

🕒 20'-45'

👤 2-6

👤 9+

Snow
Board
Games 

Hike!

Spielanleitung

Übersetzt ins Deutsche von: Andreas Altpeter



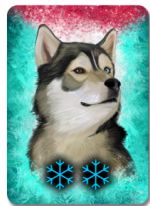
Die ersten Sonnenstrahlen spähen über die entfernte Bergkette und der Neuschnee schimmert im Morgenlicht. Du stehst auf deinem Schlitten und betrachtest diese majestätische Szenerie unter dem Schutz der Kapuze deiner Winterjacke heraus. Deine Huskys haben ihren Rhythmus gefunden und du lächelst freudig, während dein Schlitten über die verschneiten Ebenen gleitet.

Hike! ist ein Befehl, welchen Musher /-innen (Schlittenhundführer/-innen) benutzen um ihre Hunde loslaufen zu lassen.

Spielüberblick

Die Spieler/-innen übernehmen die Rolle eines Musher/einer Musherin (Schlittenhundführer/-in) und treten gegeneinander in einem Hundeschlittenrennen an. Zuerst stellt ihr euer Husky-Team zusammen und bereitet die Ausrüstung vor, die ihr für das Rennen benötigt. Du wählst jeden deiner Huskies entsprechend ihrer Fertigkeiten aus und legst ebenso einen großen Wert darauf, an welchem Platz du sie einsetzt, um ein starkes und harmonisches Team zu führen. Und dann geht auch schon das Rennen los! Wer hat sich die beste Strategie zurechtgelegt und welches Team wird sich am Besten in dem heimtückischen Gelände schlagen? Wer vor den Anderen die Ziellinie überquert, hat die richtigen Entscheidungen getroffen und gewinnt das Spiel!

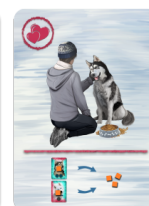
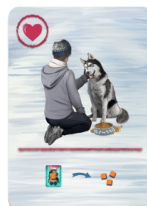
Spielkomponenten



48 erfahrene Husky-Karten



8 unerfahrene Husky-Karten



24 Fürsorge-Karten
(12 Einfache + 12 Zweifache)



12 Ausrüstungs-Karten



20 Gelände-Karten



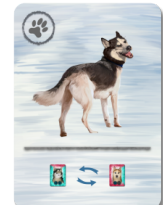
6 Spielfiguren



6 Schlitten-karten



12 Mentoren-Karten



4 "Husky auf freiem Fuß" Erweiterungskarten



48 Holzmarker (8 von jeder Farbe)



Die **Gelände-Karten** stellen die Rennstrecke dar.

Von den Bergen durch Wälder bis zu den gefrorenen Seen.

Die verschiedenen Geländetypen, die du durchqueren musst, werden durch verschiedenfarbigen Schneeflocken angezeigt.

Anzahl der verschiedener verschiedener Geländetypen auf den jeweiligen Karten



Geländetypen

Gelände-Karten

Husky-Karten

Tiefschnee

55

52

Eis

25

24

Pulverschnee

11

16



Die „**Erfahrener Husky**“ Karten sind der Hauptbestandteil deines Schlittens. *Manche Huskies sind besser für vereiste Stellen, andere in Tiefschnee und jeder hat bestimmte Vorlieben, mit wem sie an welcher Position laufen wollen.*

← Wenn du deinen Schlitten zusammenstellst, müssen die Ränder deiner Husky-Karte auf die benachbarten Karten passen.

← Die Schneeflocken auf der Karte repräsentieren die Bewegungspunkte und sagen dir, durch welche Geländefelder dich dieser Husky an jedem Tag des Rennens bringen kann.



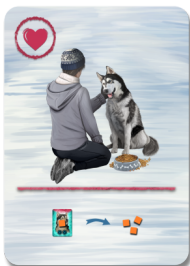
Die „**Unerfahrener Husky**“ Karten sind ebenso wie die „Erfahrener Husky“ Karten Bestandteil deines Schlittens. Sie haben keine Bewegungspunkte, aber du kannst sie als Bonusaktion neben jeden anderen Husky in deinem Schlitten platzieren.

Diese jungen Huskies sind voller Vorfreude, zum ersten Mal in einem Rennteam mitzulaufen. Sie haben keinerlei Erfahrung, sind aber willig dazuzulernen.



Ausrüstungs-Karten werden benötigt, um spezielle Gelände zu durchqueren, ohne deine Huskys zu überfordern. Sie können außerdem dazu benutzt werden, deinen Huskies einen zusätzlichen Bewegungspunkt zu verschaffen. Es gibt zwei Geländetypen, die Ausrüstung zum Durchqueren benötigen.

Seil, Schneehaken, Axt, Hundestiefel und eine Kopflampe... Sieht so aus, als ob du bereit zum Start bist.



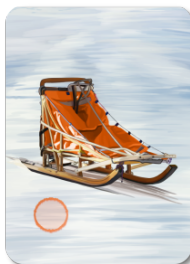
Fürsorge-Karten erlauben dir, die Bewegungspunkte eines deiner Huskies ein weiteres Mal an einem Tag zu nutzen. Es gibt einfache und zweifache (2x) Karten.

Behandle deine Huskies gut und du wirst mit ihrer Loyalität und Motivation belohnt.



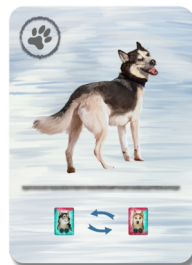
Mentor-Karten erlauben dir eine zusätzliche Karte vom Husky-Deck aufzudecken.

Wissen weiterzugeben ist eine wertvolle Ressource!



Schlittenkarten vervollständigen visuell den Schlitten und enthalten auf ihrer Rückseite eine Spielerhilfe.

Hast du Lust auf eine Spritztour?



„**Husky auf freiem Fuß**“ ist ein Erweiterungsmodul.

„Rennen? Woof, ich hab da vielleicht ein anderes Abenteuer im Sinn!“



Spielaufbau

1. Platziere die Start- und Ziel-Gelände-Karten aufgedeckt auf den Tisch. Mische die restlichen Gelände-Karten und lege **acht** Karten (**sechs** Karten bei einem Spiel zu Fünft oder Sechst) mit der Rückseite nach oben zwischen die Start- und Ziel-Karten.

