



# ALPENGLOW

WETTBEWERBSFÄHIGES SKIGEBIET-BRETTSPIEL  
VON SEAN WITTMAYER

## Regelbuch



2-5 Spieler  
30 Min. pro Spieler  
Alter 10+

# Willkommen bei Alpenglow!

**Hast du das Zeug dazu, den Berg von Alpenglow für Skifahrer zu öffnen und das beste Resort zu bauen?**

Konkurriere mit deinen Mitspielern, die ebenfalls Skiresort-Tycoons sind, und eile, das beste Skigebiet zu errichten, indem du Pisten entdeckst und Sessellifte am Berg baust, während du die angrenzende Stadt entwickelst, um Skifahrer anzuziehen. Öffne dein Skigebiet und betreibe deine Sessellifte, um Einnahmen in Geld und/oder Siegpunkten (SP) zu erzeugen.

**Es gibt allerdings einen Haken!** Nur der Tycoon mit dem erfolgreichsten Skigebiet nach 2 Saisons (insgesamt 10 Züge) übernimmt den gesamten Berg. Der Gewinner ist derjenige mit den meisten Siegpunkten aus Gebäuden, Sesselliften, transportierten Skifahrern und abgeschlossenen Zielkarten.

**Erweitere dein Skigebiet!**  
*Verdiene Geld und Siegpunkte.*



*Gebäude ziehen Skifahrer nach Alpenglow an.*



*Deine Busse bringen Skifahrer zu deinen Lodges.*



*Spiele Laufkarten, um Pisten am Berg zuzuweisen.*



*Sessellifte bringen Skifahrer zu ihren gewünschten Pisten.*



*Terminals zeigen verdientes Geld oder Siegpunkte an.*

## Wie es funktioniert

**Ein Spiel von Alpenglow wird über 2 Runden gespielt (wir nennen sie Saisons).** Beginne jede Saison, indem du deine Busroute festlegst. Wähle Haltestellen an Gebäuden, zu denen du Skifahrer zu deiner Lodge bringen möchtest. Es gibt 4 Arten von Skifahrern, die den 4 Arten von Pisten am Berg entsprechen: Grün (Anfänger), Blau (Mittel), Schwarz (Experte) und Orange (Terrainpark).

Während jeder Saison wechseln sich die Spieler ab, indem sie Skifahrer aufnehmen und Aktionen durchführen, um ihr Skigebiet zu erweitern, Laufkarten spielen und Gebäude im Dorf und in den Skigebieten hinzufügen sowie ihr Skigebiet öffnen, damit die Skifahrer die Pisten befahren können. Sammle Geld, um weiter zu bauen und Siegpunkte, um dem Sieg näher zu kommen.

Nach der zweiten Saison endet das Spiel und alle Spieler zählen die von Sesselliften, Gebäuden, Hütten und abgeschlossenen Zielkarten verdienten Siegpunkte. Das Skigebiet mit den meisten SP gewinnt!

**Tipp!** *Verdiene früh im Spiel Geld, um Sessellifte und Gebäude zu bauen! Geld ist am Ende wertlos.*



**Geld (Coins)**



**Siegpunkte (VPs)**

*Denk daran, während des Spiels Siegpunkte zu sammeln, das Skigebiet mit den meisten SP gewinnt!*

# Beginne hier

## Was ist in der Box

Spielkomponenten und Design können sich ändern und von dem hier dargestellten abweichen.

Spielbrett und dieses Regelbuch	60 geld	9 SP Spielmarken	1 <sup>st</sup> Spieler Spielmarken
Stapel von Zielkarten	Stapel von Laufkarten	100 Skiers and Boarders in 4 Farben	
16 Gebäude	7 Startgebäude	84 Pisteplättchen in 4 Farben	
30 Terminals	16 Freie Grundstücke	Saison-Tracker	6 Skigebiet-Spielbretter
12 Resort Upgrades	4 Marktplätze	10 Backcountry Plättchen	

### Player Components (in 5 colors)

Spielerhilfe	6 x Urkundentoken	Siegpunkt-Tracker	3 x Lodges	3 x Hütten
5 x Busse	4 x Doppelsessellift	3 x Dreiersessellift	3 x Vierersessellift	

### Gut zu wissen

Alpenglow ist ein Spiel mit vielen Symbolen. Nutze dein persönliches Skigebiet-Spielbrett und die Spielerhilfe als Referenz, während du spielst.

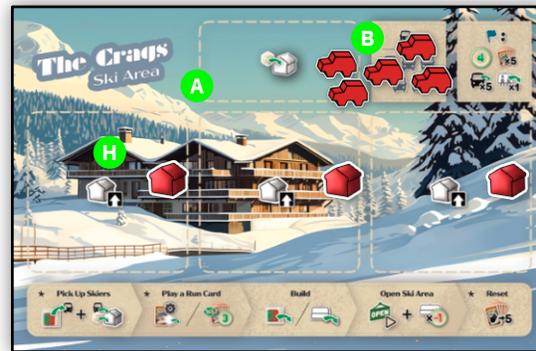
← **Spielerhilfe** (beidseitig, mit Baukosten und Lieferaktionen)

← **Skigebiet-Spielbrett** (mit einer Übersicht über die Aktionen, die du in jedem Zug durchführen kannst)

## Spieler Setup: Bereite dein Skigebiet vor <sup>1</sup>

Wähle ein **A** Skigebiet-Spielbrett und dann eine Farbe und bereite deine Komponenten vor. Für Anfängerspiele wähle die Seite mit einem Resort-Upgrade, sonst wähle die Seite mit 3 leeren Upgrade-Plätzen. Bringe deine Skifahrer hierher und platziere sie in der Lodge, während du sie sammelst. Dein Spielerbrett enthält eine Zusammenfassung der verfügbaren Zugaktionen sowie die Kosten für Gebäude und Sessellifte.

- B Busse:** Jeden Zug bringst du einen Bus mit Skifahrern aus dem Dorf zu deiner Lodge. Du wählst eine Busroute und platzierst diese zu Beginn jeder Saison im Dorf (siehe Seite 4 für Platzierungsdetails).
- C Laufkarten:** Beginne mit 5 zufälligen Laufkarten. Ziehe am Ende jedes Zuges Karten, sodass du 5 Karten hast. Du kannst diese öffentlich oder privat halten.
- D Zielkarte:** Ziehe zwei Zielkarten und wähle eine zum Behalten aus, verwirf die andere. Halte dies geheim und vollende sie für SP am Ende des Spiels.
- E Urkunde:** Du hast 6 Marken, die du auf gemeinsamen Gebäuden platzierst, die du im Dorf baust. Mache dies, um Skifahrer, Bonusaktionen und SP zu erhalten. Die Baukosten steigen jede Saison.
- F Sessellifte:** Du hast 4 Doppelsessellifte, 3 Dreifach- und 3 Vierfach-Sessellifte. Die Zahl gibt die Kapazität an Skifahrern an, die sie pro Zug tragen können. Ihre Kosten hängen von der Kapazität des Lifts ab.
- G Geld:** Du beginnst mit 4 Münzen aus dem Vorrat.
- H Lodges:** Platziere deine 3 Lodges auf den drei Lodge-Plätzen. Wenn du Lodges baust, eröffnest du Upgrade-Plätze.
- I Hütten:** Du hast 6 doppelseitige Lodges, die jedes Mal ein Bonus-Einkommen bieten, wenn ein Skifahrer auf dem Berg zu ihnen geliefert wird. Für dein erstes Spiel, lasse die Hütten in der Box.



# Tischeinrichtung



**2** **Gemeinsamer Vorrat:** Platziere Geld, Laufplättchen (in 4 Farben) und Skiple (in 4 Farben) in einem gemeinsame Versorgung neben dem Brett.



**4** **Gebäude:** Platziere alle 16 Gebäude im Vorrat. Du kannst sie diagonal stapeln, um die Skifahrer und Namen sichtbar zu machen.



**5** **Neutrale Gebäude:** Mische die 16 freien Grundstücke, 2 Dorfplätze und 8 anfängliche Gebäude, markiert mit einem Flag, und platziere sie auf den Plätzen im Dorfgitter. **Für dein erstes Spiel** lasse die Gebäude und freien Grundstücke in der Box und verwende die auf dem Spielbrett gedruckten Gebäude.



**3** **Laufkarten:** Mische das Deck und lege es verdeckt auf das Brett. Lege 4 Laufkarten offen neben das Deck. Ersetze die offenen Karten in der Auslage, sobald sie gezogen werden.

1st Spieler Spielmarken



**1** Skigebiet



Das Dorf



**6** **Punktemarker:** Platziere einen Punktemarker auf der „Start“-Position der Punkteleiste für jeden Spieler. Behalte hier die verdienten Siegpunkte im Auge.



