kleine ongelukken. Als het team de juiste uitrusting heeft en de teamleden elkaar helpen, kan de klim worden voortgezet.

Soms heeft het team niet de juiste spullen bij zich. Dan moeten de klimmers terugkeren naar een bevoorradingspunt, waar ze de uitrusting kunnen aanvullen.

Goed samenwerken is essentieel om met elkaar veilig de top te bereiken!

Inhoud

Spelbord, spelregels, 30 loopkaarten, 30 hulpkaarten (22 kaarten met uitrustingsstukken en 8 teamkaarten), 4 blanco reservekaarten, 1 gele pion.

Voorbereiding

- Leg het spelbord op tafel.
- Zet de pion, die het hele team voorstelt, op het gele basiskamp aan de voet van de berg.
- Schud de loopkaarten en leg deze, met de stippen naar beneden, op een stapel aan de linkerkant van het spelbord.
- Zoek uit de stapel hulpkaarten de 5 kaarten met een gele achtergrond plus één van de kaarten met een tent, en verdeel deze over de spelers.
- De overige hulpkaarten worden geschud en in een stapel gelegd aan de rechterkant van het spelbord. Hiervan worden er 4 uitgedeeld aan de spelers.
- Tot slot worden in totaal 6 loopkaarten uitgedeeld aan de teamleden.
- Voor een eerste spel is het aan te raden de kaarten open op tafel leggen. Als je het spel vaker speelt is het leuker als iedereen zijn kaarten in de hand houdt.

Het begin van het spel: het spelen van loopkaarten

1. De speler, die het laatst in de bergen is geweest, mag beginnen. Daarna wordt in de richting van de zon (kloksgewijs) verder gespeeld.
2. Tijdens je beurt speel je één loopkaart naar keuze. De teampion wordt zoveel plaatsen vooruit gezet -omhoog op de heenweg, omlaag op de terugweg- als het aantal stappen op de kaart aangeeft.
3. Je mag je beurt overslaan. Maar als alle andere spelers na jou ook hun beurt overslaan, dan ben je alsnog aan de beurt.
4. Als de pion op een blauwe stip terechtkomt, is de volgende speler aan de beurt. Dit is een veilige plek.

Bevoorradingspunt (gele driehoek)

5. Als de pion op een bevoorradingspunt komt, mag de speler die aan de beurt is 4 hulpkaarten pakken. Verdeel deze zo eerlijk mogelijk over de spelers.
6. Tijdens de afdaling mag je in plaats hiervan hulpkaarten terugpakken van het bord. Je mag dan alle kaarten pakken van één hindernis, die vlak voor of na het bevoorradingspunt ligt.
7. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Hindernis (rode ster met nummer)

8. Als de pion op een hindernis komt, kun je aan de zijkant van het spelbord zien in welke situatie jullie terechtgekomen zijn. Bedenk samen hoe jullie met deze situatie om zouden gaan bij een echte beklimming.
9. Bij hindernis 12 en 24 komen jullie terecht op een spekgladde

bergwand en wordt de pion direct 3 plaatsen teruggezet, waarna de volgende speler aan de beurt is.

10. Bij alle andere hindernissen staat aangegeven, met behulp van welke uitrustingsstukken de hindernis overwonnen kan worden. Kijk of jullie samen de juiste hulpkaarten hebben. Op één hulpkaart staan vaak meerdere uitrustingsstukken; deze mag je allebei meetellen. Team-kaarten kun je als joker gebruiken (met goede samenwerking heb je minder spullen nodig). Let wel op: de teamkaart zelf is ook vaak nodig!
11. Als het lukt om de benodigde hulpkaarten te verzamelen, dan worden deze op de afbeelding van de hindernis gelegd. Zolang deze kaarten daar liggen, kunnen jullie veilig over de overeenkomstige plek op de berg lopen.
12. Hebben jullie niet de juiste hulpkaarten, dan kunnen jullie niet verder. Het team zal terug moeten lopen naar het laatst bezochte bevoorradingspunt. Daar kunnen jullie weer nieuwe hulpkaarten krijgen, of misschien krijgen jullie onderweg loopkaarten waarmee jullie de hindernis kunnen omzeilen.
13. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Aanvullen van de loopkaarten

14. Pas als *niemand* meer loopkaarten heeft, pak je 6 nieuwe van de stapel en deel je deze uit.
15. Is de stapel met loopkaarten op, dan schud je de gespeelde kaarten opnieuw en leg je ze neer als nieuwe stapel.

