KARAKORUM
SPIELANLEITUNG

INHALT

- 120 Gipfelkarten in drei Farben, mit Werten von 1 bis 8 (je 5x pro Farbe, jeweils mit 0, 1, 1, 2, 3 Eispickeln)





Höhenwert der Karte

Anzahl Eispickel

Kartenfarbe entsprechend des Gipfels und der Expedition



- 12 Zwischenzielkarten (4 pro Gipfelfarbe – eine detaillierte Beschreibung findet sich am Ende der Anleitung)

- 12 Expeditionsfiguren





- 4 Gipfeltableaus



- Startspielerfigur



- Spielanleitung

SPIELZIEL

Euer Ziel ist es, Gipfelkarten gleicher Farbe zu sammeln und in aufsteigender Reihenfolge vor euch auszulegen, um eure Expeditionen so weit wie möglich ins Hochgebirge zu führen.

Nachdem ihr den Kartenstapel einmal durchgespielt habt, endet das Spiel. An der anschließenden Wertung dürft ihr aber nur teilnehmen, wenn ihr mit mindestens einer Expedition weiter gekommen seid als eure Mitspielenden mit ihrer Expedition derselben Farbe. Wer das geschafft hat, kann triumphieren, wenn die eigenen Expeditionen der beiden anderen Farben zusammengerechnet die längste Strecke zurückgelegt haben.

Sollte es euch im besonderen Fall gelingen, alle drei Expeditionen noch während des Spiels auf den höchsten Gipfel, also bis auf das letzte Feld eures Gipfeltableaus, zu führen, gewinnt ihr das Spiel vorzeitig.

SPIELVORBEREITUNG



1) Mischt die Gipfelkarten und legt sie als verdeckten Stapel – symbolisch für das Hochgebirge, das es gipfelweise zu entdecken gilt – so in die Tischmitte, dass genug Platz bleibt, um daneben mehrere Karten aufzudecken.

2) Legt die 12 Zwischenzielkarten für alle gut sichtbar nach Farben gruppiert aus.

3) Nehmt euch jeweils ein Gipfeltableau, welches die Route durch das Hochgebirge bis zum höchsten Gipfel zeigt. Am unteren Ende der Route befindet sich das Basislager – dort platziert ihr bei den drei Zelten je eine grüne, eine rote und eine gelbe Expeditionsfigur der entsprechenden Farbe, kurz „Expedition" genannt.

4) Wer von euch zuletzt im Gebirge unterwegs war, erhält die Startspielerfigur.



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über eine unbestimmte Anzahl an Runden, in denen ihr jeweils bis zu drei Aktionen ausführt:

1) Gipfelkarten vom Stapel aufdecken,
2) Gipfelkarten entsprechenden Etappen zuordnen,
3) Etappen bewältigen und/oder abbrechen.

Am Ende eures Zuges gebt ihr die Startspielerfigur nach links weiter.

1) GIPFELKARTEN VOM STAPEL AUFDECKEN

Wer die Startspielerfigur besitzt, beginnt das Spiel.
Decke mindestens 1 Gipfelkarte vom Stapel auf und lege sie neben den Stapel. Entscheide dann, ob du weitere Karten aufdecken möchtest – **du darfst maximal 1 Karte mehr aufdecken, als es Spielende gibt**. Das bedeutet, dass du zum Beispiel in einem Spiel zu dritt maximal 4 Karten aufdecken darfst. Du entscheidest allein, wie viele Karten du aufdeckst, aber bedenke, dass einige davon an die Mitspielenden gehen könnten!



Nachdem du dich entschieden hast, keine weitere Karte aufzudecken bzw. das Maximum erreicht hast, **musst du mindestens 1 der aufgedeckten Karten nehmen**. Du darfst auch mehrere Karten nehmen, solange sie **dieselbe Gipfelfarbe** haben.

Liegen jetzt noch offene Karten neben dem Stapel, dürfen diese von den Mitspielenden genommen werden. Beginnend mit der Person links von dir und dann im Uhrzeigersinn, darf jede von ihnen sich entscheiden, ob sie **1 der noch verfügbaren Karten** nehmen möchte oder nicht. Nur wer die Startspielerfigur besitzt, ist verpflichtet, eine Karte zu nehmen.

Bleibt nach dem Auswählen der Gipfelkarten noch mindestens eine Karte neben dem Stapel liegen, werft ihr sie auf der gegenüberliegenden Seite des Nachziehstapels offen ab und bildet so einen allgemeinen Abwurfstapel.

Beispiel



In einem Spiel zu viert deckt Adam die maximale Anzahl von Karten auf. Von den 5 aufgedeckten Karten zeigen 3 Karten einen roten Gipfel und 2 einen grünen.

Da Adam weiß, dass er im nächsten Schritt die genommenen Karten den farblich entsprechenden Etappen zuordnen muss, beschließt Adam, 2 rote Karten mit den Werten 5 und 7 zu nehmen. Die übrigen Karten auf dem Tisch verbleiben für die Mitspielenden. Paula, die neben ihm sitzt, beschließt, eine grüne Karte mit dem Wert 4 zu nehmen (es liegt auch eine grüne „5" auf dem Tisch, aber Paula darf nur eine Karte nehmen). Tom, der links neben ihr sitzt, nimmt die rote „4". Tanja, die in dieser Runde als Letzte an der Reihe ist, verzichtet darauf, die verbliebene grüne „5" zu nehmen, da sie diese nicht zu ihren Etappen hinzufügen kann.



2) GIPFELKARTEN ENTSPRECHENDEN ETAPPEN ZUORDNEN



Habt ihr eine oder (wenn du die Startspielerfigur besitzt ggf.) mehrere Karten genommen, müsst ihr diese nun folgendermaßen ihren Etappen zuordnen.

A. Ihr könnt jeweils **maximal 4 Etappen** vor euch liegen haben: **je 1 Etappe** in den drei Gipfelfarben sowie **1 Extra-Etappe** in einer beliebigen Farbe. Das bedeutet, dass ihr maximal 2 Etappen derselben Farbe und je 1 Etappe in den beiden anderen Farben vor euch liegen haben könnt.

B. Eine Etappe könnt ihr mit einer beliebigen Karte starten. Um die Etappe fortzusetzen, müsst ihr allerdings Karten derselben Farbe hinzufügen, deren **Wert gleich oder höher** ist als der Wert der Karte, die zuoberst in der betreffenden Etappe liegt.

C. Wenn ihr Karten zu einer Etappe hinzufügt, legt die Karten so übereinander, dass sie sich überlappen und ihr alle **Eispickel** im unteren Teil der Karten sehen könnt (siehe nebenstehendes Beispiel).



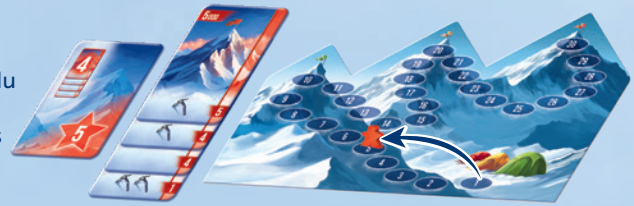
KEINE PASSENDEN GIPFELKARTEN

Ausnahme: Wenn du im Besitz der Startspielerfigur bist und bereits 4 Etappen vor dir liegen hast und keine davon mit den ausliegenden Karten ergänzen bzw. keine Etappe abbrechen kannst (siehe unten), brauchst du keine der aufgedeckten Gipfelkarten zu nehmen. Dazu musst du jedoch zunächst das Maximum an Karten vom Stapel aufgedeckt haben. Die Mitspielenden dürfen wie oben beschrieben jeweils 1 der ausliegenden Karten nehmen. Übrig gebliebene Karten kommen auf den Abwurfstapel.

3) ETAPPEN BEWÄLTIGEN UND/ODER ABBRECHEN

Immer, wenn du eine neue Gipfelkarte zu einer **Etappe** hinzugefügt hast und diese Etappe **mindestens 3 Karten** umfasst, kannst du sie bewältigen und die **Expedition** der entsprechenden Farbe vorrücken. Diese Option steht allen zur Verfügung, die in dieser Runde eine Karte genommen haben, beginnend bei der Person, die die Startspielerfigur besitzt, und dann weiter im Uhrzeigersinn.

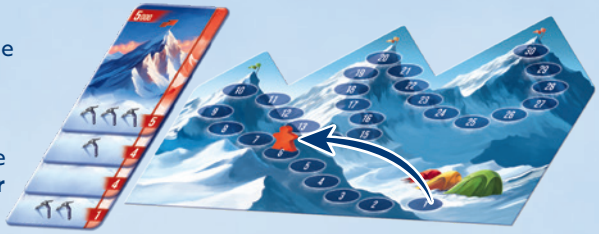
Es gibt **zwei Möglichkeiten, eine Etappe zu bewältigen**.



1. *Eine Zwischenzielkarte nutzen* – Erfüllt die Etappe, zu der du gerade eine Karte hinzugefügt hast, die **Bedingung einer der verfügbaren Zwischenzielkarten**, darfst du diese Zielkarte aus dem Spiel nehmen und die Expedition der entsprechenden Farbe auf deinem Gipeltableau um so viele Felder vorrücken, wie auf der Zielkarte angegeben.

Nur eine Zwischenzielkarte pro Etappe: Wenn du mit einer Etappe die Bedingungen mehrerer Zielkarten erfüllst, darfst du nur eine davon auswählen!

2. *Mit Eispickeln vorrücken* – Erfüllt die Etappe, zu der du gerade eine Karte hinzugefügt hast, nicht die Bedingungen einer der verfügbaren Zielkarten (oder erfüllt sie die Bedingungen, aber du möchtest die Zielkarte nicht nutzen), darfst du die farblich entsprechende Expedition auf deinem Gipeltableau um so viele Felder vorrücken, wie **insgesamt Eispickel auf den Karten dieser Etappe** vorkommen.



Sobald du die entsprechende Expedition auf deinem Gipfeltableau vorwärts bewegt hast, legst du alle zu der bewältigten Etappe gehörenden Gipfelkarten offen auf den Abwurfstapel.

Fügst du in deinem Zug Gipfelkarten zu mehr als einer Etappe hinzu, kannst du jede Etappe einzeln wie oben beschrieben bewältigen und die entsprechende Expedition auf deinem Gipfeltableau vorwärtsbewegen.

BESONDERE SITUATIONEN:

1. *Mehrere Karten spielen* – Bist du **im Besitz der Startspielerfigur** und hast im ersten Schritt mehr als eine Karte genommen, kannst du:

- sie **alle zu einer Etappe** der entsprechenden Farbe hinzufügen und diese ggf. bewältigen;
- sie (wenn vorhanden) auf zwei Etappen derselben Farbe aufteilen und wahlweise eine oder beide Etappen bewältigen;
- sie **auf eine** bereits **vorhandene und eine neue**, zweite **Etappe** derselben Farbe aufteilen (unter der Bedingung, dass du nur maximal zwei Etappen einer Farbe und insgesamt nur vier Etappen haben kannst) und wahlweise eine oder beide werten;
- **eine** von ihnen zu einer bereits vorhandenen **Etappe** hinzufügen, diese **bewältigen** und dann, nachdem du die Karten abgeworfen hast, **eine neue Etappe** derselben Farbe **beginnen**.

2. *Höchster Gipfel erklommen* – Erreichst du mit einer Expedition **das letzte Feld der Strecke**, verfallen mögliche restliche Schritte, wenn du eine Etappe der entsprechenden Farbe bewältigst. Wenn du in diesem Fall noch eine zweite Etappe dieser Farbe vor dir ausliegen hast oder eine neue vor dir auslegen möchtest oder musst, bleibt diese so lange vor dir, bis du sie gemäß der Regel entweder bewältigst (ohne die Expedition zu bewegen) oder abbrichst (wie im nächsten Schritt beschrieben).

3. *Etappe abbrechen* – Eine Etappe, die 1 oder 2 Karten enthält, kannst du nicht bewältigen. Aber immer, wenn du eine neue Karte nimmst, darfst du eine oder mehrere deiner Etappen, die nur aus 1 oder 2 Karten bestehen, abbrechen, indem du sie auf den Abwurfstapel legst. Für jede abgebrochene Etappe (unabhängig davon, aus wie vielen Karten sie bestand) musst du die Expedition der entsprechenden Farbe auf deinem Gipfeltableau um 3 Felder zurücksetzen. Ist die entsprechende Expedition nicht weit genug vorgerückt, um 3 Felder zurückzugehen, kehrt sie ins Basislager zurück.

Achtung: Etappen, die aus 3 oder mehr Karten bestehen, können nicht abgebrochen werden!



Das Abbrechen einer Etappe wirft zwar die Expedition auf deinem Gipfeltableau zurück, kann aber hilfreich sein, wenn dadurch Platz für eine neue Etappe geschaffen wird, oder wenn du aufgrund des Spielverlaufs merkst, dass es schwierig werden könnte, die Etappe überhaupt noch fortzusetzen.

SPIELENDE

Das Spielende wird eingeleitet, wenn ihr die letzte verfügbare Karte vom Stapel aufdeckt. Spielt die Runde wie oben beschrieben zu Ende und gebt danach die Startspielerfigur noch einmal weiter. Die vor euch ausliegenden **Etappen werden** jetzt noch **alle bewältigt oder abgebrochen**.

Wer von euch nun die Startspielerfigur besitzt, tut dies zuerst. Danach folgen alle anderen im Uhrzeigersinn.

1. Liegen Etappen mit **3 oder mehr Karten** vor dir, werte diese, indem du die abgebildeten **Eispickel** zählst und die entsprechenden Expeditionen auf deinem Gipfeltableau vorrückst.

Achtung: Zu diesem Zeitpunkt ist es nicht mehr möglich, Zwischenzielkarten zu erfüllen!

2. Wenn du noch Etappen mit 1 oder 2 Karten hast, musst du diese abbrechen und die entsprechenden Expeditionen um 3 Felder auf deinem Gipfeltableau zurücksetzen (wie oben beschrieben).

SIEGBEDINGUNGEN



Das Spiel *Karakorum* könnt ihr auf zwei Arten gewinnen.

1. *Sonderfall*: Erreicht zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels deine **dritte Expedition den höchsten Gipfel**, also Feld 30 der Strecke auf deinem Gipfeltableau, hast du aufgrund dieser Spitzenleistung **sofort das Spiel gewonnen**!

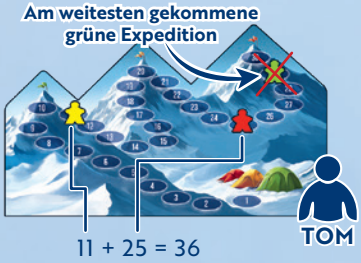
2. Endet das Spiel jedoch, weil es keine Karten im Stapel mehr gibt, ermittelt ihr folgendermaßen, wer gewinnt:

A. Ihr könnt jetzt nur gewinnen, wenn ihr **mit mindestens einer Expedition weiter gekommen** seid **als eure Mitspielenden** mit ihrer Expedition derselben Farbe. (Solltet ihr euch die weiteste Position mit anderen teilen, zählt dies auch.)



- Wenn du dies **nicht geschafft** hast, nimmst du nicht an der Endwertung teil.

Keine von Paulas Expeditionen ist am weitesten in der entsprechenden Farbe gekommen. Sie nimmt nicht an der Wertung teil.



- Wenn du es mit **einer Expedition** geschafft hast, entfernst du diese von deinem Gipfeltableau.

Toms grüne Expedition ist am weitesten von allen grünen Expeditionen gekommen. Er entfernt diese von seinem Gipfeltableau.



- Wenn du es mit **zwei Expeditionen** geschafft hast, entfernst du die Expedition, die **weiter** vom höchsten Gipfel **entfernt** ist (also näher am Basislager auf der Strecke steht).

Adams gelbe und rote Expeditionen sind am weitesten von allen gelben und roten Expeditionen gekommen. Er entfernt die gelbe Expedition von seinem Gipfeltableau.

B. Seid ihr nun noch im Spiel, addiert ihr die jeweils **erreichte Höhe** (die auf der Strecke abgedruckten Werte) **eurer beiden verbliebenen Expeditionen** auf euren Gipfeltableaus. Wer von euch hier die höhere Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel!

Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

ZWISCHENZIELKARTEN

Das Spiel enthält 12 Zwischenzielkarten, 4 für jede Gipfelfarbe.



Du kannst so eine Zwischenzielkarte erfüllen, wenn die Etappe, die du bewältigst, aus 4 bzw. 6 Gipfelkarten besteht. Die Zielkarte erlaubt dir, die farblich entsprechende Expedition auf deinem Gipfeltableau um 5 bzw. 12 Felder vorzurücken.



Du kannst so eine Zwischenzielkarte erfüllen, wenn du 2 Etappen derselben Farbe vor dir liegen hast und jede Etappe mindestens 3 Karten enthält. Die Zielkarte erlaubt dir, die farblich entsprechende Expedition auf deinem Gipfeltableau um 10 Felder vorzurücken.

Ausnahme: Um dieses Zwischenziel zu erreichen, genügt es, wenn du nur eine Karte zu einer der beiden Etappen der entsprechenden Farbe hinzufügst. Du musst aber beide Etappen nach der Wertung dieses Zwischenziels entfernen und alle Karten dieser Etappen auf den Abwurfstapel legen.



Du kannst so eine Zwischenzielkarte erfüllen, wenn mindestens 10 Eispickel in einer deiner ausliegenden Etappen sichtbar sind. Die Zielkarte erlaubt dir, die farblich entsprechende Expedition auf deinem Gipfeltableau um 15 Felder vorzurücken.

Autor: Reiner Knizia
Entwicklung: Adam Bukowski, Paulina Kortas, Tomasz Czerwiński
Illustration/Grafik: Kamila Mrożek-Zielińska
Technische Entwicklung: Grzegorz Traczykowski
Übersetzung: E. de Haan



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
trefl@trefl.com
www.trefl.com

© 2025 Dr. Reiner Knizia.
All rights reserved.

02951