Das Wetter bei einem Rennen ist immer unberechenbar und ändert sich ständig. Du musst die aktuellen Vorhersagen abwarten, damit du die Rennstrecke einschätzen kannst!

2. Dreh die **vierte** verdeckte Geländekarte (die **dritte** Karte bei einem Spiel zu Fünft oder Sechst) um 90 Grad.

3. Misch die „**Erfahrener Husky**“-Karten, die „**Unerfahrener Husky**“-Karten, die **Ausrüstungs-Karten** sowie sechs einfachen **Fürsorge-Karten** in ein Husky-Deck. Teile verdeckt je **zwei** Karten an jeden Spieler aus und decke **zwei** Karten aus dem Deck offen auf dem Tisch auf. Die restlichen Karten werden verdeckt neben der Rennstrecke bereitgelegt.

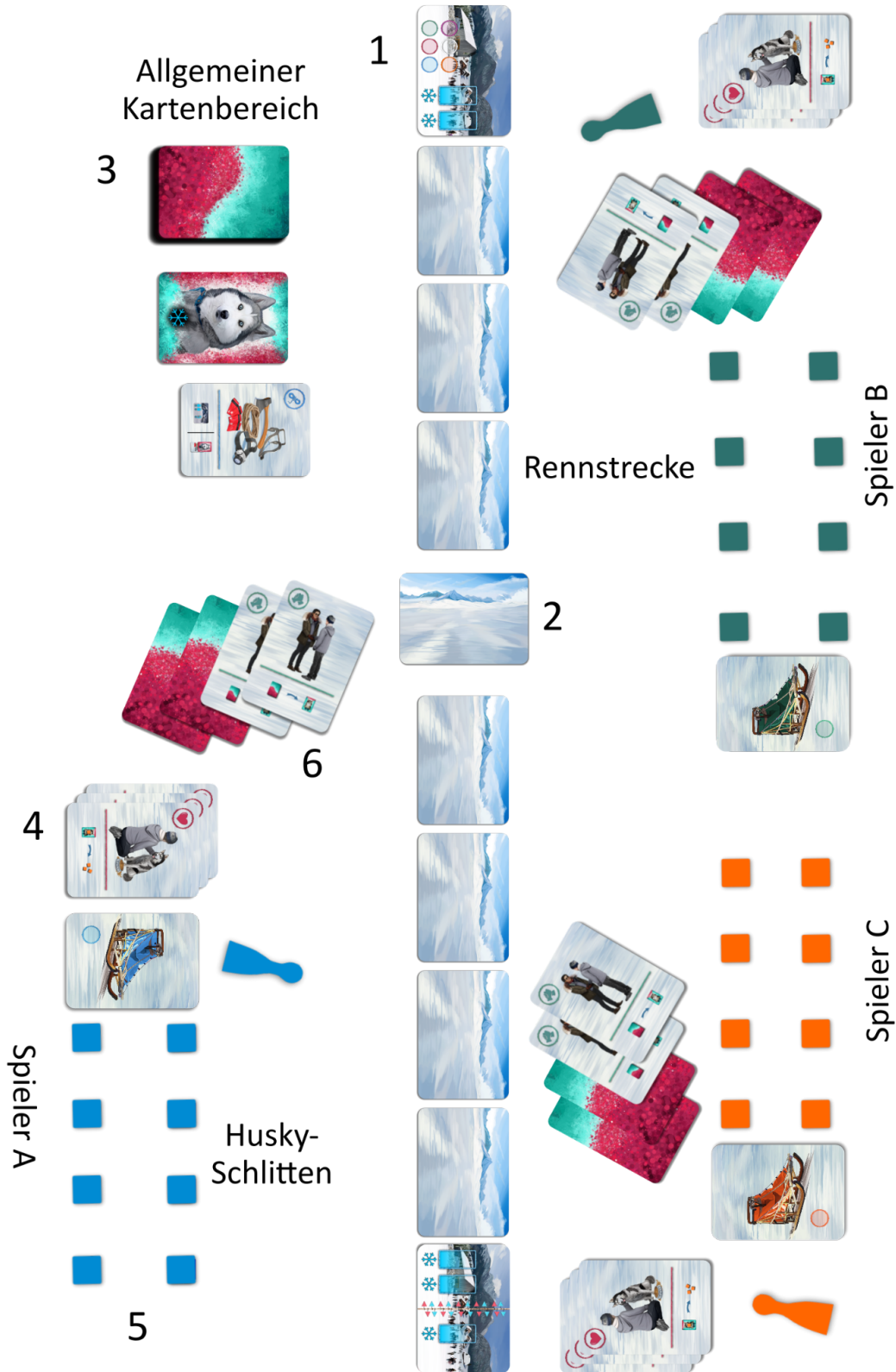
4. Nimm die restlichen **sechs** einfachen und die **zwölf** zweifachen **Fürsorge-Karten** und teile an jeden Spieler **eine** einfache und **zwei** zweifache Fürsorge-Karten aus. Diese legt er aufgedeckt, mit der einfachen Karte obenauf, in seinen Spielerbereich. Leg die restlichen Karten beiseite. Sie werden später noch benötigt.

Wenn du deinen Schlitten schnell zusammenstellst, hast du mehr Zeit zum Trainieren und deine Verbindung mit deinen Huskies zu stärken!

5. Jeder Spieler erhält acht Holzmarker (sechs bei einem Spiel zu Fünft oder Sechst) und eine Spielfigur. Sie platzieren dann acht von ihnen (sechs bei einem Spiel zu Fünft oder Sechst) in einem 4x2 Raster in ihrem Spielbereich (siehe Bild Aufbau auf der nächsten Seite). Die Marker repräsentieren einen freien Platz in deinem Husky-Schlitten und fungieren als Platzhalter für eine der Husky-Karten. Deine Spielfigur legst du neben dein Kartendeck. Dieser wird später im Spiel deinen Schlitten auf der Rennstrecke darstellen.

6. Jeder Spieler erhält **zwei Mentoren-Karten**. Diese bilden zusammen mit den bereits erhaltenen zwei Husky-Karten die Starthand des Spielerdecks.

Drei-Spieler Aufbau



Spielablauf

Hike! wird in zwei Phasen gespielt. Zuerst die **Vorbereitungs-** und anschließend die **Renn-Phase**.

In der **Vorbereitungs-Phase**, deckst du Karten vom Husky-Deck auf und wählst entweder Huskies aus, um deinen Schlitten zu vervollständigen oder du sammelst Ausrüstungs- und Fürsorge-Karten ein. Die Rennstrecke wird nach und nach sichtbar, indem in jeder Runde die Gelände-Karten nach und nach aufgedeckt werden.

Während du dich auf das Rennen vorbereitest, trudeln langsam die Informationen über die Geländebeschaffenheit ein. Du hast noch eine letzte Chance, ein wenig mehr mit deinen Huskies zu trainieren. Achte ebenfalls darauf, dass du auch alles notwendige an Ausrüstung eingepackt hast!

In der **Renn-Phase**, nutzt du die Bewegungspunkte deiner Huskies, um dich über die Gelände-Karten der Rennstrecke zu bewegen. Ausrüstungs- und Fürsorge-Karten können eingesetzt werden, um deine Bewegung zu beschleunigen.

Ist das Rennen erstmal gestartet, ist jeder für sich selbst verantwortlich. Möge das beste Team gewinnen!

Die einzelnen Runden im Spiel sind die **Tage**, die vergehen und jede einzelne Phase benötigt mehrere Tage um sie abzuschließen.

Startspieler/-in: Startspieler/-in ist, wer sich zuletzt im Schnee aufgehalten hat. Die Reihenfolge startet jeden Tag mit dem/der Startspieler/-in und geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

Vorbereitungs-Phase

Jeder Tag startet damit, dass die nächste Gelände-Karte auf der Rennstrecke aufgedeckt wird. Wird die um 90 Grad gedrehte Karte aufgedeckt, dreh sie zurück, damit sie zu den anderen Karten der Rennstrecke passt. Ab diesem Zeitpunkt werden weniger Husky-Karten aufgedeckt (s. Punkt Husky-Karten aufdecken auf der nächsten Seite). Nachdem alle Gelände-Karten aufgedeckt wurden, wird dieser Schritt übersprungen.

Ah, o.k., ich kann also erwarten, dass der Fluß gefroren ist und dass es eine Menge Neuschnee geben wird.

Danach führt jeder im Uhrzeigersinn seinen Spielzug aus. Zuerst werden **eine oder mehrere** Karten aus dem Husky-Deck aufgedeckt und zu den bereits vorhandenen Karten im Allgemeinen Kartenbereich hinzugefügt. Danach wird eine der möglichen Aktionen ausgeführt (siehe nächste Seite). Ebenfalls kann auch eine zusätzliche Bonusaktion ausgeführt oder die Bereitschaft zum Rennbeginn erklärt werden (siehe Seite 7).

Wenn alle mit ihren Zügen fertig sind, endet der Tag und ein neuer beginnt.



Karten vom Husky-Deck aufdecken

Während der ersten Tage deckt jeder Spieler in seinem/ihrem Zug zwei Karten vom Husky-Deck auf. Sobald die gedrehte Geländekarte aufgedeckt wurde, wird nur noch eine Karte aufgedeckt. Zusätzlich kann jeder eine Mentoren-Karte ausspielen, um eine weitere Husky-Karte aufzudecken.

Wenn das Husky-Deck aufgebraucht ist, wird dieser Schritt übersprungen.



Mögliche Aktionen

Jede/-r Spieler/-in führt während des Spielzugs genau **eine** der folgenden Aktionen durch:

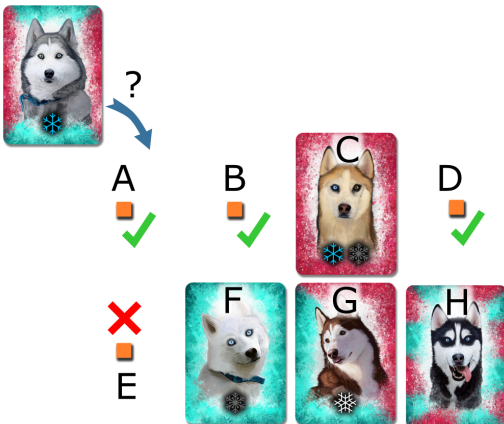
- **Neuen Husky hinzufügen:** Nimm eine Husky-Karte aus dem Allgemeinen Bereich und platziere ihn entsprechend der Platzierungsregeln in deinem Schlitten. Es kann jede der aufgedeckten Karten ausgewählt werden. Auch Karten aus vorherigen Tagen.
- **Neue Handkarte ziehen:** Nimm eine der aufgedeckten Karten aus dem Allgemeinen Bereich in deine Hand. Hauptsächlich wird diese Aktion dafür verwendet, Ausrüstungs- oder Fürsorge-Karten aufzunehmen.
- **Husky aus der Hand platzieren:** Platziere einen Husky aus deiner Hand entsprechend den Platzierungsregeln in deinem Schlitten.
- **Husky austauschen:** Nimm einen bereits platzierten Husky aus deinem Schlitten und tausch ihn mit einem Husky aus deiner Hand aus. Die neue Karte kann auf jeden freien Platz gelegt werden. Ebenso kann auch die gerade aufgenommene Husky-Karte erneut an einer anderen Stelle platziert werden. Die Platzierungsregeln (siehe Seite 8) müssen jedoch auch bei dieser Aktion befolgt werden.

Anmerkung: Als Husky-Karten zählen sowohl die erfahrenen wie auch die unerfahrenen Husky-Karten.

Platzierungsregeln oder Welche Huskies mögen sich?

Husky-Karten werden mit dem Husky-Bild nach oben aufgedeckt in dem Schlitten platziert. Ein Rotieren der Karten ist nicht zulässig. Neue Huskies werden immer auf einem freien Feld, welches durch einen Holzmarker angezeigt wird, platziert. Sobald du einen Husky in deinem Schlitten platziert, nimm den Holzmarker und leg ihn zu Seite.