Einde van het spel

16. Het team moet exact de top bereiken en ook weer precies terugkeren in het basiskamp. Als dit lukt, dan hebben jullie samen gewonnen!
17. Als jullie onderweg vast komen te zitten, kunnen jullie een noodsignaal afgeven met het *fluitje*. Dan komt een helikopter jullie ophalen om jullie terug te brengen naar het basiskamp. Daar staat de warme chocomel klaar!
18. Heeft geen van jullie een fluitje, dan voegt jullie team zich bij de vele bergbeklimmers die hun leven waagden en het niet haalden...

Korte versie

Om de speelduur te verkorten kun je spelen tot de top is bereikt. Als iemand het fluitje nog heeft, kan de helikopter geroepen worden om de spelers terug te brengen naar het basiskamp. Daarna is het spel afgelopen.

Meer uitdaging

Om het spel echt spannend te maken, kun je afspreken dat de stapel loopkaarten maar één keer opnieuw geschud wordt. Zijn de loopkaarten voor de tweede keer op, dan is iedereen compleet uitgeput. Alleen het fluitje kan de klimmers nu nog redden!

Spelvariant: klimmen met of zonder rugzak

Spelidee

Op elke hulpkaart met uitrustingsstukken staat het totale gewicht van de uitrusting aangegeven, afgerond in hele kilo's. De bergbeklimmers kunnen op twee manieren klimmen: met of zonder rugzak. Klimmen met een rugzak heeft als voordeel, dat je meer mee kan nemen. Zonder rugzak kun je alleen de uitrusting meenemen die je aan kunt trekken of aan je riem kunt hangen. Het voordeel is, dat het klimmen minder zwaar is en je sneller vooruit gaat.

Hoe werkt het?

De spelers vertrekken zonder rugzak. Bij elk bevoorradingspunt kunnen ze kiezen of ze wel of geen rugzak meenemen op het volgende traject. Zonder rugzak kan maximaal 4 kilo worden gedragen, met rugzak maximaal 12 kilo. Tot het maximumgewicht mag het team op elk bevoorradingspunt zoveel



uitrustingsstukken meenemen of achterlaten als het wil. Let wel op: Achtergelaten uitrustingsstukken zijn voorgoed uit het spel! Omdat lopen met een rugzak meer energie kost, krijgt een team met rugzak telkens maar 4 in plaats van 6 nieuwe loopkaarten.

Voorbereiding

- Pak de hulpkaarten en leg ze open neer. Aan de linkerkant van het bord (bij de stapel loopkaarten) leg je de hulpkaarten met een witte achtergrond. Dit zijn de team-kaarten en alle hulpmiddelen die het team zonder rugzak mee kan nemen. Aan de rechterkant leg je de kaarten met een groene achtergrond: de rugzakken en de andere kaarten die je alleen met een rugzak mee kunt nemen.
- Het team krijgt de 5 hulpkaarten met een gele achtergrond. In deze variant wordt de uitrusting van het hele team bij elkaar gelegd, bijvoorbeeld aan de onderkant van het spelbord.
- Daarna worden 6 loopkaarten verdeeld over de spelers. Deze hou je in je hand zoals in het basisspel.

Bevoorradingpunten

1. Bij elk bevoorradingspunt kan het team de uitrusting aanvullen en eventueel overbodige uitrusting achterlaten.
2. Eerst ontvangen jullie 1 team-kaart.
3. Dan kiezen jullie of jullie met een rugzak willen (blijven) lopen. Had het team al een rugzak, dan kunnen jullie deze houden. Hadden jullie nog geen rugzak, dan kunnen jullie nu een kaart met een rugzak pakken.
4. Met een rugzak kun je alles meenemen, tot een maximum van 12 kilo. Help elkaar om te bedenken wat jullie mee willen nemen.
5. Hulpkaarten die in het vorige traject niet gebruikt zijn, kun je houden. Jullie mogen er ook voor kiezen om ze achter te laten, maar dan gaan ze uit het spel (leg ze in de speldoos).
6. Ook een rugzak kun je op deze manier achterlaten (in de doos leggen). Zonder rugzak kun je alleen uitrusting meenemen die aan de linkerkant van het bord ligt, en maximaal 4 kilo. Dus misschien moeten jullie dan ook nog andere kaarten afleggen.
7. Tijdens de afdaling mag je, behalve de kaarten naast het bord, ook de kaarten van één hindernis vlak voor of na het bevoorradingspunt kiezen.

Aanvullen van de loopkaarten

Als niemand meer loopkaarten heeft, krijgt een team zonder rugzak 6 nieuwe kaarten, en een team met een rugzak 4 kaarten.

Meer uitdaging

Ook bij deze variant kan de regel toegevoegd worden dat de loopkaarten maar één keer opnieuw geschud worden. De tweede keer geldt: op is op!

Daarnaast kun je afspreken dat de teamkaarten niet als joker gespeeld kunnen worden.

Rekenversie

Echte slimmeriken en rekenwonders kunnen ervoor kiezen om te spelen met de exacte gewichten van de uitrustingsstukken, in plaats van de afgeronde getallen. Dit geeft extra mogelijkheden, maar misschien ook nieuwe problemen!



Beschrijving van de hindernissen

1, 7, 12, 24	IJZEL
2	AARDVERSCHUIVING
3, 4, 5, 6	STEILE ROTSWAND
8, 10, 15	IJSVLAKTE
9, 18, 22	GLETSJERSPLEET
11, 19	BLESSURE
13	GEKNAPT TOUW
14, 27	LAWINE
16, 20	SNEEUWBLINDHEID
17	EXTREME KOU
21	MIST
23	BEVRIEZING
25	VOEDSELTEKORT
26	VERBRANDING DOOR DE ZON
28	ZUURSTOFTEKORT

De uitrusting, met het gewicht en aantal keer dat ze voorkomen

A Team (elkaar helpen)	-	8
B Houweel	1,5 kg (1600 g)	3
C Hamer	0,5 kg (600 g)	3
D Zakmes	0 kg (40 g)	3
E Touw	0,5 kg (550 g)	3
F Piton	0,5 kg (400 g)	3
G Karabijnhaak	0 kg (10 g)	3
H Haak	0 kg (10 g)	2
J Wig	0,5 kg (350 g)	2
K Warme kleren	1 kg (800 g)	2
L Bergschoenen	1 kg (850 g)	2
M Klimjzers	0,5 kg (450 g)	2
N Sneeuwbril	0 kg (100 g)	2
P Zonnebrandcrème	0 kg (100 g)	1
Q Oogcrème	0 kg (30 g)	1
R Kompas	0 kg (20 g)	1
S Rugzak	2 kg (1950 g)	2
T Tent	3 kg (2750 g)	2
U Schop	1 kg (750 g)	3
V Kacheltje	1 kg (750 g)	3
W Lamp	1 kg (950 g)	3
X EHBO-koffer	1 kg (900 g)	4
Y Zuurstoffles	4 kg (4200 g)	1
Z Fluitje	0 kg (20 g)	1

Colofon

© 2016 Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Mountaineering' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Originele spelregels © 2004, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling, bewerking en spelvariant © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).

Foto's: Andrea Presazzi, Willy Vendeville, Bastienne Wentzel (www.bmedia.nl).

Illustrator: Jim Deacove (Family Pastimes).

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

Met dank aan de Nederlandse Klim- en Bergsport Vereniging (www.nkbv.nl), Snow Leopard Adventures (www.snowleopard.nl) en Bever Zwerfspor (www.bever.nl).

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Sunny Games
Keizerfzant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.nl
www.sunnygames.nl

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Earth Games
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl