

SCHUSSFAHRT

Doel van het spel

Eén maal per jaar ontmoeten de beste snowboardteams elkaar op de beroemde Himalaya Grand Prix. Deze keer zijn er vijf teams aan de start. De teamleiders (spelers) sturen hun moedigste afdalers op de piste. Bovendien huren ze Yeti's in om de snowboarders van de tegenstanders met grote sneeuwballen van het speelbord af te gooien. Elke speler probeert om de vier leden van zijn team tot onderaan de piste te brengen. Gelijktijdig zet hij Yeti's in om de snowboarders van de tegenstanders van het speelbord te gooien. Tactiek en een snuifje geluk leiden de meest succesvolle teamleider naar de overwinning. Spelers die er in slagen om de eigen snowboarders naar het doel onderaan de piste te brengen en snowboarders van de tegenstanders te hinderen, ontvangen daarvoor punten. De speler die op het einde van het spel de meeste punten bezit, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord
- ⇒ 20 snowboarders onderverdeeld in 5 teams van telkens 4
- ⇒ 20 Yeti-kaarten : 10 rode en 10 groene
- ⇒ 16 sneeuwbal-kaarten
- ⇒ 1 dobbelsteen

Spelvoorbereiding

- ⇒ Het speelbord wordt midden op tafel gelegd.
- ⇒ De kaarten worden gesorteerd (snowboarders, Yeti's en sneeuwballen).
- ⇒ Er zijn 5 verschillende Yeti's in de kleuren rood en groen nl. tweehander, kromme arm, driehander, bowler en kogelstoter. Elke Yeti is 2 maal voorhanden. De 20 Yeti-kaarten worden geschud en afhankelijk van het aantal spelers krijgen de spelers Yeti-kaarten :
 - 5 spelers elk 4 Yeti-kaarten
 - 4 spelers elk 5 Yeti-kaarten
 - 3 spelers elk 6 Yeti-kaarten (de resterende kaarten verdwijnen uit het spel)
- ⇒ Tip : De spelers sorteren hun Yeti-kaarten in de hand in dezelfde volgorde als de Yeti's aan de rand van het speelbord afgebeeld staan, dus de tweehander links, de kogelstoter uiterst rechts.
- ⇒ Er zijn 5 teams van snowboarders : bever, krokodil, kangoeroe, neushoorn en giraffe. Elk team bestaat uit 4 figuren met de waarden 1, 2, 3 en 4. Elke speler kiest zich één snowboardersteam en legt zijn snowboarderkaarten voor zich op tafel.
- ⇒ Bij 3 en 4 spelers ontvangt elke speler 2 sneeuwballen, bij vijf spelers elk 3. De sneeuwballen worden samen met de Yeti-kaarten ter hand genomen. De resterende sneeuwballen belanden in de speeldoos.
- ⇒ De dobbelsteen wordt klaargelegd.

Spelverloop

- ⇒ De jongste speler begint, daarna volgen de spelers in uurwijzerzin.
- ⇒ De speler die aan de beurt is, moet :
 - * of een eigen snowboarder op de piste sturen ;
 - * of een eigen snowboarder op de piste bewegen ;
 - * of een Yeti uitspelen.Daarna is de volgende speler aan de beurt.
- ⇒ **Snowboarder op de piste sturen** : De speler neemt één van zijn (voor zich op tafel liggende) snowboarders en legt deze zichtbaar op een vrij veld naar keuze in de bovenste rij van de piste (startrij met bergtoppen). Een vrij veld is een veld waarop geen andere snowboarder staat.
Belangrijk : Op de vijf velden van de eerste (start)rij kunnen de snowboarders niet van het speelbord gegooid worden omdat er noch links, noch rechts van deze velden een Yeti-veld is. Pas vanaf de tweede rij zijn er links en rechts wel Yeti-velden waarop Yeti-kaarten gelegd kunnen worden.
- ⇒ **Snowboarder bewegen** : Een speler mag alleen eigen snowboarders bewegen. Hij mag zijn figuur op het speelbord zijwaarts, recht vooruit of schuin vooruit bewegen tot op een vrij veld. Snowboarders mogen niet achteruit bewogen worden, noch de piste verlaten. Een snowboarder kan beperkt worden in zijn beweging door bv. andere snowboarders, de rand van het piste,...

Aankomen in het doel : Als een snowboarder zich op de laatste rij bevindt en hij wordt vooruit bewogen, dan heeft hij zijn doel bereikt. De eerste snowboarder die het doel bereikt, wordt op het eerste doelveld (gele '1' en 'x4') gezet. De volgende snowboarders die aankomen, worden op de volgende doelvelden gezet en blijven daar tot het einde van het spel staan. Snowboarders die aankomen terwijl alle (vier) doelvelden reeds bezet zijn, worden door hun teamleider verdekt - en gescheiden van de snowboarders die nog niet vertrokken zijn - voor zich op tafel gelegd. Elke snowboarder die het doel bereikt heeft, levert punten op.

- ⇒ **Yeti uitspelen** : Als een speler geen snowboarder op het speelbord wil brengen, noch bewegen op de piste, moet een Yeti-kaart uitspelen. Hij legt de Yeti-kaart zichtbaar op het overeenkomstige Yeti-veld op het speelbord. Aan de hand van Yeti's kunnen vreemde snowboarders van het speelbord gegooid worden. Er zijn 5 verschillende Yeti's en elk van hen staat aan de rand van de piste en bewaakt één rij. De groene Yeti's gooien sneeuwballen naar rechts, de rode naar links. Op deze manier heeft elke Yeti een specifieke veld aan de rode of groene rand van de piste. Op elk Yeti-veld kunnen er twee gelijke Yeti-kaarten gelegd worden. De Yeti kijkt steeds in de richting van de snowboarder die hij van het bord wil gooien. Of hem dit lukt, wordt bepaald door de dobbelsteen
- ⇒ **Snowboarder van het speelbord gooien** : Nadat een Yeti-kaart op het overeenkomstige Yeti-veld werd gelegd, moet de speler die de kaart uitspeelde gooien met de dobbelsteen. 'Van het bord gooien' wil zeggen : als een speler een 3 of hoger gooit, worden alle vijandige snowboarders die zich in de rij van de gooiende Yeti bevinden op de velden tot en met het gegooid cijfer van de piste verwijderd. Als een Yeti vanuit de rode rand werpt, gelden de cijfers (van 3 tot 6) op de rode dobbelstenen die afgebeeld staan op de piste ; voor de Yeti op de groene rand gelden de groene dobbelstenen. Bij een '1' of '2' wordt er geen snowboarder van het speelbord gegooid. Een Yeti kan in één keer meerdere vreemde snowboarders van het speelbord gooien. Eigen snowboarders blijven staan. De speler die met succes één of meerdere snowboarders van de piste heeft gegooid, legt deze verdekt voor zich op tafel. Op het einde van het spel leveren gevangen genomen snowboarders punten op. De uitgespeelde Yeti-kaarten blijven op het bord liggen tot het einde van het spel. Ze kunnen echter niet meer ingezet worden om snowboarders van de piste te gooien.
- ⇒ **Sneeuwballen** : Als een speler gedubbeld heeft en hij is niet tevreden met het resultaat, dan mag hij één sneeuwbal afgeven en nogmaals dobbelen. Hij mag dit nogmaals doen op voorwaarde dat hij nog sneeuwballen bezit. Uitgespeelde sneeuwballen verdwijnen uit het spel. Belangrijk : als een speler meermaals met dezelfde Yeti probeert te gooien, telt steeds de laatste worp, maar steeds de hoogste. Als een speler dus bv. eerst een '4' gooide en daarna een '3' blijft de '4' tellen.
- ⇒ **Moeilijkere variant en speciale spelregels** :
- * Niet de hoogste worp telt, maar de laatste. Bovendien wordt alleen die snowboarder van de piste gegooid die op het veld staat met daarop het cijfer dat gegooid werd.
 - * Van zodra een teamleider geen snowboarders meer heeft omdat ze allemaal zijn aangekomen en/of van het bord gegooid, mogen de andere teamleiders hun snowboarders niet meer zijwaarts bewegen.
- ⇒ Het kan gebeuren dat een speler die aan de beurt is, geen van de drie voorgeschreven handelingen kan uitvoeren. Als hij geen snowboarder meer op de piste kan plaatsen of bewegen, mag hij passen. Hij moet dan geen Yeti-kaart uitspelen.

Einde van het spel

- ⇒ Het spel eindigt zodra de laatste snowboarder het speelbord heeft verlaten door of het doel bereikt te hebben of van de piste gegooid te zijn. Daarna worden de punten verdeeld.
- ⇒ Op de vier doelvelden wordt de waarde van de snowboarder die aangekomen is, vermenigvuldigd met de waarde van het doelveld waarop hij staat. Op het eerste doelveld wordt de waarde van de snowboarder vermenigvuldigd met 4, op het tweede veld met 3 en op het derde en vierde veld ver-dubbeld. Snowboarders die wel aangekomen zijn, maar geen plaats meer vonden op de doelvelden leveren als punten gewoon hun eigen waarde op.
- ⇒ Elke gevangen genomen snowboarder levert bovendien zijn eigen waarde op aan de speler die hem gevangen heeft. De speler met de meeste punten wint het spel.

SCHUSSFAHRT		
Amigo	Menzel, Ralf	2001
3 - 5 spelers	vanaf 8 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, ForumFederatie, 2001