

# Himalaya

Auteur: Günter Burkhardt

Uitgegeven door Piatnik, 1998

Een avonturenspeel voor 2 tot 5 bergbeklimmers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).



## Doel

Probeer als eerste met je bergbeklimmer op de top te komen.

## Inhoud

- 1 spelbord
- 8 dobbelstenen
- 5 bergbeklimmers en 20 Sherpa's
- 1 Yeti
- 20 proviandkaarten
- 10 Yetikaarten

## Spelvoorbereiding

1. Elke speler krijgt een bergbeklimmer en 4 Sherpa's van dezelfde kleur. De bergbeklimmers starten op het veld met het basiskamp, de vier Sherpa's staan op de eerste vier velden (op elk veld één figuur).
2. Elke speler krijgt een set proviandkaarten in de hand (verdeling zie blz. 2).
3. De Yeti wordt op zijn eigen startplaats gezet (hol midden derde rij).
4. Uit de Yetikaarten selecteer je de "bliksem". Die leg je goed apart. De andere kaarten goed schudden en de hele stapel omgekeerd naast het spelbord leggen.
5. Een wel bepaald aantal dobbelstenen wordt klaargelegd (verdeling zie blz. 2).
6. De jongste speler begint, de anderen volgen in uurwijzerzin.

## Spelverloop

De startspeler gooit alle dobbelstenen en kiest er eentje uit. Hij verplaatst dan een eigen figuur (klimmer of Sherpa) volgens het aantal ogen op de gekozen dobbelsteen.

De volgende speler kiest een dobbelsteen uit, enz. totdat alle dobbelstenen gekozen werden.

Vooraleer een volgende ronde start, moet eerst een Yetikaart omgedraaid worden (zie later). Dan dobbelt de volgende speler weer alle stenen om als eerste te kunnen kiezen.

Er gelden twee uitzonderingen:

1. Als een speler slechts één dobbelsteen aantreft, kan hij deze nemen of direct alle dobbelstenen gooien om daaruit eentje te kiezen.
2. In plaats van een dobbelsteen uit te kiezen, kan een speler ook een proviandkaart uitspelen. Hij verplaatst een eigen figuur volgens één van de twee symbolen op de kaart. Kaart wegleggen.

## Speciale velden

- **Yeti-hol:** startveld Yeti  
Geen enkele figuur mag hier blijven staan. Passeren kan.
- **Lawine:** een Sherpa die hier eindigt, glijdt naar het veld eronder.
- **Tussenkamp:** Sherpa's zijn hier veilig voor de Yeti. Indien twee of meerdere Sherpa's van eenzelfde speler in een kamp staan, dan mag die speler een reeds uitgespeelde proviandkaart terugnemen. Dit voordeel is slechts één keer per kamp toegestaan!
- **Sneeuw:** hier (en op de top) mogen de figuren geen proviandkaart gebruiken.
- **veld waar de Yeti op staat:** Geen enkele figuur mag hier blijven staan. Passeren kan.

## De Sherpa's

Sherpa's mogen ook achteruit gaan. Dit gaat echter op halve kracht (dobbelsteen naar boven afronden). Heen en terug wandelen in eenzelfde beurt mag niet.

Meeneemregel:

Komt een Sherpa op een veld waarop reeds andere Sherpa's (eigen of vreemde) staan, dan **kan** de speler de meeneemregel toepassen:

1. De Sherpa gaat nog eens zoveel velden vooruit als er Sherpa's stonden (fig. 1 op blz. 3).
2. Hij mag (moet dus niet) van dit veld een zelf te kiezen aantal Sherpa's meenemen (zie fig. 2 op blz. 3 onderaan).  
of
3. Hij maakt geen gebruik van deze regel en blijft gewoon staan.

Dit kan je niet blijven herhalen. Een kettingreactie aan bewegingen is dus niet toegelaten. Nadat je één keer verder bewogen hebt, eindigt je spelbeurt.

Bij achteruit gaan of na een val door een lawine geldt de meeneemregel niet.

## De bergbeklimmer

Een bergbeklimmer mag enkel een veld betreden waar **minstens twee eigen Sherpa's** staan. Eenmaal aangekomen mogen die Sherpa's zich weer verplaatsen en de klimmer alleen achterlaten.

# De Yeti

Nadat alle dobbelstenen gekozen werden, komt de Yeti in actie. Na het opnieuw dobbelen, maar vooraleer de volgende speler een eerste dobbelsteen kiest, moet de bovenste Yetikaart omgedraaid worden. De Yeti verplaatst zich volgens het aangeduid cijfer en richting. De kaart open onder de stapel schuiven. Voor de Yeti hebben de speciale velden geen betekenis.

Komt de Yeti op een veld met Sherpa's, dan moeten deze terug naar het dichtstbijzijnde kamp (desnoods het startkamp). Sherpa's die in een kamp zitten, zijn beschermd.

Komt de Yeti op een veld met bergbeklimmers, dan moeten alle Sherpa's van die klimmer terug. Eventuele vreemde Sherpa's zijn veilig. Verlaat een bergbeklimmer een veld waar eigen Sherpa's staan met de Yeti, dan moeten die Sherpa's ook terug vluchten naar het dichtste kamp.

Werden alle Yetikaarten omgedraaid, dan worden alle kaarten goed gemengd met de "bliksem" kaart. Het geheel als verdeckte stapel klaarleggen.

## Einde van het spel

Zodra een bergbeklimmer het doelveld (top met de vlag) bereikt, eindigt het spel. Deze speler wint het spel.

- Hier kan een teveel aan dobbelsteenpunten weggelaten worden.
- De bergbeklimmer mag de top op eigen kracht bereiken (zonder hulp van Sherpa's).

Het spel eindigt voortijdig als de "bliksem" omgedraaid wordt. De speler wiens bergbeklimmer het dichtst bij de top staat, wint dan het spel.



---

Date Last Modified: 19-02-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief