

PIC CHALLENGE



5+



15min



2 - 4



Sandra Aguilar
Romaric Galonier





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

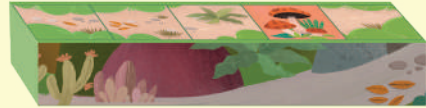
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS - INHALT CONTENIDO - CONTENUTO - INHOUD



x 32



x 10



x 10



x 6





5+



15 min



2 - 4



*Begeht euch auf den Aufstieg des Mont-Haut!
Die Wanderung wird lang und voller Überraschungen sein.
Der Erste, der den Gipfel erreicht, gewinnt das Rennen!
Karten bereit, fertig, los?*

Spielziel:

Sei der Erste, der den Gipfel erreicht.

Spielvorbereitung:

1. Ordne die Spielbretter in aufsteigender Reihenfolge an, um den Wanderweg zu gestalten.
Hinweis: Das erste Feld muss das Startschild sein, das letzte der Gipfel.
2. Erstelle drei verdeckte Kartenstapel:
 - **Aufstiegskarten** (blauer Rücken)
 - **Chancen-Karten** (grüner Rücken)
 - **Abstiegskarten** (roter Rücken)
3. Der Würfel wird bereitgelegt.
4. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startschild-Feld.
5. Jeder Spieler erhält 3 Aufstiegskarten.



4

1

2



3



5



Spielablauf:

Der letzte Spieler, der einen Berg bestiegen hat, beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler das letzte Feld auf dem Pfad erreicht: den Gipfel.

Spielrunde:

Der aktive Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand (Aufstieg oder Chance), deckt sie auf und führt ihre Aktion aus.

Je nach Feld, auf dem er landet, führt er die entsprechende Aktion aus.

Die gespielte Karte wird abgelegt, und falls nötig, zieht der Spieler eine neue Aufstiegskarte, um wieder drei Karten in der Hand zu haben. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

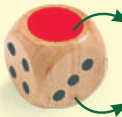
• Aufstiegskarten:



Bewege die Spielfigur um die entsprechende Anzahl an Feldern nach vorne.

Würfle und wende das entsprechende Ergebnis an.

• Würfelergebnisse:



Bewege dich um die gewürfelte Anzahl an Feldern vorwärts.

Ziehe eine Abstiegskarte und wende ihren Effekt sofort an.

• Abstiegskarten:



Bewege die Spielfigur um die entsprechende Anzahl an Feldern zurück.

• Chancen-Karten:



Bewege dich 10 Felder vorwärts.



Bewege dich auf das Feld des führenden Spielers und löse ein Treffen aus.



Kopiere den Effekt der zuletzt gespielten Karte.



Bewege dich auf das nächste Pilzfeld.

Je nachdem, auf welchem Feld der aktive Spieler landet, muss er sofort die entsprechende Aktion ausführen.

• Spielfelder:



Startschild: Der Beginn der Wanderung.
Falls ein Spieler hierher zurückkehrt, erleidet er den Klee-Effekt.



Weg: Keine Wirkung.



Einige sind köstlich, andere giftig!
Würfle und wende das Ergebnis an.



Oh, ein niedliches Murmeltier! Ich folge ihm.
Ziehe eine Aufstiegskarte und spiele eine weitere Runde.



Ein vierblättriges Kleeblatt! Was für ein Glück!
Ziehe eine Chancen-Karte und füge sie deiner Hand hinzu.



Eine Party! Alle tanzen!
Tausche deine Handkarten mit einem Spieler deiner Wahl.



Die Strömung ist zu stark!
Ziehe eine Abstiegskarte und wende ihren Effekt sofort an.



Gipfel: Das Ende der Wanderung.

Hinweis:

Die Effekte eines Feldes werden nur während des eigenen Zuges ausgelöst.
Falls eine Spielfigur durch die Aktion eines anderen Spielers bewegt wird, wird der Feldeffekt nicht aktiviert, außer auf einem Klee-Feld, wo eine Chancen-Karte gezogen wird.

• Treffen:

Falls ein Spieler auf einem von einem anderen Spieler besetzten Feld landet, findet ein Treffen statt. Der Feldeffekt wird aufgehoben.

Beide Spieler würfeln.

Der Spieler mit dem höheren Wurf gewinnt und bleibt auf dem Feld.

Der Verlierer zieht eine Abstiegskarte und wendet ihren Effekt sofort an.

Hinweise:

- Die beiden roten Seiten zählen als 0.
- Bei einem Unentschieden wird erneut gewürfelt.

Falls die Bewegung des Verlierers zu einem weiteren Treffen führt, wird es sofort ausgespielt.



Spielende:

Sobald ein Spieler den Gipfel erreicht, gewinnt er.

Wichtig: Man muss exakt auf dem Gipfel landen! Falls der Zug länger ist, muss man entsprechend zurückgehen und im nächsten Zug erneut versuchen.

Variante:

Es ist möglich, die Strecke anders anzuordnen, solange das Startfeld das Schild und das Ziel der Gipfel bleibt.



Crédits :

Autor: Romaric Galonnier

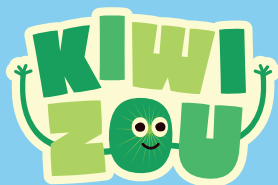
Illustratorin: Sandra Aguilar

Dank an:

Kiwizou dankt den jungen Testern:
Julia und ihre Freundinnen, Nathan, sowie die
Klassen der Saint-Exupéry-Schule.

PIC CHALLENGE

KW25007



5, Bd Edgar Quinet
92700 Colombes
France
www.kiwizou.com

Distribué en France par :
Blackrock Games
6 Rue Edme Mariotte
63960 Veyre-Monton

Imported in the UK by:
Hachette Boardgames UK Ltd
Carmelite House
London EC4Y 0DZ

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts.
Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas.
Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing. Kleine onderdelen.
Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