**7** **Saisonmarker:** Platziere den Saisonmarker auf dem Feld für Saison 1 auf dem Brett.



**8** **Terminals:** Platziere zufällig die grauen Terminals (graue Sechseck-Kacheln) auf den Terminalplätzen auf dem Brett. **Für dein erstes Spiel** lasse die Terminals in der Box und verwende die auf dem Brett gedruckten Terminals und Werte.



**9** **Resort-Upgrade-Gebäude:** Ziehe zufällig 2 Kacheln für jeden Spieler und lege sie in den Vorrat. Gib den Rest zurück in die Box.



**10** **Hinterlandplättchen:** Ziehe zufällig 2 Plättchen für jeden Spieler und lege sie in den Vorrat. Gib den Rest zurück in die Box.



**11** **Laufkarten-Terminals:** Platziere die 6 Terminals mit weißer Rückseite im Vorrat. Spezielle Laufkarten verwenden diese.

**2** Gemeinsame Versorgung



**11**



**4** Gebäude

**9** Resort Upgrades



**10** Hinterlandplättchen



## Schnellstart

**Für dein allererstes Spiel** verwende die Schnellstartkarten als Leitfaden für deine ersten beiden Züge und lerne das Spiel, indem du es spielst. Jede Karte enthält Aufbauanweisungen. Finde schnell die passenden Karten für jeden Spieler, indem du Lauf- und Zielkarten suchst, die mit 1-4 in der unteren linken Ecke markiert sind.



## Variable Aufstellung

The buildings and terminals printed on the board Die auf dem Brett gedruckten Gebäude und Terminals sind für ein ausgeglichenes Spiel angeordnet. Füge dem Spiel etwas Würze hinzu und mische die neutralen Gebäude, Dorfplätze und freien Grundstücke, indem du sie mischst und zufällig auf dem Brett platzierst.

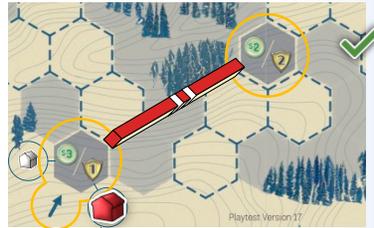
Du kannst auch die Terminals mischen. Filtere die Terminalkacheln mit einem weißen Laufkartensymbol auf der Rückseite heraus und lege diese 6 Kacheln in den Vorrat. Platziere dann zufällig Terminals für alle Plätze am Berg. Gib die verbleibenden Kacheln zurück in die Box.

# Übersicht der Runde

## Aufbau der ersten Saison

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem kostenlosen 2-Personen-Sessellift am Berg und seinen 5 Bussen auf einer Busroute, die im Dorf platziert ist. Beginne dein Spiel, indem du einen Startspieler wählst und ihm den Marker für den ersten Spieler gibst.

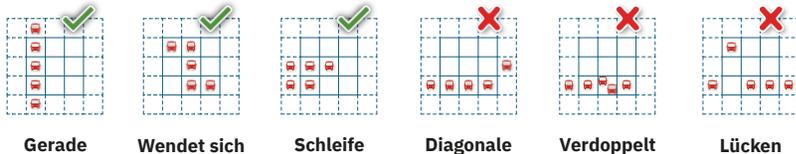
**Baue eine Lodge und deinen ersten Sessellift.** In umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler, **platziere eine Lodge** neben einem grauen Terminal am Rand des Berges, gekennzeichnet mit einem **blauen Pfeil**. Dies wird deine Skigebiet-Basis, wo die Skifahrer eintreten.



**Zur Info!** Platziere Lodges nur am Rand des Berges. Sie zeigen, wo Skifahrer dein Skigebiet betreten.

Dann **platziere einen kostenlosen 2-Personen-Sessellift**, der zwei graue Terminal-Hexagone verbindet. Mehrere Sessellifte dürfen nicht denselben Platz besetzen. Siehe das Brett auf der vorherigen Seite für ein Beispiel der anfänglichen Platzierungen.

**Wähle eine Busroute.** Beginnend mit dem ersten Spieler und im Uhrzeigersinn, wähle beliebige 5 angrenzende Bauplätze für deine Busroute und platziere auf jedem dieser Plätze einen Bus. Deine Busse können auf freien Grundstücken und auf bereits von anderen Spielern besetzten Gebäuden stehen. Du musst eine Route ohne Lücken oder Diagonalen bilden, und du darfst nicht mehr als einen Bus auf einem einzelnen Gebäude haben.



Sobald jeder Spieler seine Lodge, den 2-Personen-Sessellift und seine 5 Busse auf dem Brett platziert hat, ist das Spiel eingerichtet und der erste Spieler beginnt seinen ersten Zug.

## Turn Structure

Während deines Zuges wirst du (1) **1** en Bus aus dem Dorf zu deinem Spielertisch zurückbringen (mit etwaigen Skifahrern oder Boni aus seinem Gebäude), (2) eine Laufkarte **2** spielen, (3) eine Bauaktion **3** wählen (optional), und (4) dein Skigebiet öffnen, **4** deine Sessellifte zu betreiben (optional).



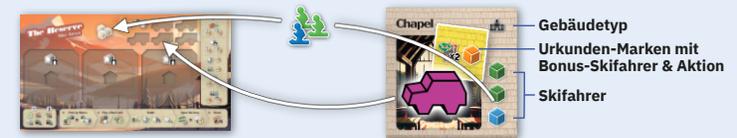
## Zugaktionen

### 1 Wähle eine Bushaltestelle & sammle



**Beginne deinen Zug**, indem du einen deiner Busse aus dem Dorf entfernst, wodurch das Gebäude, auf dem er stand, **aktiviert** wird. Sammle Skifahrer aus dem Vorrat, die zu den Pistenfarben in der unteren rechten Ecke des Gebäudes passen, und platziere die Skifahrer zusammen mit deinem Bus in deiner Lodge (siehe Beispiel unten).

Du kannst Skifahrer von allen Arten von Gebäuden und freien Grundstücken sammeln. Wenn dein Bus an einem Dorfplatz hält, führe die für die aktuelle Saison angezeigte Aktion aus und sammle keine Skifahrer. Für von Spielern gebaute Gebäude nimmt der Besitzer den Bonus-Skifahrer und die Gebäudeaktion auf seinem Urkunden-Marken. Einige neutrale Gebäude in der 2. Saison können eine Gebühr für das Aufsammeln von Skifahrern haben, die du zahlen musst, bevor du Skifahrer sammelst.



In diesem Beispiel wählt **Lila** während seines Zuges das **Chapel**-gebäude. Sie bringen den Bus zurück zu ihrem Spielertisch, nehmen **1 blauen** und **2 grüne** Skifahrer aus dem Vorrat zu ihrer Lodge und können Laufkartenaktionen durchführen, die ein **Stadt**-Gebäude erfordern. **Gelb** erhält die **Boni** – sammelt **1 orangen** Skifahrer zu ihrer Lodge und führt die **Bonusaktion** durch (tauscht zwei Laufkarten aus ihrer Hand aus), weil sie dieses Gebäude gebaut haben und besitzen.

### 2 Spiele eine Laufkarte oder setze deine Hand zurück

Das Spielen von Laufkarten ermöglicht es dir, Pisten am Berg zuzuweisen (Skilauflättchen zu platzieren), zu denen du Skifahrer liefern kannst und eine Vielzahl von mächtigen Aktionen ausführen kannst.



#### Spiele eine Laufkarte

Spiele eine Laufkarte aus deiner Hand. Platziere zuerst ein Skilauflättchen, das zur Karte passt, auf einem offenen weißen Feld am Berg. Skilauflättchen am Berg sind gemeinschaftlich und können von jedem Spieler verwendet werden. Dann kannst du optional die auf der Karte aufgeführte Aktion durchführen. Verwirf sie nach Gebrauch. Siehe 'Meisterung der Laufkarten' auf Seite 9 und das Referenzblatt für Aktionserklärungen.

In diesem Beispiel würde der Spieler zuerst ein **grünes** Skilauflättchen sammeln und es an einer offenen Stelle am Berg platzieren. Dann könnte er optional die Aktion durchführen. Diese Karte ermöglicht es ihm, 3 grüne Skifahrer zu seiner Lodge hinzuzufügen, wenn sein aktives Gebäude ein **Geschäft** ist.



**Laufname & Typ**  
(Platziere dieses Skilauflättchen auf dem Berg, diese Aktion wird unten aufgeführt)

**Aktion**  
(Führe diese Aktion aus)



#### Setze Hand zurück und erhalte 3 Münzen

Wenn du dich entscheidest, deine Hand zurückzusetzen, verwerfe **alle 5** deiner Laufkarten. Sammle 3 Münzen und ziehe 5 neue Karten, entweder aus dem Deck oder den offen liegenden Karten in der Auslage.

### 3 Bauen

Das Bauen ermöglicht es dir, dein Skigebiet zu erweitern, um mehr Skifahrer anzuziehen und zu bedienen. Du kannst Sessellifte und Hütten am Berg sowie Gebäude im Dorf und Resort-Upgrades auf deinem Skigebiet-Spielbrett bauen.



#### Baue oder verbessere einen Sessellift

Das Bauen und Verbessern von Sesselliften erweitert dein Skigebiet, bringt Siegpunkte am Ende des Spiels und ermöglicht es dir, Skifahrer zu mehr Pisten zu bringen. Die Kapazität des Sessellifts bestimmt, wie viele Skifahrer du jedes Mal transportieren kannst, wenn du dein Skigebiet öffnest.

Um zu **bauen**, platziere einen Sessellift, der zwei Terminals am Berg verbindet, und bezahle die Kosten für den Typ des Sessellifts, den du bauen möchtest. Wenn du **an** oder **von** dem Rand des Berges baust, platziere eine Lodge auf einem der Lodge-Plätze.

**Jeder Sessellift hat an jedem Ende ein Terminal. Dies sind die grauen Sechsecke am Berg.**

*Lila* kann einen Sessellift an einem der drei mit markierten Stellen bauen. Sie können nicht dort bauen, wo Gelb bereits Sessellifte hat oder an einem Ort, der nicht mit ihren bestehenden lila Sesselliften verbunden ist. Sie können jedoch ihren bestehenden Doppelsessellift auf einen Dreier- oder Vierersessellift aufrüsten.

Du kannst überall bauen, solange es an einem Ende mit dem Rest deines Sesselliftnetzes verbunden ist und nicht am selben Ort wie ein anderer Sessellift. Du kannst wählen, einen Sessellift zu verbessern, indem du einen deiner Sessellifte durch einen anderen Typ ersetzt. Bezahle die vollen Kosten abzüglich 2 Münzen beim Aufrüsten. Am Ende des Spiels sammle Siegpunkte für jeden Sessellift, den du am Berg hast.

#### Baukosten

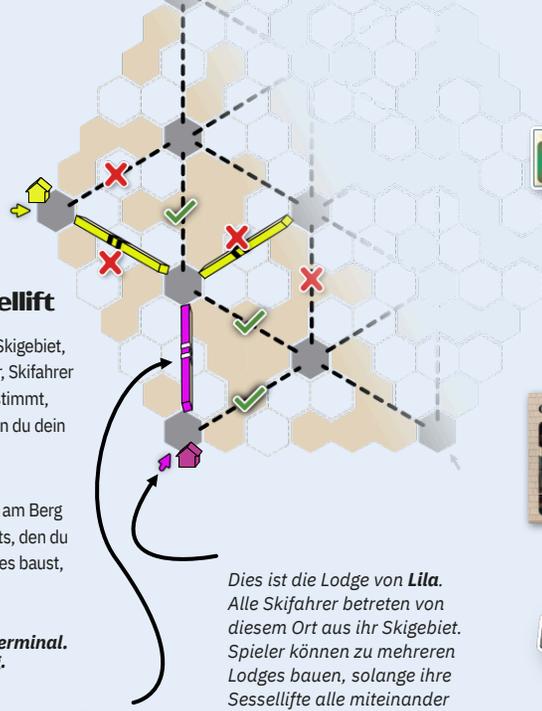
<b>Doppelsessellift (4 geld)</b> 2 Skifahrer/Zug 4 SP	<b>Dreiersessellift (7 geld)</b> 3 Skifahrer/Zug 6 SP	<b>Vierersessellift (10 geld)</b> 4 Skifahrer/Zug 8SP
---	---	---

**Tipp!** Jeder Sessellift kostet 1 Münze, wenn du dein Skigebiet öffnest, daher sind wenige Sessellifte mit hoher Kapazität effizienter als viele kleine Sessellifte.



#### Lodges platzieren

Erweitere deine Kapazität mit Lodges! Wenn du einen Sessellift zum Rand des Berges baust (ein Terminal mit einem Pfeil ), kannst du eine Lodge neben diesem Terminal platzieren. Lodges dienen als Erinnerung, dass Skifahrer von diesem Terminal in dein Gebiet eintreten können und schalten Plätze frei, um *Resort-Upgrades* in deinem Skigebiet zu bauen. Du hast 3 Lodges, aber keine Sorge, Skifahrer können dein Skigebiet von jedem Randterminal betreten, mit dem dein Sessellift verbunden ist.



*Dies ist die Lodge von Lila. Alle Skifahrer betreten von diesem Ort aus ihr Skigebiet. Spieler können zu mehreren Lodges bauen, solange ihre Sessellifte alle miteinander verbunden sind.*



#### Baue ein Gebäude

Gebäude sind entscheidend, um Skifahrer in die Skigebiete von Alpenglow zu locken. Wähle eines der verfügbaren Gebäude aus dem Vorrat und platziere es auf einem *freien Grundstück* (Platz mit nur einem Skifahrersymbol) im Dorf. Dann platziere einen deiner *Urkunden-Marken* darauf. Wenn Busse auf diesem freien Grundstück waren, platziere sie auf dem neuen Gebäude. Du kannst nicht auf bestehenden Gebäuden oder Dorfplatzflächen bauen. Gebäude kosten 4 Münzen in Saison 1 und 6 Münzen in Saison 2.



Gebäude werden nach dem Prinzip 'Wer zuerst kommt, mahlt zuerst' vergeben und können nicht ersetzt oder entfernt werden. Jedes Gebäude ist 6 SP wert und kann als Bushaltestelle für die Busse jedes Spielers genutzt werden. Nur der Besitzer des Gebäudes erhält den Gebäudebonus.

**Tipp!** Maximiere die Anzahl der Male, die du den Bonus auf dem *Urkunden-Plättchen* deines Gebäudes erhältst, indem du früh baust und Plätze wählst, wo Busse im Dorf sind (einschließlich der Busse anderer Spieler).



#### Baue eine Hütte

**Optimiere das Einkommen am Berg mit Hütten.** Einmal gebaut, sind Hütten Gebäude, die am Berg hinzugefügt werden und dem Besitzer Bonus-Einkommen geben, wenn ein Spieler Skifahrer zu ihnen liefert. Hütten kosten 5 Münzen, bringen am Ende des Spiels jeweils 6 SP ein und können nicht bewegt oder ersetzt werden.

Jede Hütte kann Skifahrer von zwei Farben auf dem Plättchen aufnehmen. Du kannst auch Daisy-Chain-Lieferungen durch Hütten machen. Mehr dazu in den *Lieferbeispielen* auf Seite 7.



#### Baue ein Resort-Upgrade

*Resort-Upgrades* bieten dauerhafte Kräfte, die von Rabatten und Boni bis zu speziellen Fähigkeiten und Aktionen reichen. Wähle aus den verfügbaren offenliegenden *Resort-Upgrades* im Vorrat. Upgrade-Plättchen dürfen nach dem Ziehen während der Einrichtung nicht umgedreht oder ersetzt werden. Sie werden auf freigeschalteten Plätzen auf deinem Skigebiet-Spielerbrett gebaut und sind sofort für den Rest des Spiels verfügbar. Du kannst 1 *Resort-Upgrade* in jedem freigeschalteten Platz auf deinem Skigebiet-Spielerbrett bauen, insgesamt bis zu 3 in einem Spiel. Schalte Plätze frei, indem du Lodges am Berg platzierst (siehe Lodges platzieren auf dieser Seite).

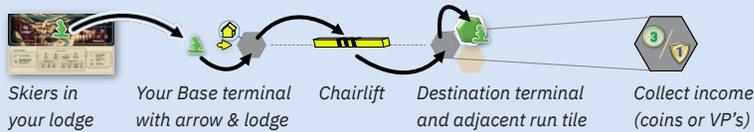
Wie normale Gebäude kosten *Resort-Upgrades* 4 Münzen in Saison 1 und 6 Münzen in Saison 2 und können nicht bewegt oder umgedreht werden, sobald sie gebaut sind. Sie sind am Ende des Spiels keine Siegpunkte wert.



## 4 Öffne dein Skigebiet und liefere Skifahrer



Das Öffnen deines Skigebiets für einen Tag ist ein Kernbestandteil von Alpenglow und kann der effizienteste Weg sein, um Geld und Siegpunkte zu gewinnen. Nimm Skifahrer aus deiner Lodge und bringe sie mit deinen Sesselliften zu ihren gewünschten Pisten, erhalte Bezahlung, dann zahle die Kosten, um dein Skigebiet zu betreiben.



Das Öffnen deines Skigebiets und das Liefern von Skifahrern besteht aus 6 Schritten:

1. Wähle Skifahrer zur Lieferung
2. Identifiziere die Pisten, die deine Sessellifte bedienen
3. Überprüfe die Kapazität
4. Platziere passende Skifahrer auf Pisten
5. Sammle Einkommen (Münzen oder SP)
6. Zahle Betriebsgebühren

**1. Wähle Skifahrer zur Lieferung:** Du kannst Skifahrer von deiner Lodge auf deinem Spielbrett und Skifahrer, die du durch Laufkartenaktionen gewinnst, liefern. Wenn geliefert werden sie zum Vorrat zurückgegeben. Alle Skifahrer, die du nicht liefern kannst oder nicht liefern willst, bleiben bis zum Ende der Saison in deiner Lodge, dann werden sie zum Vorrat zurückgegeben.

**2. Identifiziere die Pisten, die deine Sessellifte bedienen:** Du kannst Skifahrer zu passenden Pisten liefern, die von deinen Sesselliften bedient werden. Pisten müssen zugewiesen sein (einer der 4 Typen) und angrenzend zu Terminals, mit denen deine Sessellifte verbunden sind, oder angrenzend zu einem Lodge-Terminal, wo du eine Lodge hast. Du kannst auch zu Pisten liefern, die daisy-chained sind.

Die drei Wege, wie Skifahrer zu Pisten gelangen:

Direkt von deinen Lodges:



Gelb kann 1 grünen liefern.

Von deiner Lodge über deine Sessellifte:



Über den Dreiersessellift, 1 grün, 1 blau und 1 schwarz.

Durch gleichfarbige, aneinandergereihte Pistenplättchen:



Gelb kann hier 3 grüne liefern, weil die Grünen verbunden sind.

**Tipp!** Jede Piste ist ein einzelnes Plättchen, nicht eine Reihe von oben nach unten. Es ist nicht erforderlich, Terminals mit gleichfarbigen Pisten zu verbinden, damit Skifahrer geliefert werden.

**3. Überprüfe die Kapazität:** Deine Sessellifte begrenzen die Kapazität deines Skigebiets. Jeder Skifahrer belegt einen Platz auf jedem Sessellift, den er benutzt. Skifahrer, die Pisten direkt von einer Lodge aus erreichen, zählen nicht zur Kapazität des Sessellifts. Dies wird jedes Mal zurückgesetzt, wenn du dein Skigebiet öffnest.

Gelb hat Zugang zu vielen Pisten, ist jedoch durch die Kapazität seiner Sessellifte begrenzt. Sie können 2 grüne Skifahrer von der Lodge sowie insgesamt 3 weitere Skifahrer liefern. Dies liegt daran, dass der Sessellift von der Lodge ein Dreiersessellift ist und nur 3 Skifahrer tragen kann. Von diesen 3 Skifahrern können bis zu 2 die Pisten in der Mitte des Berges erreichen. Der Doppelsessellift wird vom Dreiersessellift an der Basis bedient, von wo die Skifahrer kommen.

- Doppelsessellift**  
2 Skifahrer/Lieferung
- Dreiersessellift**  
3 Skifahrer/Lieferung
- Vierersessellift**  
4 Skifahrer/Lieferung

**4. Platziere passende Skifahrer auf den Pisten:** Du kannst alle Skifahrer, die du in deiner Lodge hast, auf passende Pisten liefern, die von deinen zuvor identifizierten Sesselliften bedient werden. Skifahrer, die du nicht liefern kannst oder nicht liefern möchtest, bleiben in deiner Lodge. Du darfst nur 1 Skifahrer pro Piste liefern, außer bei Doppelpisten, auf die du 2 Skifahrer platzieren kannst. Einige Terminals können auch den Zugang beschränken.

Wenn du herausfindest, wie viele Skifahrer du liefern kannst, beginne mit der Kapazität deiner Sessellifte von deinen Basen aus. Zum Beispiel kann ein 2-Personen-Doppelsessellift nur 2 Skifahrer nehmen. Skifahrer können mehrere Sessellifte benutzen, um zu ihrer Piste zu gelangen, jedoch nutzen sie die Kapazität jedes benutzten Sessellifts.

Die Auswahl, welche Skifahrer geliefert werden und wohin sie geliefert werden, ist ein wichtiger Teil des Spiels. Wähle Ziele basierend auf der Art des Einkommens (Siegpunkte oder Geld), das du benötigst, um dein Skigebiet zu erweitern. Siehe Beispiele auf Seite 7 für mehr.

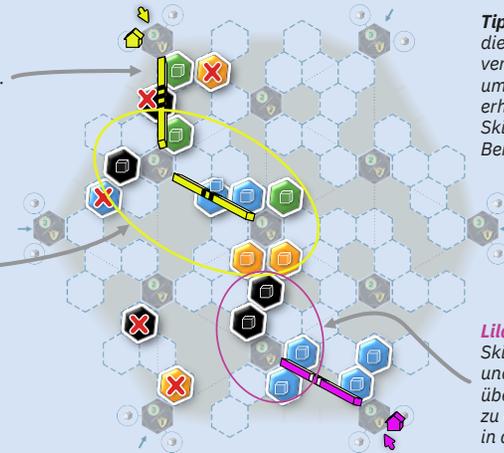
Gelb kann in diesem Beispiel insgesamt 4 Skifahrer liefern.

1 grüner direkt von ihrer Basis.

Bis zu 3 Skifahrer fahren mit dem Dreiersessellift von der Basis zum Mittelberg-Terminal.

Sie würden 3 aus den 7 möglichen Pisten in diesem Kreis wählen.

Sie können nicht an alle 7 liefern, weil der Sessellift von ihrer Lodge nur 3 tragen kann.



**Tipp!** Rüste Sessellifte, die mit deinen Lodges verbunden sind, auf, um die Kapazität zu erhöhen und mehr Skifahrer tiefer in den Berg zu liefern.

Lila kann 2 blaue Skifahrer von ihrer Basis und bis zu 2 Skifahrer über den Doppelsessellift zu den 4 möglichen Pisten in diesem Kreis liefern.

**5. Einkommen sammeln:** Sammle deine Liftgebühren für jeden Skifahrer, wie am Terminal illustriert, wo der Skifahrer den Lift verlassen hat. Je nach Terminaltyp kannst du Geld, SP oder andere Aktionen sammeln. Siehe eine Übersicht über Terminals und Einkommen aus Lieferungen rechts dargestellt.



**6. Betriebsgebühren zahlen:** Nachdem du deine Sessellifte betrieben hast, zahle Betriebsgebühren. Die Kosten betragen 1 Münze für jeden Sessellift in deinem Netzwerk, unabhängig davon, wie viele Sessellifte verwendet wurden oder wie viele Skifahrer deine Lifte genutzt haben. Zahle deine Gebühren an den Vorrat.

## Ende des Zuges



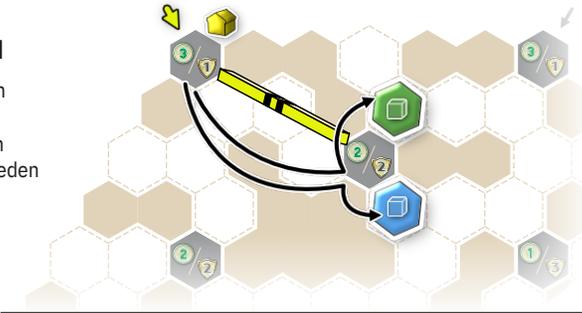
**Laufkarten ziehen und zurücksetzen:** Ziehe Karten, sodass du wieder insgesamt 5 Laufkarten hast. Du kannst aus den offenliegenden Karten oder aus dem Deck wählen. Setze die offenliegende Auslage zurück, wenn du fertig bist. Räume alle Skifahrer vom Berg ab und gib sie an den Vorrat zurück.



# Examples: Delivering Skiers

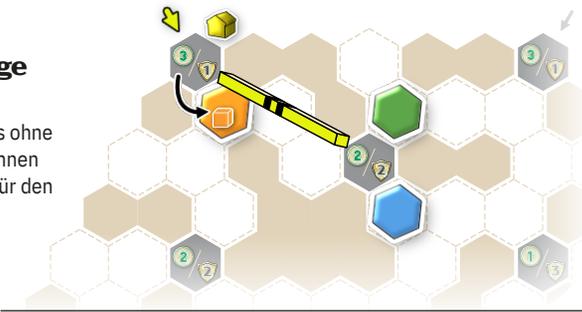
## Einfaches Lieferbeispiel

Gelb kann einen blauen und einen grünen Skifahrer von ihrer Lodge über den Doppelsessellift liefern. Sie können entweder 2 Münzen oder 2 SP für jeden Skifahrer wählen.



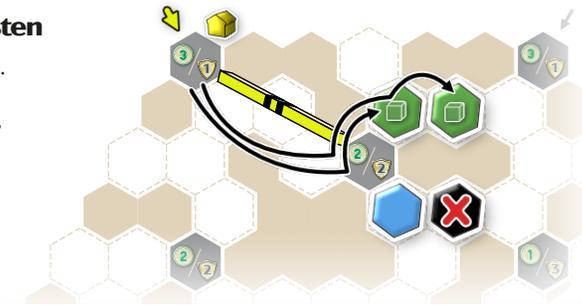
## Lieferung von Ihrer Lodge

Gelb kann einen orangefarbenen Skifahrer direkt von ihrer Lodge aus ohne Sessellift liefern. In diesem Fall können sie entweder 3 Münzen oder 1 SP für den Skifahrer wählen.



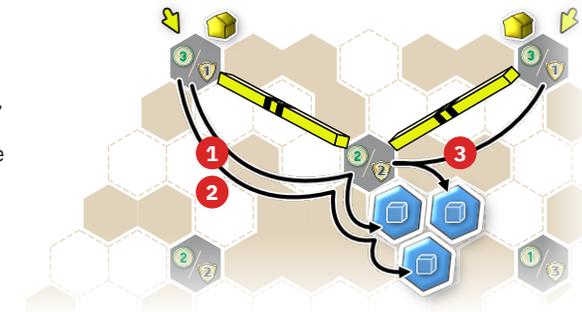
## Aneinandergereihte Pisten

Gelb kann 2 grüne Skifahrer liefern. Skifahrer können Zugang zu Pisten des gleichen Typs (Farbe) erhalten, wenn sie nebeneinander platziert werden. Gelb kann die schwarze Piste nicht anfahren, weil das Plättchen nicht mit schwarzen Pistenplättchen zu ihrem Sessellift verbunden ist.



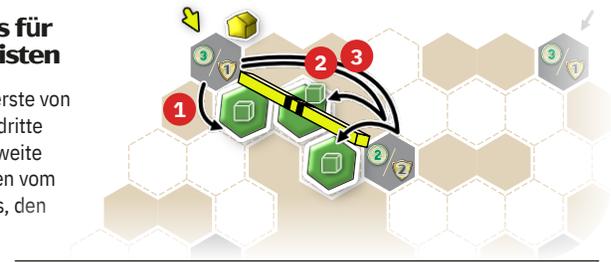
## Mehrere Lodges

Gelb kann beide Sessellifte nutzen, um die Kapazität zu erhöhen und 3 blaue Skifahrer zu liefern. Der erste und zweite nutzen einen Sessellift und der dritte den anderen.



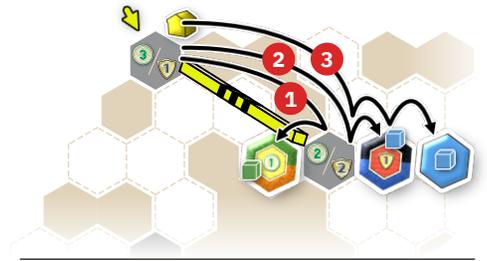
## Auswahl von Terminals für aneinandergereihte Pisten

Gelb kann 3 grüne liefern – der erste von ihrer Lodge, und der zweite und dritte über den Doppelsessellift. Der zweite und dritte wählen das Einkommen vom Terminal am Ende des Sessellifts, den sie benutzt haben.



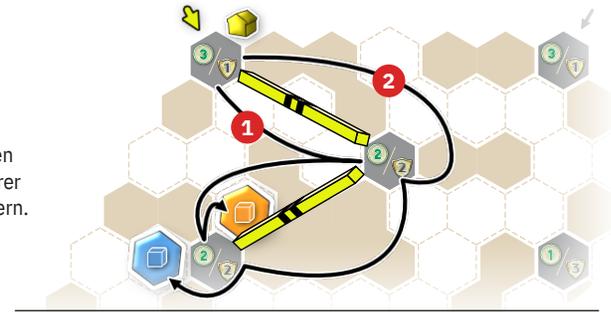
## Lieferung an Hütten

Hütten sind Gebäude, die ihren Besitzern Bonus-Einkommen bieten. Gelb kann einen grünen Skifahrer zur gelben Hütte liefern und Einkommen sowie den 1-Münzen-Bonus für ihre gelbe Hütte erhalten. Sie können auch 2 Blaue zur roten Hütte und dem aneinandergereihten blauen Plättchen liefern. Rot erhält den 1VP-Bonus.



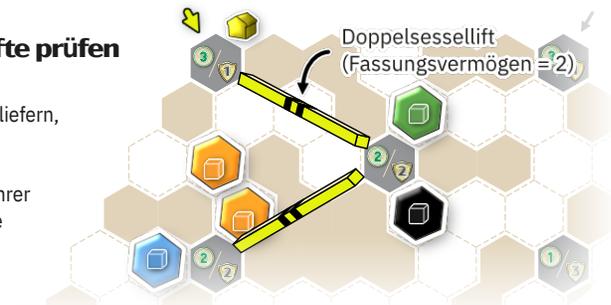
## Lieferung entlang mehrerer Sessellifte

Gelb kann einen blauen und einen orangefarbenen Skifahrer von ihrer Lodge über beide Sessellifte liefern.



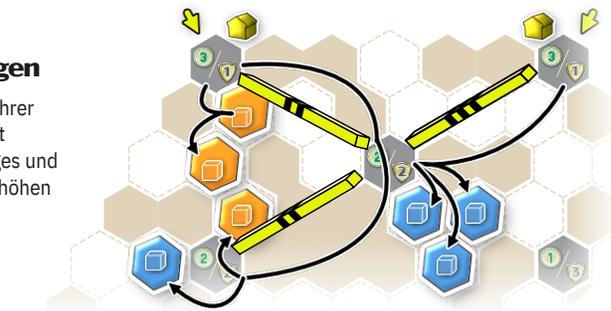
## Kapazität der Sessellifte prüfen

Gelb kann Skifahrer zu allen Pistenplättchen im Beispiel hier liefern, ist jedoch durch ihre Sessellifte begrenzt (sie haben einen Doppelsessellift, der nur 2 Skifahrer von ihrer Lodge tragen kann). Sie können bis zu zwei Skifahrer zur Lieferung auswählen.



## Kombinierte Lieferungen

Gelb kann kreativ sein, wie Skifahrer geliefert werden, da ihr Skigebiet wächst. Baue Sessellifte zu Lodges und rüste auf, um die Kapazität zu erhöhen und mehr Skifahrer zu liefern.



# Saisonstruktur & Punktezahl

## Ende der Saison 1

Nun, da jeder Spieler 5 Züge gemacht hat und alle Busse vom Dorf auf ihre Spielertafel zurückgekehrt sind, endet die erste Saison und die folgenden Aktionen werden durchgeführt:

 **Laufkartenanzeige zurücksetzen:** Verwirf die 4 Karten und ziehe 4 neue Karten aus dem Deck.

 **Ersten-Spieler-Marker weitergeben:** Der Spieler links vom vorherigen Ersten Spieler beginnt die Saison 2.

 **Verschiebe den Saisonmarker auf das zweite Feld und drehe Startgebäude auf die Seite der Saison 2.** Wenn mit den auf dem Brett gedruckten Startgebäuden gespielt wird, platziere das passende Saison-2-Startgebäude auf den entsprechenden Feldern.

Jeder Spieler sollte auch die folgenden Aktionen durchführen:

 **Hand auffrischen (optional):** Verwirf bis zu 5 Karten und ziehe Ersatz aus dem Deck. Du solltest insgesamt 5 Karten haben.

 **Wähle eine neue Busroute:** Wie zuvor vor der ersten Saison, platziere deine 5 Busse auf Gebäuden. Platziere keinen Sessellift.

**Räume alle Skifahrer in deiner Lodge auf.** Alle nicht gelieferten Skifahrer müssen nach Ende der Saison nach Hause zurückkehren.

Nun wird der neue erste Spieler seinen Zug machen und das Spiel verläuft wie während der Saison 1. Spiele weiter, bis alle Busse aus dem Dorf geräumt sind.

## Spielende und Punktezahl

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler 10 Züge gemacht hat und das Dorf frei von Bussen ist. Addiere Punkte anhand der Punkteleiste für die folgenden Elemente:

### Während des Spiels: Skifahrerlieferungen

 **Resort-Upgrades und Hütten:** Einige Resort-Upgrades und Hütten bieten SP während des Spiels. Resort-Upgrades sind am Ende des Spiels keine SP wert.

 **Skifahrerlieferungen:** Für jeden Skifahrer, für den du SP als Einkommen wählst, wird dies verfolgt, während du Lieferungen machst. Das Terminal neben dem Pistenplättchen gibt den Wert der SP an, die du erhältst. Wenn du Geld wählst, erhältst du keine SP.

Der Gewinner ist das Skigebiet mit den meisten Punkten. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit mehr Geld. Geld wird sonst nicht in Siegpunkte umgewandelt.

## Zielkarten

Jeder beginnt das Spiel mit einer Zielkarte und einige Aktionen bieten die Möglichkeit, zusätzliche zu erhalten. Nutze Zielkarten als Leitfaden während des Spiels für einen Wettbewerbsvorteil. Die meisten sind bedingt durch mehr oder weniger einer Ressource als alle anderen Spieler. Ein Unentschieden führt zu keinen SP.



-  **Liftie** Erhalte **5 SP**, wenn du am Ende des Spiels die **meisten Sessellifte** hast.
- Optimizer** Erhalte **10 SP**, wenn du am Ende des Spiels die **wenigsten Sessellifte** hast.
- Executive** Erhalte **8 SP**, wenn du am Ende des Spiels das Sesselliftnetzwerk mit der **höchsten Kapazität** hast.
- Concierge** Erhalte **9 SP**, wenn **alle 3 deiner Lodges** am Ende des Spiels mit deinem Sesselliftnetzwerk am Berg verbunden sind.
- Engineer** Erhalte **5 SP**, wenn dein Sesselliftnetzwerk mit **4 oder 5** Terminals verbunden ist. Erhalte **10 SP**, wenn dein Netzwerk mit **6 oder mehr** Terminals verbunden ist.
-  **Landlord** Erhalte **7 SP**, wenn du am Ende des Spiels die **meisten** Gebäude hast.
- Negotiator** Erhalte **12 SP**, wenn du am Ende des Spiels die **wenigsten** Gebäude hast.
- Developer** Erhalte **6 SP**, wenn du **alle 4 Gebäudetypen** bis zum Ende des Spiels gebaut hast.
- Restauranteur** Erhalte **8 SP**, wenn du alle 3 deiner Hütten am Berg gebaut hast.
- Athlete** Erhalte **5 SP**, wenn du 2 oder mehr Hinterlandplättchen abgeschlossen hast.
-  **Banker** Erhalte **8 SP**, wenn du am Ende des Spiels das **meiste** Geld hast.
- Gnar Manager** Erhalte **8 SP**, wenn dein Sesselliftnetzwerk am Ende des Spiels mit den **meisten orangefarbenen** Pisten verbunden ist.

### Am Ende: Zielkarten und Sessellifte

-  :  **Sessellifte:** Jeder Sessellift am Berg ist am Ende des Spiels doppelt so viel wert wie seine Kapazität. Entfernte Sessellifte während des Spiels zählen nicht.
-  :  **Gebäude und Hütten:** Erhalte 6 SP für jedes Gebäude und jede Hütte, die du im Dorf und am Berg gebaut hast.
-  :  **Zielkarten:** Wenn du die Anforderungen auf deinen Zielkarten erfüllst, erhältst du die auf den Karten angegebenen Punkte.
-  : 
-  : 
-  : 

## Meisterung der Laufkarten

Laufkarten sind dein mächtigstes Werkzeug, um die Konkurrenz zu überholen, während du dein Skigebiet ausbaust. Sie ermöglichen es dir, Pisten am Berg zuzuweisen sowie Dutzende verschiedener Aktionen auszuführen, um einen Vorteil zu erlangen. Unten sind alle Laufkarten und Aktionen aufgelistet. Einige Aktionen der Laufkarten hängen von deinem



Jede Laufkarte ermöglicht es dir, ein Pistenplättchen auf einem offenen Platz am Berg zu platzieren. Platziere die auf der Karte angegebene Plättchenfarbe. Dann kannst du optional die auf der Karte aufgeführte Aktion durchführen. Die Aktionen der Laufkarten sind unten aufgeführt.



**Accounting Error** - Sammle sowohl Geld als auch SP jedes Mal, wenn du in diesem Zug dein Skigebiet öffnest. Für Skifahrer, die zu Terminals mit sowohl Geld als auch SP geliefert werden, erhalte beides doppelt.



**Alpine Club** - Platziere eine Hütte am Berg für 2 Münzen. Du darfst eine Piste durch die Hütte ersetzen.



**Assign Runs** - Platziere zwei Pisten deiner Wahl am Berg. Dies schließt keine Doppelpisten oder Hinterlandplättchen ein.



**Avalanche Danger** - Entferne jedes Skilaufplättchen am Berg. Du darfst keine Hütten oder Hinterlandplättchen entfernen, kannst aber eine Doppelpiste in zwei Einzelpisten teilen.



**Buddy Pass** - Wenn du dich auf dem Gebäude eines anderen Spielers befindest, sammle zwei beliebige Skifahrer und führe die Aktion auf dem Gebäude-Token durch. Dies schließt alle Skifahrer auf dem Gebäude-Token ein.



**Change Building** - Bewege einen Bus von irgendeinem Ort im Dorf zu einem beliebigen Gebäude, Dorfplatz oder freien Grundstück.



**Discount Building** - Baue ein Gebäude oder Resort-Upgrade mit einem Rabatt von 2 Münzen. Gilt nicht für Hütten.



**Discount Chairlift** - Baue oder verbessere (ersetze) einen Sessellift mit einem Rabatt von 2 Münzen. Du darfst keine Sessellifte anderer Spieler bewegen oder ersetzen.

Beim Spielen der Karten für Rabattgebäude und Sessellifte kannst du diese Aktion als Teil der Laufkarten-Zugaktion ausführen, dann wieder im Rahmen deines normalen Zuges bauen (was dir erlaubt, zweimal pro Zug zu bauen, wenn du das Geld hast). Beim Aufrüsten eines Sessellifts kommt der Rabatt zusätzlich zum Aufrüsterabatt (2 Münzen für die Laufkarte + 2 Münzen Aufrüstung = insgesamt 4 Münzen Rabatt).



**Double Action** - Wenn dein Bus in diesem Zug an einem Lebensmittelgebäude angehalten hat, spiele zwei zusätzliche Laufkarten aus deiner Hand, dann verwirf sie.



**Double Skiers** - Wenn dein Bus in diesem Zug an einem Unterkerungsgebäude angehalten hat, erhalte die Skifahrer auf dem Gebäude erneut. Dies schließt alle Skifahrer auf den Urkunden-Token ein.



**Early Check-In** - Erhalte für jede deiner Lodges am Berg 3 Münzen.



**Free Delivery** - Wenn du die Free Delivery-Karte spielst, kannst du diese Aktion als Teil der Laufkarten-Zugaktion ausführen, dann dein Skigebiet erneut im Rahmen deines normalen Zuges öffnen (ermöglicht dir, Skifahrer zweimal in einem Zug zu deinen Pisten zu liefern). Zahle keine Betriebsgebühren, wenn du diese Aktion ausführst.



**Gear Sale** - Wenn dein Bus in diesem Zug an einem Geschäftsgebäude angehalten hat, erhalte die 3 Skifahrer auf der Karte.



**Lift Tickets** - Erhalte für jeden Sessellift, den du am Berg hast, 2 Münzen. Schließt Sessellifte aus, die du entfernt oder ersetzt hast.



**Partner Resort** - Wie die Free Delivery-Aktion, kannst du zweimal liefern, wenn du möchtest. Nur Skifahrer, die das Sesselliftnetzwerk eines anderen Spielers benutzen, sind kostenlos. Normale Regeln zum Öffnen deines Skigebiets gelten. Wenn du das Skigebiet eines anderen Spielers benutzt, erhält dieser 3 SP.



**Quick Cash** - Erhalte 4 Münzen.



**Rental Income** - Erhalte für jedes Gebäude, das du im Dorf gebaut hast, 2 Münzen. Dies schließt keine Hütten oder Resort-Upgrades ein.



Für jeden Artikel, den du hast, führe die Aktion/den Bonus aus.



Beispiel: Für jeden Sessellift erhältst du 2 Münzen.



Wenn die Bedingung zutrifft, führe die Aktion/den Bonus aus.



Beispiel: Wenn deine Bushaltestelle ein Geschäft ist, füge 3 orange Skifahrer zu deiner Lodge hinzu.



**Replace Run** - Entferne ein Pistenplättchen am Berg und platziere ein beliebiges einzelnes Pistenplättchen an seiner Stelle. Du kannst stattdessen eine Hütte bauen. Wenn du eine Hütte baust, zahle die Hüttengebühr von 5 Münzen (abzüglich eventueller Resort-Upgrade-Rabatte).



**Special Building** - Wenn verfügbar, baue das auf der Karte genannte Gebäude und zahle 1 Skifahrer aus deiner Lodge. Zahle nicht die Gebühren für das Gebäude.



**Super Delivery** - Du kannst diese nur spielen, wenn du mindestens 2 Pisten des angezeigten Typs in deinem Skigebiet hast. Sammle sofort zwei Skifahrer der passenden Farbe und liefere sie an zwei beliebige Pistenplättchen, die über dein Sesselliftnetzwerk zugänglich sind. Sammle Geld/SP wie gewöhnlich. Zahle keine Betriebsgebühren.



**Surveyor** - Platziere ein beliebiges farbiges Doppelpistenplättchen am Berg an einem verfügbaren Platz. Du kannst dich stattdessen entscheiden, ein Hinterlandplättchen zu platzieren, platziere es im Hinterland und stelle sicher, dass es nicht mit einem Basisterminal verbunden ist.



**Terminal Swap (Joker)** - Tausche zwei Terminals am Berg aus. Verwende Terminalplättchen aus dem Vorrat, wenn die Terminals auf dem Brett gedruckt sind.



**Terminal Swap (Confused Carl)** - Ersetze ein Terminal am Berg durch das auf der Karte angegebene Terminal.



**Vacant Lot** - Wenn dein Bus in diesem Zug an einem freien Grundstück angehalten hat, erhalte zwei beliebige Skifahrer und 2 Münzen aus dem Vorrat.



**Wrong Resort** - Stehle zwei beliebige Skifahrer aus der Lodge eines anderen Spielers.



## Terminals und Hinterlandplättchen



Jeder Sessellift hat an jedem Ende ein Terminal. Dies sind die Orte, an denen Skifahrer deine Sessellifte betreten, durchfahren und verlassen, um Zugang zu den Skipisten zu erhalten. Wenn du einen Skifahrer zu einer Piste lieferst, verdienst du Einkommen vom Terminal, aus dem der Skifahrer die Skipiste betreten hat. Alpenglow bietet eine Vielzahl von Terminals, die unten aufgeführt sind.

### Wähle Geld oder Siegpunkte

Die meisten Terminals ermöglichen es den Spielern, entweder Geld oder Siegpunkte zu gewinnen. Du triffst die Wahl für jeden Skifahrer einzeln und kannst eine Kombination wählen (zum Beispiel könnte Gelb 2 Skifahrer durch das 2 Münzen / 2 SP Terminal liefern: der erste gewinnt 2 Münzen und der zweite gewinnt 2 SP).

### Geld verdienen

Einige Terminals ermöglichen es Spielern, Geld zu verdienen und keine Siegpunkte. Erhalte den auf dem Plättchen angezeigten Betrag.



### Geld und Siegpunkte verdienen

Einige Terminals bieten sowohl Geld als auch Siegpunkte. Diese können lukrative Orte am Berg sein.

### Kontrollierter Zugang

Spezielle kontrollierte Zugangsterminals beschränken den Skifahrerzugang zu bestimmten Arten von Pisten. Die mit einem roten X markierten Skipistentypen sind geschlossene Pisten. Liefere diese Arten von Skifahrern nicht durch dieses Terminal.



## Referenz für Hinterlandplättchen

### Hinterlandplättchen

Hinterlandplättchen sind keine Terminals, sondern spezielle Pistenplättchen, die dem ersten Spieler, der die erforderliche Lieferung abschließt, Geld, Siegpunkte oder andere spezielle Boni bieten. Pro Spieler sind zwei Plättchen pro Spiel verfügbar und werden nach dem Prinzip 'Wer zuerst kommt, mahlt zuerst' vergeben.



Hinterlandpistenplättchen können während der Aktion für Doppelpistenplättchen kostenlos platziert werden.

Nach Abschluss wird das Plättchen umgedreht und es werden normale Pisten, zu denen jeder Spieler Skifahrer liefern kann.



Normale Lieferregeln gelten, und Hinterlandplättchen müssen platziert werden, bevor du sie vervollständigen kannst. Du kannst Hinterlandplättchen nicht mit einem deiner Basisterminals verbinden (Skifahrer müssen deine Sessellifte benutzen, um Zugang zu erhalten), und sie müssen im Hinterland (blauen Regionen des Berges) platziert werden. Drehe das Plättchen um, sobald es vervollständigt ist.



**1 - 4:** Liefere 3 Skifahrer der passenden Farbe und erhalte entweder die Siegpunkte oder das Geld als einmaligen Bonus. Bonuswerte variieren.



**5 - 7:** Liefere einen Skifahrer aller 4 Typen und nimm den einmaligen Bonus auf dem Plättchen. Plättchen 6 ermöglicht es dir, einen neuen Vierersessellift zu platzieren oder einen deiner bestehenden Sessellifte kostenlos auf einen Vierer zu verbessern. Plättchen 7 ermöglicht es dir, kostenlos ein Gebäude oder Resort-Upgrade zu bauen. Du musst einen freigeschalteten Platz auf deinem Skigebiet-Spielbrett haben, um ein Resort-Upgrade zu erhalten.



**8:** Liefere 3 beliebige Skifahrer und platziere einen neuen Dreiersessellift am Berg oder rüste einen Sessellift auf einen Dreier um.



**9 - 10:** Liefere 2 Paare von Skifahrern, die dem Plättchen entsprechen, und erhalte entweder die Siegpunkte oder das Geld als einmaligen Bonus.

## Danke!

Alpenglow ist das Produkt einer kleinen Gemeinschaft aus Freunden, Familie und Enthusiasten.

Es wurde von Sean und Jillian Wittmeyer entworfen und illustriert, mit Unterstützung von Mark Branson. Das Zubehörtablett wurde von dem Team bei GameTrayz entworfen. Skiple- und Snowboarderkomponenten wurden von Jeff McDowall Design gestaltet.

Die deutsche Übersetzung wurde von Waterworks Games unterstützt.

Haupt-Tester waren Marcie Howell, Kelley und Mark Branson, Avery und Rachel Wittmeyer, Slade und Amy Wolf, Anna Riegels, Greg Wilken, Ian Wittmeyer, James Downing, Rachel Lines, Hannah und Wade Casey und viele andere. Ein besonderer Dank geht an die Mitglieder der **Stumptown Gamecrafters' Guild** und des **Portland Indie Game Squad** (PIGSquad) für viele Testspiel-Sitzungen, Diskussionen und Rückmeldungen.

Gedruckt und zusammengebaut in China von Panda Game Manufacturing. Besonderer Dank gilt Jay Bell und Shannon Lentz für die Unterstützung des Projekts vom Prototyp bis zur Produktion.

# Referenz für Resort-Upgrades



**Accreditation (3A/B, 4A/B)** - Erhalte einen zusätzlichen Siegpunkt für jeden Skifahrer des angezeigten Typs, wenn du Skifahrer lieferst. Dies gilt für jeden Skifahrer der passenden Farbe.



**Alliance (10A)** - Du darfst das Skigebiet eines anderen Spielers nutzen, wenn du dein Skigebiet öffnest und lieferst. Dieser Spieler erhält 3 SP. Du zahlst keine Betriebsgebühren für diese Lieferungen, kannst aber nicht mehrere Skigebiete gleichzeitig nutzen.



**Architecture (6A)** - Beim Bauen von Gebäuden oder Hütten zahlst 2 Münzen weniger. Gilt nicht für Resort-Upgrades.



**Buddy Pass (5B, 6B, 9B, 10B)** - Wenn du einen Skifahrer des angezeigten Typs gewinnst, gewinne einen zusätzlichen Skifahrer. Dies gilt für jede Aktion des Zuges (Skifahrer gewinnen, Laufkarten), sodass die maximale Anzahl an gewonnenen Skifahrern pro Zug zwei beträgt. Dies kannst du mit Gebäude-Urkunden-Plättchen nutzen, wenn andere Spieler bei einem von dir besessenen Gebäude anhalten.



**Chamber of Commerce (8B)** - Wenn dein Bus bei einem von einem anderen Spieler besessenen Gebäude hält, führe die Bonusaktion durch, als wäre es dein Gebäude.



**Efficiency (7A)** - Wenn du einen Sessellift baust oder verbesserst, darfst du einen zweiten Sessellift bauen/verbessern. Wenn dies mit der Discount Chairlift Laufkarte kombiniert wird, gilt der Rabatt nur für den ersten Sessellift.



**Engineering (5A)** - Wenn du einen Sessellift baust oder verbesserst, zahlst 2 Münzen weniger.



**Facilities (11B)** - Immer wenn du Skifahrer zu einer Hütte am Berg lieferst, erhalte die Hüttenboni zweimal, auch wenn sie von anderen Spielern gebaut wurden. Für deine Hütten ermöglicht dies, Boni für deine Hütten insgesamt 3 Mal zu erhalten.



**Locals Pass (9A)** - Wenn du dein Skigebiet öffnest, erhalte einen Rabatt von 2 Münzen auf die Betriebsgebühren.



**Night Skiing (12A)** - Wenn du Skipisten- und Hinterlandplättchen platzierst, platziere ein weiteres Pistenplättchen deiner Wahl und erhalte 1 SP. Dies gilt auch für Hinterland- und Doppelpistenplättchen, aber dieser Bonus muss ein einzelnes Pistenplättchen in diesen Situationen sein.



**Planning (8A)** - Wenn du Gebäude, Upgrades und Hütten baust, darfst du ein zweites Gebäude bauen. Wenn dies mit der Discount Building Laufkarte kombiniert wird, gilt der Rabatt nur für das erste Gebäude.



**Ski School (1A/B, 2A/B)** - Wenn du Skifahrer der angezeigten Farbe lieferst, darfst du 2 Skifahrer zu einem einzelnen Pistenplättchen liefern.



**Sponsorship (12B)** - Wenn du Pisten- und Hinterlandplättchen platzierst, platziere ein weiteres einzelnes Pistenplättchen deiner Wahl und erhalte 1 Münze.



**Summer Camp (7B)** - Du darfst alle Skifahrer, die du möglicherweise in deiner Lodge hast, am Ende der Saison 1 behalten.



**Wine Tasting (11A)** - Wenn du Geld aus gibst, zahle 1 Münze weniger.

# Häufig gestellte Fragen

## Können 2 Sessellifte am selben Ort am Berg stehen?

Nein, nur ein Sessellift kann jeden Ort am Berg besetzen. Einmal gebaut, können Sessellifte nicht entfernt werden, also plane voraus, wenn du eine Route zu einem beliebigen Terminal am Berg planst.

## Kann ich ein Gebäude versetzen/ersetzen/verbessern?

Nein, einmal gebaute Gebäude, Hütten oder Resort-Upgrades bleiben an ihrem Platz und können nicht umgedreht, ersetzt oder entfernt werden.

## Ist das Aufrüsten eines Sessellifts genauso teuer wie der Bau eines neuen?

Du kannst mit einem Rabatt von 2 Münzen aufrüsten. Die Discount Chairlift Laufkarte bietet einen weiteren Rabatt. Zum Beispiel würde das Aufrüsten auf einen Quad 6 Münzen kosten (10 Münzen - 2 - 2 = 6 Münzen).

## Muss ich Betriebsgebühren zahlen, wenn ich nicht alle/meine Sessellifte benutze?

Ja, wenn du dein Skigebiet öffnest, öffnest du das gesamte Gebiet, unabhängig davon, welche Sessellifte benutzt werden.

## Erhalte ich die 4 SP für den ursprünglichen Doppelsessellift, wenn ich ihn auf einen Quad aufrüste?

Du erhältst nur Siegpunkte für die Sessellifte, die am Ende des Spiels auf dem Brett sind. Sessellifte, die entfernt wurden oder die vor dem Upgrade waren, qualifizieren sich nicht für Punkte.

## Kann ich Skifahrer zu Pisten und Hütten liefern, die andere Spieler am Berg platziert haben?

Ja, Pisten am Berg werden von allen geteilt. Du kannst auch Skifahrer zu jeder am Berg platzierten Hütte liefern. Der Hüttenbesitzer erhält den aufgeführten Bonus aus dem Vorrat.

## Muss ich Terminals mit Pisten derselben Farbe verbinden?

Nein, Skifahrer benötigen nur dieselbe Farbe, um Zugang zu Pisten zu erhalten, die nicht an ein Terminal angrenzen. Du musst keinen Weg zurück zu deiner Lodge planen. Denke an jedes Pistenplättchen als eigene vollständige Skifahrt am Berg.

## Gelten normale Lieferanforderungen für Hinterlandplättchen und kann ich direkt von meiner Lodge aus liefern?

Du kannst ein Hinterlandplättchen überall am Berg platzieren (einschließlich Hinterlandbereiche mit Bäumen), jedoch müssen Skifahrer einen oder mehrere Sessellifte benutzen, um das Plättchen zu erreichen. Normale Lieferregeln gelten und du erhältst SP/Geld für die Skifahrer wie bei einer normalen Lieferung.

## Gibt es ein Berggipfel?

Alpenglow hat eine abstrahierte Ansicht des Berges, daher gibt es kein Konzept von oben oder unten. Skifahrer können von deiner Lodge aus sowie von einem Sessellift zu deiner Lodge hinunterfahren. Einige Skifahrer kommen auch von beiden Enden einer aneinandergereihten Piste.

## Wo kann ich Hilfe zu den Regeln bekommen?

Beteilige dich an der Diskussion und lese Rezensionen, stelle Fragen und diskutiere Strategien auf der Alpenglow-Seite bei BoardGameGeek. Du kannst auch mehr erfahren und die neueste Version der Regeln sowie verfügbare Apps und Übersetzungen auf der Website von Waterworks Games finden (<https://waterworks.studio/>).

# Lass uns anfangen!



Bevor du dich auf die Pisten begibst und dein erstes Skigebiet am Berg baust, lassen Sie uns einige Minuten Zeit nehmen, um Ihnen alles zu zeigen.

Beginne damit, alle Pistenplättchen, Skiplanes, Geld und Hinterlandplättchen in das Vorratsfach zu legen. Nutze dieses Fach für einen schnelleren Spielaufbau. Lege alle Komponenten jedes Spielers nach Farben sortiert (braun, lila, rot, weiß und gelb) in Beutel.



Lege die Terminals, Hütten, Startgebäude, freie Grundstücke, Dorfplätze, Resort-Upgrades und Hinterlandplättchen in Beutel. Für dein erstes Spiel verwendest du die auf dem Brett gedruckten.

## Weg zum Sieg

Du wirst in Alpenglow jeweils 5 Züge pro Saison für 2 Saisons machen. Der Gewinner ist derjenige mit den meisten Siegpunkten aus Gebäuden, Hütten und Sesselliften, die du baust. Du gewinnst auch Punkte, indem du dein Skigebiet für Snowboarder und Skifahrer öffnest. Verdiane und verwende Geld zum Bauen, aber denke daran - Geld wird am Ende nicht in Punkte umgewandelt!

## Dein erstes Spiel

Es erfordert viel Arbeit, die verschlafene Stadt Alpenglow in nur zwei Saisons in ein Skigebiet-Imperium zu verwandeln. Nutze die Schnellstartanleitungen, um das Spiel durch Spielen zu lernen!

- Gib jedem Spieler eine Schnellstartanleitung.** Die Vorderseite jeder Karte hebt die Einrichtung für das Spiel hervor und die Rückseite enthält deine ersten beiden Züge mit Erklärungen.
- Die Anleitungen beinhalten eine spezielle Einrichtung,** sodass jeder Spieler eine andere Erfahrung macht. Jeder sollte die auf seiner Anleitung aufgeführten Zielkarte, Laufkarten und das Skigebiet-Spielbrett sammeln. Die Startkarten jedes Spielers haben kleine schwarze Nummern in der unteren Ecke, die ihrer Anleitungsnummer entsprechen.
- Rot ist der erste Spieler** und wird seinen ersten Zug machen. Der zweite Spieler ist gelb, und so weiter. Die Schnellstartanleitungen erklären, was zu tun ist und warum für jede der Aktionen, die dir helfen, das Spiel zu lernen. Sie decken nur die ersten beiden Züge ab, aber du wirst genug verstehen, um den Rest des Spiels zu spielen.
- Beobachte, was andere Spieler in ihren Zügen tun.** Jeder Spieler wird verschiedene Aktionen und Strategien ausprobieren, um seine Skigebiete zu bauen und Siegpfade einzurichten. Sie können Aktionen durchführen, die du später im Spiel machen möchtest. Dies ist Teil des Lernprozesses!



## Halte es frisch

Randomisiere die **Terminals und Gebäude** für zukünftige Spiele. Während der Einrichtung, mische einfach alle Startgebäude, freien Grundstücke und Dorfplatzplättchen und fülle das Dorf für ein dynamischeres Dorf mit Plättchen. Gib den Rest zurück in die Box. Mache dasselbe mit den Terminalplättchen, um die Hotspots am Berg zu ändern.



Die **Hinterlandplättchen und Upgrades** in der Après Ski-Erweiterung helfen dir, mit einmaligen Lieferboni und permanenten asymmetrischen Kräften voranzukommen. Du kannst wählen, dass alle Spieler mit einem Resort-Upgrade starten (auf den Skigebiet-Spielbrettern gedruckt), oder für eine Herausforderung mit keinem starten. Baue **Hütten** am Berg, um zusätzliches Geld und Siegpunkte zu gewinnen.

## Wähle einen Lehrer

Alles, was du wissen musst, steht in diesem Regelbuch. Ein Spieler sollte es durchlesen, um sich mit dem Inhalt für schnelle Referenzen vertraut zu machen. Schau dir Online-Überblicke und Durchspiel-Videos auf <https://waterworks.studio/alpenglow> an.



Schaue ein 'Wie man spielt'-Video an.

## Gut zu wissen

Um Alpenglow zu navigieren, ist es wichtig, die Hauptzugaktionen und die verschiedenen Aktionen im Zusammenhang mit Gebäuden und Laufkarten zu kennen. Nutze während des Spiels deine Spielerhilfe, das Skigebiet-Spielbrett und das Referenzblatt, um die Bedeutung von Symbolen und Aktionen zu entschlüsseln.



Das **Referenzblatt** bietet einen Überblick über die 4 Hauptzugaktionen und eine Liste aller Aktionen der Laufkarten und Resort-Upgrades. Nützliche Abschnitte im **Regelbuch** umfassen die **4 Hauptzugaktionen** (Seiten 4-7), **Beispiele für Skifahrerlieferungen** (Seite 7), eine Liste aller **Zielkarten** (Seite 8) und Details zu **Hinterlandplättchen** (Seite 10).

Bei Problemen beim Aufbau deines Skigebiets kannst du dich gerne an die Community wenden. Schau auf BoardGameGeek unter Alpenglow vorbei, um an der Diskussion teilzunehmen.