Sollten sich auf einem Feld rechts / links oder oberhalb bzw. unterhalb des Feldes, wo der neue Husky platziert werden soll, bereits andere Huskies befinden, müssen die Randfarben zueinander passen. Die unerfahrenen Husky-Karten können an jede Kante platziert werden.



Der neue, erfahrene Husky kann an folgende Stellen platziert werden:

- A: hier gibt es keine Huskies neben oder unterhalb
- B: die Kanten passen zu den benachbarten Huskys
- D: die linke Kante passt zu Karte C und unterhalb befindet sich ein unerfahrener Husky.

Der Husky kann nicht auf Position E platziert werden, da seine rechts Kante nicht zur bereits platzierten Karte F passt.



Bonusaktion

Nachdem die reguläre Aktion durchgeführt ist, kann man zusätzlich eine unerfahrene Husky-Karte aus dem Allgemeinen Bereich in seinem Schlitten platzieren. Durch diese Bonusaktion kann man seinen Schlitten schneller füllen.

'Hier, hier, nimm mich, nimm mich!'



Bereitschaft zum Rennen erklären

Ist dein Schlitten voll besetzt (alle acht Plätze mit Huskies gefüllt) und du keine weiteren Karten mehr ziehen willst, kannst du deine Bereitschaft zum Rennen erklären.

Dazu führst du die folgenden Schritte durch:

- 1.** Du legst deine Spielfigur auf das leere Feld der Startkarte, welches keine Schneeflocke enthält. Die restlichen acht Holzmarker bleiben in deinem Spielbereich.
- 2.** Lege alle restlichen Husky-Karten aus deiner Hand in den Allgemeinen Kartenbereich. Andere Spieler können deine Karten während ihres Zugs benutzen.
- 3. Optional:** Du kannst einen erfahrenen Husky, welcher genau einen Bewegungspunkt hat (eine Schneeflocke) durch das Platzieren einer Ausrüstungskarte unter dem Husky aufrüsten. Dieser Husky erhält dann einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Wenn du mehrere Ausrüstungskarten hast, kannst du auch mehrere Huskies aufrüsten. Es dürfen jedoch nur Huskies mit einem Bewegungspunkt aufrüstet werden und jeder Husky darf nur maximal eine Aufrüstungskarte erhalten. Huskies mit mehr als einem Bewegungspunkt, sowie unerfahrene Huskies dürfen nicht aufrüstet werden. Werden Ausrüstungskarten zum Aufrüsten von Huskies verwendet, können sie nicht gleichzeitig zum Durchqueren von Gelände verwendet werden. Sie verbleiben bis zum Ende des Rennens an dem Husky.

Sobald jemand seine Bereitschaft zum Rennen erklärt hat, wird die Vorbereitungs-Phase noch für maximal drei weitere Tage ausgeführt. In dieser Zeit zieht diese/-r Spieler/-in, anstatt Husky-Karten aufzudecken, die oberste Karte seines Fürsorge-Stapels und nimmt sie auf seine Hand. Spieler/-innen, welche ihre Bereitschaft zum Ende des letzten Tages nicht erklärt haben, nehmen an dem Rennen nicht teil.

Haben alle Spieler/-innen ihre Bereitschaft zum Rennen erklärt, endet die Vorbereitungs-Phase zum Ende des aktuellen Tages, auch wenn dies vor Ablauf der drei Tage erfolgt.

Ist die Vorbereitungs-Phase beendet, werden alle bisher nicht auf die Hand genommenen Fürsorge-Karten der Spieler/-innen, sowie die zu Spielbeginn beiseite gelegten gemischt und neben der Rennstrecke verdeckt platziert. Alle Karten aus dem Allgemeinen Kartenbereich, sowie die benutzten und unbenutzten Mentoren-Karten werden aus dem Spiel entfernt. Sie werden in der Renn-Phase nicht mehr benötigt. Sollte es noch verdeckte Gelände-Karten geben, werden diese jetzt umgedreht.

Renn-Phase

Auf die Plätze! ... Fertig! ... Hike!

An jedem Renn-Tag bewegen die Spieler /-innen ihren Holzmarker über die Gelände-Karten in Richtung des Ziels. Beginnend mit dem/der Startspieler/-in, benutzt du die Bewegungspunkte deiner erfahrenen Huskies, Ausrüstungs- und Fürsorge-Karten um deinen Holzmarker so weit wie möglich zu bewegen. Wenn alle ihren Zug beendet haben, endet der Tag und die Teams ruhen sich über Nacht aus. Dann beginnt der nächste Tag.

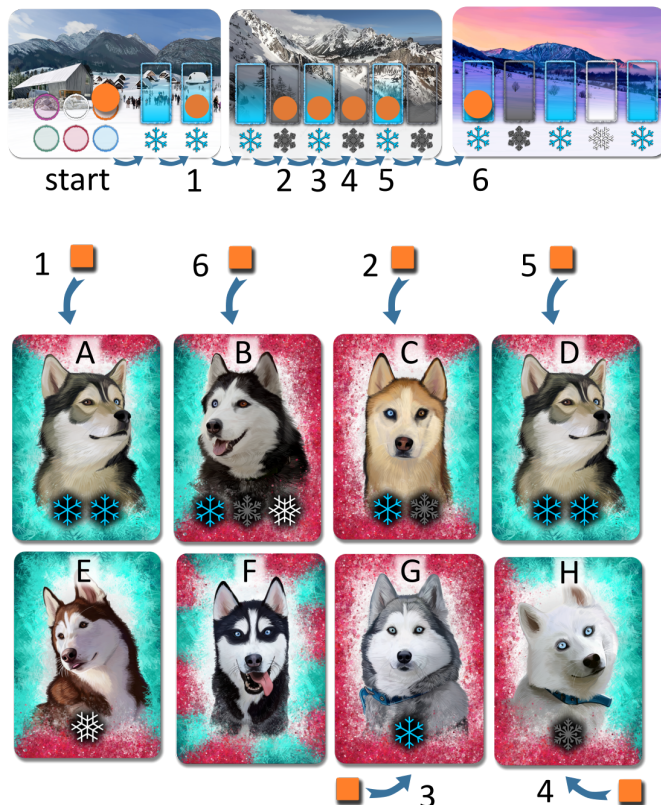
Bewegungspunkte deiner Huskies

Um deinen Holzmarker ein Feld weiter zu bewegen, musst du einen Bewegungspunkt ausgeben, der der Schneeflocke des nächsten Feldes entspricht.













Vom kompakten Tiefschnee, über spiegelglattes Eis bis hinzu frischen Pulverschnee.

Wenn du eine deiner Husky-Karten benutzt, musst du einen Teil oder alle seine Bewegungspunkte auf einmal ausgeben. Du kannst dir keine für später im Tagesablauf aufheben. Die Reihenfolge, wie du die Punkte des Huskies benutzt, ist dir freigestellt. Bewegungspunkte, die du nicht ausgeben kannst, sind für den Rest des Tages verloren.

Sobald du eine Husky-Karte benutzt hast, legst du einen Holzmarker darauf, um anzuzeigen, dass dieser Husky ermüdet ist. Du kannst immer nur einen Holzmarker auf einmal auf einen Husky legen. Die Reihenfolge, in welcher du deine Huskies einsetzt, ist dir überlassen.



Beispiel 1:

1. Husky A wird eingesetzt, um die ersten zwei  Felder vorzurücken. Ein Holzmarker wird auf Husky A gelegt und der Spielfigur wird um zwei  Felder vorgebewegt.
2. Danach wird Husky C dazu benutzt, den Schlitten über die Felder  und  zu bewegen.
3. Husky G bringt den Schlitten über das  Feld.
4. Das  Feld wird mit Husky H überwunden.
5. Für das nächste  Feld kann Husky D eingesetzt werden. Der zweite  Bewegungspunkt ist hier verloren.
6. Letztendlich bringt Husky B den Schlitten über das  und das  Feld. Der  Bewegungspunkt ist verloren, da er nicht eingesetzt werden kann. Für das nächste  Feld haben wir keinen entsprechenden Bewegungspunkt im Schlitten verfügbar. Das Rennen ist für diesen Tag hier beendet und du ruhst bis zum nächsten Tag.

❄️ Husky mit zusätzlicher Ausrüstung

Huskies mit einem einzigen Bewegungspunkt, welche eine Ausrüstungskarte unter sich liegen haben, erhalten einen zusätzlichen Bewegungspunkt und werden wie Huskies mit zwei Bewegungspunkten behandelt. Der zusätzliche Bewegungspunkt ist variabel und kann jeden Tag für verschiedene Geländearten eingesetzt werden. Mit dieser Zusatzbewegung kannst du eine der Bewegungspunkte der angrenzenden Nachbar-Huskies kopieren.

Du hast einen Husky, der am besten auf Eis unterwegs ist? Motiviere deine anderen Huskies zum Lernen, platziere sie nah beieinander und sie schnappen vielleicht noch den ein oder anderen Trick auf.



Beispiel 2:

Die Nachbarn von Husky G sind die Huskys C, F und H.

Husky C hat zwei Bewegungspunkte, ❄️ und ❄️. Husky H hat einen Bewegungspunkt ❄️. Husky F hat keine Bewegungspunkte.

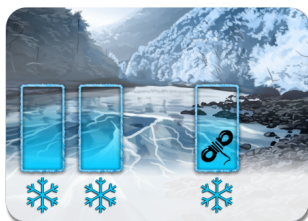
Der zusätzliche Bewegungspunkt von Husky H durch seine Ausrüstungs-Karte kann entweder ❄️ oder ❄️ sein.

Die Entscheidung kann immer dann getroffen werden, wenn der Husky G eingesetzt wird.

❄️ + ❄️ oder ❄️ + ❄️

❄️ Gelände-Karten die Ausrüstung benötigen

Manche Felder auf den Gelände-Karten haben ein Ausrüstungssymbol auf ihnen. Damit diese Felder überquert werden können, muss der passende Bewegungspunkt und eine zusätzliche Ausrüstungskarte aus der Hand ausgegeben werden. Die Ausrüstungskarte wird nach dem Überqueren abgeworfen. Das bedeutet, jede Ausrüstungskarte darf nur für ein Feld benutzt werden. Ausrüstungskarten, welche unter Huskies liegen, dürfen nicht zum Überqueren dieser Felder benutzt werden.



oder ❄️ +



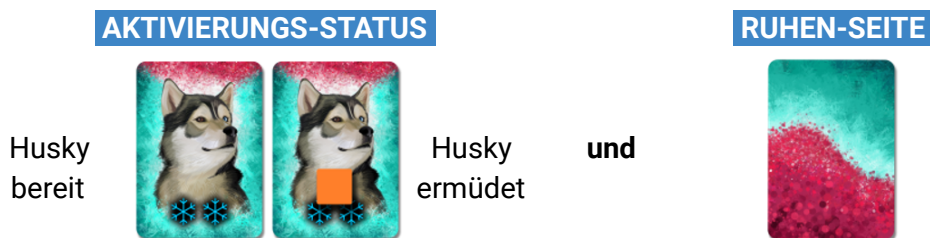
Beispiel 3:

Dieses Feld erfordert zum Überqueren das Abwerfen einer Ausrüstungs-Karte oder das Umdrehen zweier Husky-Karten auf die Ruhen-Seite.

Solltest du keine Ausrüstungs-Karten haben, oder sie nicht einsetzen wollen, kannst du das Feld zwar trotzdem überqueren, musst aber zwei deiner Husky-Karten auf die Ruhen-Seite umdrehen.

Es ist wirklich ein Kampf um durchzukommen und es benötigt ganzen Teameinsatz. Stelle aber trotzdem sicher, dass deine Huskies rasten können. Also beweg dich besser etwas langsamer voran oder erlaube einigen deinen Huskies mit dir auf dem Schlitten mitzufahren.

Solltest du keine Ausrüstungs-Karte auf der Hand haben und dich dazu entscheiden, Husky-Karten umzudrehen, musst du auf dem Feld, welches die Ausrüstung benötigt, stehenbleiben. Eventuell übrig gebliebene Bewegungspunkte des zuletzt benutzten Huskys verfallen. Danach musst du dich für zwei Husky-Karten entscheiden, die du auf die Ruhen-Seite (Rückseite) drehst. Sollten sich noch nicht erschöpfte Huskies (ohne Holzmarker) in deinem Schlitten befinden, müssen diese zuerst umgedreht werden. Sind alle verbliebenen Huskies erschöpft, können auch die Erschöpften umgedreht werden. Unerfahrene Husky-Karten können ebenfalls umgedreht werden. Ruhende Huskies haben keine Bewegungspunkte mehr und bleiben für den Rest des Rennens in diesem Zustand. Nachdem die zwei Karten umgedreht wurden, kannst du weitere verbliebene bereite Huskies oder Karten zur Bewegung einsetzen.



Fürsorge-Karten benutzen

Eine Fürsorge-Karte kann eingesetzt werden, wenn keine anderen Husky-Karten mehr eingesetzt werden können. Die Fürsorge-Karte wird von der Hand abgeworfen und ein Holzmarker wird von einem erschöpften Husky entfernt. Der Husky ist wieder bereit und kann erneut eingesetzt werden.

Es gibt kein Limit, wie viele Fürsorge-Karten am Tag eingesetzt werden, aber sie können nur dann eingesetzt werden, wenn keine Husky-Karten mehr benutzt werden können.

Die einfachen Fürsorge-Karten entfernen einen Holzmarker, die zweifachen Fürsorge-Karten entfernen Holzmarker von zwei Husky-Karten die übereinander liegen. Sollte nur einer der beiden Huskies erschöpft sein, wird auch bei der zweifachen Fürsorge-Karte nur ein Holzmarker entfernt.



Beispiel 4:

0. Auf Feld 0 bleibt der Schlitten stehen. Die Huskys A, B, C und E sind erschöpft. Kein weiterer Husky kann eingesetzt werden, da keiner (eingeschlossen Husky G) einen Bewegungspunkt hat.

1. Du wirfst eine Fürsorge-Karte aus deiner Hand ab, um Husky B wieder bereit zu machen. Der Holzmarker von Husky B wird entfernt, der Schlitten bewegt sich über die Felder , und zu Feld 1.

2. Danach benutzt du Husky G mit seiner Ausrüstung und suchst dir den zusätzlichen Bewegungspunkt als aus. Du bewegst den Schlitten über und zu Feld 2.

3. Danach kannst du keine weiteren Huskies benutzen. Aber du kannst eine zweifache Fürsorge-Karte abwerfen, um die Holzmarker auf Huskies A und E zu entfernen. Dann kannst du Husky A benutzen um den Schlitten über das Feld zu bewegen. Der zweite Bewegungspunkt ist verloren. Anschließend kann Husky E eingesetzt werden, um mit dem Bewegungspunkt auf Feld 3 vorzurücken.

4. Zum Schluss setzt du noch Husky D ein, um

über die zwei Felder zum Feld 4 vorzurücken.

Danach kannst du keine Huskies mehr einsetzen und keine weiteren Karten ausspielen, also ist dieser Tagesabschnitt für dich beendet.

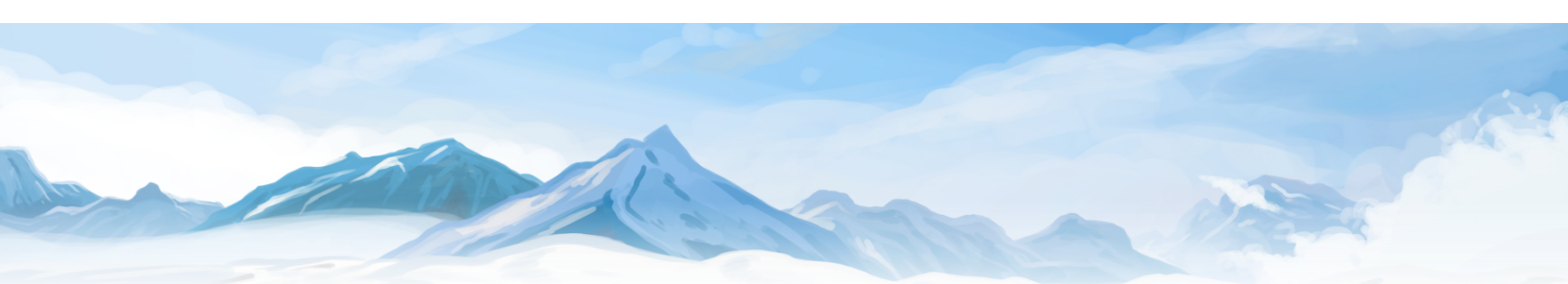
Ende des Tages

Nachdem alle Spieler/-innen ihre Züge beendet haben, endet der Tag.

Beginnend mit dem/der ersten Spieler/-in, ziehen alle Spieler/-innen, die sechs oder mehr Felder hinter dem führenden Schlitten liegen und keine Fürsorge-Karten (einfache oder zweifache) auf der Hand haben, eine Karte vom Fürsorge-Kartenstapel. Sie legen die gezogene Fürsorge-Karte offen für alle sichtbar vor sich ab und sind verpflichtet, diese Karte entsprechend der Regeln der Fürsorge-Karten, am nächsten Tag einzusetzen. Bedenke, dass die Fürsorge-Karten erst dann eingesetzt werden können, wenn kein Husky mehr eingesetzt werden kann! Sollte die Karte bis zum Ende des nächsten Tages nicht eingesetzt werden, wird sie wieder abgeworfen.

'Ich mag zwar hinten liegen, aber ich hab ein großartiges Team von Huskies. Wir vertrauen einander und wenn wir zusammenarbeiten, können wir das Ruder vielleicht wieder wenden!'

Sollte der Fürsorge-Kartenstapel leer sein, misch die abgeworfenen Fürsorge-Karten zu einem neuen Stapel. Sollten keine Karten mehr zur Verfügung stehen, markiere auf einem anderen Weg die ausstehende Fürsorge-Karte. Zum Beispiel durch einen Notizzettel. Die Fürsorge-Karten sind nicht limitiert und stehen jederzeit zur Verfügung.



Alle Husky-Karten werden wieder bereit gemacht, indem die Holzmarker von ihnen entfernt werden. Husky-Karten, die auf der Ruhen-Seite (Rückseite) liegen, verbleiben so, da sie nicht wieder eingesetzt werden können. Danach kann der nächste Tag beginnen.

Schlag dein Lager auf und ruhe dich aus, damit der nächste Tag erfolgreich werden wird.

In den folgenden Tagen startet immer der Schlitten, der am weitesten hinten auf der Rennstrecke liegt mit seinen Bewegungen. Danach der Vorletzte und so weiter. Der Schlitten, der am Ende des vorherigen Tages die Führung innehatte, bewegt sich zuletzt.

Pro tip: Erfahrenere Spieler/-innen können ihre Bewegungen auch simultan durchführen, um damit Zeit zu sparen. Vor dem Zurücksetzen der Holzmarker für den nächsten Tag, müssen alle Spieler/-innen ihre Bewegungen vorher beendet haben.

Spielende und Siegbedingungen

Das Spiel endet am Ende des Tages, an dem mindestens ein Schlitten das letzte Feld der Rennstrecke erreicht hat.

- Wenn nur ein Schlitten die Ziellinie erreicht hat, ist dieser Schlitten der Sieger.
Mit einem ganzen Tag Vorsprung gewonnen, sehr gutes Rennen!
- Wenn zwei oder mehr Schlitten am gleichen Tag ins Ziel kommen, gewinnt der Schlitten mit den meisten noch bereiten Huskies. Jede Fürsorge-Karte zählt als ein weiterer bereiter Husky. Zweifache Fürsorge-Karten zählen als zwei bereite Huskies. Ruhende Huskies zählen nicht.
Großartiges Rennen! Die Konkurrenz war hart und der Sieg ist wohl verdient!
- Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Schlitten mit den insgesamt niedrigeren Bewegungspunkten aller Huskies im Schlitten. Auch die ruhenden Huskies zählen mit. Bewegungspunkte durch Ausrüstungs-Karten zählen nicht.
Nur wenige Meter trennten die Teams voneinander. Aber letztlich haben die Erfahrung und der geschickte Einsatz der Ressourcen das Rennen entschieden.

Husky auf freiem Fuß

Husky auf freiem Fuß ist ein kleines Erweiterungsmodul, welches man jederzeit zum Hauptspiel dazu fügen kann. Es erweitert das Spiel um etwas mehr Interaktion zwischen den Spielern in der Vorbereitungsphase und beinhaltet Huskys, welche weglaufen und auch den Schlitten wechseln können. 'Woof. Rennen? Na ja, das klingt zwar lustig, aber da ist dieser Geruch, den ich erst noch erkunden will. Und hast du meinen Ball gesehen? Ich glaube, ich hab ihn in dem Schneehügel dort drüben gelassen. Weißt du was? Fang schon mal ohne mich an, ich komm dann vielleicht später nach. Woof woof!'

Husky auf freiem Fuß enthält 4 einzigartige Karten:



Husky tauschen: Der/Die Spielende, welche/-r die Karte aufgedeckt hat, sucht sich einen anderen Mitspielenden aus. Beide tauschen eine Husky-Karte von der Hand oder vom Schlitten miteinander aus. Sollte die Karte vom Schlitten genommen worden sein, kann die neue Karte entsprechend den Platzierungsregeln, wieder an den Schlitten gelegt werden.

Kann die Karte aufgrund der Platzierungsregeln nicht an den Schlitten gelegt werden, kommt sie auf die Hand des Spielenden. Sollte sie von der Hand ausgetauscht worden sein, kommt die neue Karte ebenfalls auf die Hand.

Sollte einer der Spielenden keine Husky-Karten haben, findet kein Austausch statt.



Husky Ausreißer: Der/Die Spielende, welche/-r die Karte aufgedeckt hat, sucht sich zwei Husky-Karten aus dem Allgemeinen Kartenbereich aus und entfernt sie aus dem Spiel. Wenn nur eine Karte ausliegt, wird nur diese abgeworfen. Sollte keine ausliegen, wird auch keine abgeworfen.



Verrückter Husky Tausch: Alle Spielenden suchen sich eine Husky-Karte von ihrer Hand oder ihrem Schlitten aus. Alle Karten werden gemischt und zufällig zurück an die Spieler verteilt. Jede/-r Spielende nimmt die Karte entweder zurück auf die Hand oder legt sie entsprechend der Platzierungsregeln an den Schlitten, abhängig davon, wo die Karte zuvor entfernt wurde.

Sollte jemand keine Husky-Karten haben, nimmt der/die Spielende nicht am Tausch teil.



Husky auf freiem Fuß: Wenn diese Karte aufgedeckt wird, suchen sich alle Mitspieler einen Husky in ihrem Schlitten aus und entfernen ihn aus dem Spiel. Sollte jemand keine Huskies im Schlitten haben, muss auch keine Karte abgeworfen werden.

Als Husky-Karten zählen sowohl erfahrene als auch unerfahrene Huskies.

Mische beim Spielaufbau die 4 Husky auf freiem Fuß Karten. Wirf eine davon ab, ohne nachzuschauen welche und misch die restlichen drei Karten in das Husky-Deck.

Dann spiel Hike! Ganz normal wie ohne das Modul. Sobald eine Husky auf freiem Fuß Karte aufgedeckt wird, pausiere das Spiel und führt die Aktion der Karte sofort aus.

Die Husky auf freiem Fuß Karten betreffen nur die Spieler, welche sich noch auf das Rennen vorbereiten. Alle, die bereits am Rennen teilnehmen, sind vor den Effekten immun und werfen keine Karten ab oder tauschen sie aus.

Danach fahrt ihr ganz normal mit dem Spiel fort. Die Husky auf freiem Fuß Karten zählen nicht zu der Anzahl an Karten dazu, die am Anfang des Zuges aufgedeckt werden.

Entdecke die Hike! Welt



Die Landschaften, die auf den Karten im Spiel dargestellt sind, wurden von echten Orten in Slowenien, dem Heimatland von SnowBoardGames' inspiriert. Wir laden euch herzlich ein, uns auf unserer Reise zu begleiten und mehr über die Orte und ihre Geschichte zu erfahren.

Huskies sind die Hauptdarsteller von Hike! und der Kern eines jeden Hundeschlitten-Teams. Sie sind unsere geliebten pelzigen Freunde und ihre Gesundheit ist unsere höchste Priorität. Wir wollen eine positive Beziehung zwischen den Mushern und ihren Hunden unterstützen, in der sie als Team zusammenarbeiten und sich gegenseitig respektieren und füreinander sorgen. Wir glauben daran, dass die Gesundheit keines Team-Mitgliedes für sportliche Erfolge geopfert werden sollte. Also sorgen wir in Hike! dafür, dass unsere Hunde glücklich und gut versorgt sind.

Aber Hike! ist ein Brettspiel und wir bei SnowBoardGames sind Spieledesigner und keine **Musher**. Also laden wir euch herzlich ein, mehr über das Mushen in der echten Welt und die Bemühungen zu lernen, welche notwendig sind, **die Gesundheit der Hunde** zu gewährleisten.

Euch ist vielleicht aufgefallen, dass die Huskies **Namen** haben. Hike! wurde zuerst auf Kickstarter veröffentlicht und die Namen, welche ihr auf den Karten seht, waren Vorschläge der Unterstützer. Die ausgewählten Namen sind diejenigen, welche die meisten Stimmen bekommen haben. Auf der Seite der Spielbox könnt ihr außerdem alle vorgeschlagenen Namen sehen.

Außerdem gibt es **6 Husky-Karten ohne Namen** in Hike!. Dies war ein Stretch-Goal der Kickstarter-Kampagne. Du kannst sie benutzen, um deinen eigenen pelzigen Freund in das Spiel zu integrieren.

Wir wollen hier allen danken, die Hike! während des Kickstarters unterstützt haben und die es möglich gemacht haben, das Spiel auf euren Tisch zu bringen! Wir hoffen sehr, dass ihr es mögt! Und ebenso senden wir die besten Wünsche zu euren pelzigen Freunden. Wir hoffen, sie mögen es auch!

Die Anleitung findet ihr auch in anderen Sprachen online auf unserer Webseite.



Besucht
www.snowboardgames.si/games/hike
um die Hike!-Welt
weiter zu erkunden.



Spielerhilfe

SPIELAUFBAU:

- Start- & Ziel-Gelände-Karte und **acht** Gelände-Karten auslegen (**sechs** bei einem Spiel zu Fünft oder Sechst). Dreh die **vierte** Karte um 90 Grad (die **dritte** Karte bei einem Spiel zu Fünft oder Sechst).
- Mische alle Husky-, Ausrüstungs- und **sechs** einfache Fürsorge-Karten und decke **zwei** Karten auf.
- Jeder erhält: Acht Holzmarker seiner Farbe (sechs bei einem Spiel zu Fünft oder Sechst) und ein Spielfigur, drei aufgedeckte Fürsorge-Karten (zwei Zweifache, eine Einfache obenauf), zwei Mentoren-Karten und zwei Karten vom Husky-Deck.

SPIELABLAUF:

Vorbereitungs-Phase

Deck die nächste Geländekarte auf.

Jeder führt nacheinander aus:

- Karten vom Husky-Deck aufdecken (Anfangs zwei, nach Aufdecken der gedrehten Gelände-Karte nur eine). Mentoren-Karten können benutzt werden.
- Eine der folgenden Aktionen ausführen:
 - Eine Husky-Karte aus dem Allgemeinen Kartenbereich in deinen Schlitten legen.
 - Eine Husky-Karte aus dem Allgemeinen Kartenbereich auf die Hand nehmen.
 - Eine Husky-Karte aus dem Schlitten auf die Hand nehmen.
 - Eine Husky-Karte im Schlitten mit einer Husky-Karte aus der Hand austauschen.
- Bonusaktion: Platziere eine unerfahrene Husky-Karte im Schlitten.
- Bereitschaft zum Rennen erklären: leg die Spielfigur auf das Start-Feld, leg die Husky-Karten von deiner Hand in den Allgemeinen Kartenbereich, rüste Huskies mit einem Bewegungspunkt durch Ausrüstungs-Karten auf.

Renn-Phase

- Gib Bewegungspunkte deiner Huskies eine Karte nach der anderen aus, so viel du kannst und willst.
- Husky mit einem Bewegungspunkt und Ausrüstungs-Karte: ein zusätzlicher Bewegungspunkt (Art des Punktes abhängig von den Nachbarn).
- Gelände die Ausrüstung benötigen: wirf eine Ausrüstungs-Karte ab oder halte bei dem Feld und dreh zwei der Husky-Karten auf ihre Rückseite (Ruhe-Seite).
- Fürsorge-Karten: nur benutzen, wenn keine Huskies mehr eingesetzt werden können! Entferne einen Holzmarker von einem Husky. Zweifache Fürsorge-Karte: entferne zwei Holzmarker von einer Husky-Paarung.
- Ende des Tages: Schlitten, die sechs Felder oder mehr hinter dem erstplatzierten Schlitten liegen, erhalten eine Fürsorge-Karte, welche am nächsten Tag eingesetzt werden muss.
- Holzmarker auf die aufgedeckten Huskies legen.

Sieger/-in:

- Wenn an dem Tag nur ein Schlitten das Ziel erreicht, hat dieser das Spiel gewonnen.
- Wenn mehrere Schlitten am selben Tag das Ziel erreichen, gewinnt der Schlitten, der die meisten bereiten Huskies übrig hat.
- Bei Gleichstand entscheidet, wer weniger Bewegungspunkten auf allen Huskies hat.



Impressum

Spiel und Grafikdesign: Nika Mlinarič, Blaž Hribar

Künstlerische Gestaltung: Paulina Wach

Grafisches Design: Blaž Hribar, Nika Mlinarič, Marko Ilić Šuštarich

Übersetzt ins Deutsche von: Andreas Altpeter

2022 SnowBoardGames

<https://www.snowboardgames.si/>

SnowBoardGames ist ein unabhängiges Spielentwicklungs-Studio. Unsere Aufgabe ist es, qualitativ hochwertige Spiele zu kreieren, welche die Menschen zusammenbringt und sie in ein nervenaufreibendes Abenteuer stürzt.

Nochmals ein großes Dankeschön an all unsere Unterstützer bei Kickstarter, die das Spiel Hike! überhaupt erst möglich gemacht haben.