

TREK¹²

3 - SOLO-KLETTERERER-HANDBUCH



*Bergsteiger können sich nicht auf Glück oder Wunder verlassen.
Aber manchmal werden sie durch Wunder gerettet.*

(aus dem Manga K von Shiro Tetsuki)



SOLO-MODUS

Dieses Heft erklärt dir, wie du Trek 12 alleine spielen kannst.

Jetzt, wo du dich mit den Grundregeln des Spiels vertraut gemacht und einige Expeditionen abgeschlossen hast, kannst du dich an neue Herausforderungen wagen! Bist du alleine zu Hause, in einem Flugzeug oder Zug? Hol die Wanderschuhe raus, entweder für einen Schnellaufstieg oder eine Expedition, und stelle dich erfahrenen Alpinisten.



Max trinkt Kaffee. Er geht nie ohne sein Seil aus dem Haus. Vorsicht ist besser als Nachsicht!

Spielziel

Egal ob du einen Schnellaufstieg oder eine Expedition wählst, dein Ziel ist es immer, als Erster anzukommen. Keine Sorge, ganz alleine bist du dabei nicht. Der legendäre Bergsteiger Max ist an deiner Seite, um dich herauszufordern!

Pack deinen Rucksack


- ➡ Je nach gewähltem Spielmodus nimmst du dir das entsprechende Material für einen Schnellaufstieg oder eine Expedition.
- ➡ Vergiss nicht, dir zwei Aufstiegspläne zu nehmen: einen für dich und einen für Max. *Du musst für ihn schreiben ... Er kann ganz schön faul sein!*
- ➡ Schnapp dir ein Getränk, denn Max wird dich nicht schonen. *Achte immer darauf, genügend Wasser zu trinken!*

SPIELABLAUF

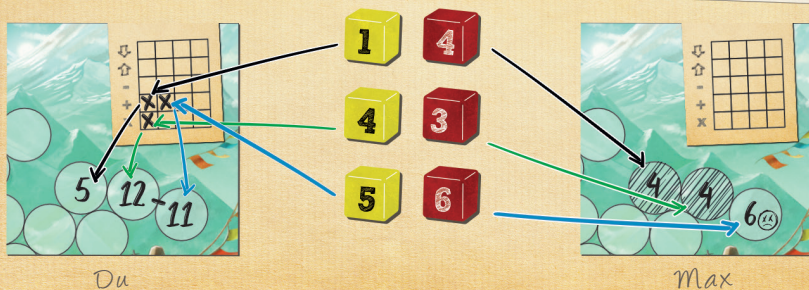
1 - Für dich ändert sich nichts!


Fülle deinen Aufstiegsplan so aus, wie es im Trekking-Handbuch beschrieben wird.

2 - Max versucht, deinen Zug zu kopieren.

Max füllt immer den gleichen Kreis aus wie du, verwendet dabei aber die höchste gewürfelte Zahl .

BEISPIEL SOLO-MODUS



- * Zeichne deine Seilrouten und/oder Kletterzonen.
 - * Zeichne während der Partie Max' Kletterzonen, Seilrouten and Einsame Kreise .
- Falls der Kreis, den Max ausfüllt, Teil von mehreren Seilrouten sein kann, entscheidest du, welche Route erweitert wird.*

3 - Schlusswertung

Ermittle wie üblich die Gesamtpunktzahl für Max und dich. Vergiss die Bonusse von Kletterzonen und Seilrouten nicht. **Das ist aber noch nicht alles!**



MAX' SPEZIALBONUS

Max ist ein routinierter Kletterer, der sich auch von kleineren Rückschlägen nicht aufhalten lässt. Dank seiner Erfahrung erhält er sogar einen Spezialbonus. Wahrlich beeindruckend! Nach jedem Aufstieg erhält Max **für jeden seiner Einsamen Kreise 3 Bonuspunkte** (statt 3 Strafpunkte)!

WAS IST BESONDERS AN EINER SOLO-EXPEDITION?



Für eine Expedition musst du weiterhin nacheinander drei Aufstiege absolvieren, vom „einfachsten“ zum „schwierigsten“ (erkennbar anhand des Wertes des Gipfels), und dabei die meisten Ansehensterne erhalten.

* Unterstützungskarten



Fülle deinen und Max' Aufstiegsplan so aus, wie oben beschrieben. Ab sofort kannst du auch Unterstützungskarten (Aufbau für 2 Spieler) einsetzen, wie im Alpinisten-Handbuch beschrieben.



Falls sich Max eine Unterstützungskarte nehmen darf, weil er eine Kletterzone mit einer 1 oder 2 gebildet hat, wählst du eine der verfügbaren für ihn. Max setzt seine Unterstützungskarten nie ein: er behält sie für den letzten Aufstieg!

Max kann nie mehr als 3 Unterstützungskarten haben (sehr selten).

Wähle keine Karte für ihn, falls er eine 4. Karte erhalten sollte (noch seltener).

* Nach jedem Aufstieg

Berechne die **Gesamtpunktzahl** wie im **Schnellaufstieg- oder Expeditions-Modus** und berücksichtige dabei den **Spezialbonus von Max** (der hier erklärt wurde).

Du und Max erhalten **Ansehensterne**, wie im **Alpinisten-Handbuch** erklärt.

Wichtig: Während des letzten Aufstiegs legt Max die Unterstützungskarten ab, die er während der drei Aufstiege gesammelt hat und erhält für jede abgelegte Karte 3 Bonuspunkte.

70+



Falls Max einen Rekord aufstellt oder überbietet, musst du seinen Namen in der Ruhmeshalle verewigen!

Nach drei Aufstiegen gewinnt derjenige, der die meisten Ansehensterne gesammelt hat.

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt derjenige, der insgesamt die meisten Punkte erhalten hat.