

MIGO

Bruno Faidutti · Maxime Morin

 2-4  8+  20 Min.

INHALT

5 Flaggen



3 Flaschen



Vorderseite
(Volle Flasche)



Rückseite
(Leere Flasche)

25 Expeditionskarten

- 21 Karten mit einem Bergsteiger auf der Vorder- und Rückseite
- 4 Karten mit einem Bergsteiger auf der Vorderseite und einem Sherpa auf der Rückseite

*Bergsteiger
auf der Vorder- und Rückseite*



Vorderseite



Rückseite

*Bergsteiger auf der Vorderseite
und Sherpa auf der Rückseite*



Vorderseite



Rückseite

SPIELABLAUF

Ihr spielt Migos (auch als Yeti bekannt), die ihre Höhlen dekorieren wollen. Dafür fresset ihr Bergsteiger und sammelt ihre Ausrüstung als Schmuck für euer Zuhause.

Ein Spiel MIGO dauert an, bis ein Spieler 2 Runden gewonnen hat.

In der ersten Runde beginnt der jüngste Spieler. In allen weiteren Runden beginnt der Spieler, der die wenigsten Siegpunkte in der vorangegangenen Runde erhalten hat.

EXPEDITIONSKARTEN

BERGSTEIGER

Ein Großteil der Expeditionskarten zeigt einen Bergsteiger. Die Symbole oben links in der Ecke der Karten zeigt die Ausrüstung, die ein Migo sammeln kann, wenn er diesen Bergsteiger isst.



Die Symbole oben rechts in der Ecke der Karten, mit dem weißen Hintergrund, zeigen die Ausrüstung auf der Rückseite der Karte. Falls es keine Symbole oben rechts in der Ecke gibt, kann die Karte nicht umgedreht werden, da sich ein Sherpa auf der Rückseite befindet.



SHERPA

In jeder Runde gibt es zwischen 0 und 4 Sherpas auf den Expeditionskarten. Die Sherpas sind die Freunde der Migos. Sie geben ihnen über neue Expeditionen Bescheid und machen Geschäfte mit ihnen. Sie erlauben es dir andere Karten umzudrehen.

ERSTE RUNDE

Mische die Expeditionskarten und lege sie in 4 oder 5 Spalten auf den Tisch. Das sind die Seilschaften.

Bei 2 Spielern, von links nach rechts, bestehen die 4 Seilschaften aus 6, 5, 4 und 3 Karten. In einem 3 oder 4 Spieler Spiel gibt es 5 Seilschaften auf 7, 6, 5, 4 und 3 Karten.

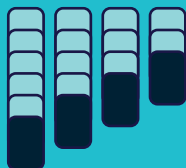
Die Karten müssen überlappen und die Symbole oben links und rechts auf den Karten sollten sichtbar sein.

Ein Sherpa kann nicht aufgedeckt als letzte Karte einer Seilschaft ausliegen. (Im Schaubild als Schwarze Karte dargestellt, am unteren Ende der Kartenspalten). Falls ein Sherpa aufgedeckt ausliegt, dreht die Karte um, sodass der Sherpa nicht sichtbar ist.

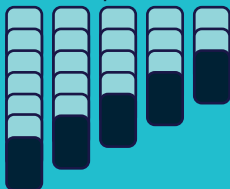
Migo Tipp: Wenn du ein längeres 2-Spieler-Spiel haben willst, kannst du den Aufbau für 3-4 Spieler verwenden.

2 Spieler

(Lege 7 Karten zurück in die Schachtel)



3-4 Spieler



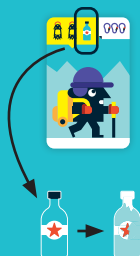
Die Spieler spielen ihre Züge der Reihe nach im Uhrzeigersinn.
In einem Zug nimmst du die letzte Karte in einer Seilschaft (Schwarze Karte im Schaubild) **und legst sie aufgedeckt vor dir aus.** Karten, die dieselbe Ausrüstung enthalten, werden in einer Spalte ausgelegt.



Der Sherpa: Wenn du einen Sherpa nimmst, musst du ihn sofort abwerfen. Falls gewünscht, darfst du dann eine deiner anderen Karten umdrehen. Lege sie dann in eine Spalte mit derselben Ausrüstung.



Die Flasche: Wenn du eine Karte mit einem Flaschensymbol aufnimmst, nimm auch eine Flasche mit der «vollen» Seite aufgedeckt. Ab der nächsten Runde, darfst du die Flasche auf seine «leere» Seite umdrehen, um sofort einen weiteren Zug zu spielen. Ein Sherpa kann dazu verwendet werden, eine Karte mit einem Flaschensymbol auf der Rückseite umzudrehen, um an die Flasche zu kommen.



Setzt die Runde fort, bis alle Karten von den Spielern genommen wurden. Zählt am Ende der Runde eure Siegpunkte (siehe letzte Seite) und spielt dann die nächste Runde.

ZWEITE UND DRITTE RUNDE

Nimm die Karten wieder aus der Schachtel, falls notwendig und drehe zufällig 12 der 25 Karten auf ihre Rückseite. Dann mische die Karten.

Lege die Karten diesmal als umgekehrte Pyramide aus. Seilschaften sind vorbei, nun ist es Zeit für den Massentourismus!

2 Spieler (Lege 7 Karten zurück in die Schachtel)



3-4 Spieler



Lege die Karten in der dritten Runde als drei umgekehrte Pyramiden aus.
 Siehe das Schaubild auf der nächsten Seite.

2 Spieler
(Lege 7 Karten zurück in
die Schachtel)



3-4 Spieler
(Lege 1 Karte zurück
in die Schachtel)



Die Regeln sind dieselben wie in der ersten Runde. Eine Karte kann nur dann genommen werden, wenn sie nicht von einer anderen Karte verdeckt wird, auch nur teilweise. Die letzte Karte der Pyramide darf kein Sherpa sein. Falls sie einer ist, drehe die Karte um. Der Spieler, der in der letzten Runde die wenigsten Punkte erzielt hat, beginnt die neue Runde.

Falls in einem 3 oder 4 Spieler Spiel eine vierte Runde notwendig ist, um den Sieger festzustellen, dürfen sich die Spieler aussuchen, wie sie die Karten für die letzte Runde auslegen.

WERTUNG

Am Ende einer Runde berechnest du die Punkte folgendermaßen:



Seile, Steigeisen, Eisäxte, Karabiner:

1 Punkt pro Ausrüstungsteil + 4 Punkte für den Spieler mit den meisten Gegenständen einer Art. Falls Spieler in einem 3 oder 4 Spieler Spiel einen Gleichstand haben, erhält jeder von ihnen nur 2 Punkte.



Wollhut: 2 Punkte pro Hut. Es gibt keinen Bonus.



Flasche: -2 Punkte pro «leere» Flasche.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Runde und erhält eine Flagge. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der als letztes in einer Runde gespielt hat. Wer zuerst 2 Flaggen hat, gewinnt das Spiel!



 Irrlichter - 1. Auflage

Übersetzung: Nice Game Team, Bonn.

MIGO editiert durch GHOST DOG in der FEUX FOLLETS collection.

NICE GAME PUBLISHING - Friesdorfer Str. 194A - 53175 Bonn – DEUTSCHLAND.

nicegamepublishing.com - © 2025 Superlode – Alle Rechte vorbehalten - Vervielfältigung verboten

