

FORBIDDEN SKY™

EIN TEAM ⚡ EIN STURM ⚡ EIN ABENTEUER

SPIELMATERIAL

37 Spielkarten:

- 15 Wetterkarten
- 14 Ausrüstungskarten
- 6 Abenteurerkarten
- 2 Blaupausen (beidseitig)

36 Plattformplättchen

32 Bauteile des Stromkreises:

- 1 Plattform für die Rakete
- 3 große Kondensatoren
- 6 kleine Kondensatoren
- 6 Blitzableiter
- 12 kurze Leitungen
- 4 lange Leitungen

1 Startplättchen mit Kompass

1 Kompassnadel

6 Spielfiguren (Abenteurer)

13 Anzeiger

1 Rakete

1 Windstärke-Anzeiger

(bestehend aus Windstärke-Skala, -Anzeiger und -Standfuß)

SPIELGESCHICHTE

Mit leichtem Summen hebt ein vollbesetzter Gleiter vom Gleiterstartpad ab. „Das waren die Letzten“, brummte O'Brien, „damit sind alle von der Station evakuiert. Bleiben nur noch wir. Schnappen wir uns den letzten Gleiter und verduften, bevor die Sache aus dem Ruder läuft.“

Was ist eigentlich los auf der Forschungsstation „Kopernikus-07“? Im Normalfall schwebt diese Dank ihrer Antigrav-Module ruhig in der Atmosphäre, doch seit zwei Stunden tobt um die Station herum ein irrsinniger Sturm, Blitze zucken und die Windstärke liegt jenseits von Gut und Böse. Kein Wunder, dass sich die Leitung der Forschungsstation entschloss, die Station zu evakuieren.

Die verbliebenen Spezialisten der Crew um O'Brien hatten die Evakuierung geleitet und sind nun auf dem Weg zum letzten Gleiter, da geschieht das Unfassbare: ein gigantischer Blitz schlägt in den Gleiter ein und zerstört dessen gesamte Elektronik. Eine Evakuierung mit diesem Gleiter ist nun also nicht mehr möglich.

Was nun? „Auf der Raketenplattform steht noch eine startbereite Versorgungsrakete, die sollten wir versuchen zu erreichen. Nur haben wir jetzt keine Energie mehr für den Start“, konstatiert O'Brien.

Wie also weiter? Schafft ihr es, die Rakete zu finden? Gelingt es euch, gemeinsam einen Notstromkreis aus Leitungen und diversen Bauteilen aufzubauen und so die Energie für den Start bereitzustellen? Ihr seid zwar bei all dem gut angeseilt, doch könnt ihr damit allein der zunehmenden Stärke des Sturms trotzen? Schafft ihr es, den Blitzen auszuweichen und wohlbehalten die Rakete zu erreichen?

Man wird sehen ...

Ein abenteuerliches Spiel
von Matt Leacock für 2-5 Spieler

SPIELZIEL

Seid auf der Hut vor den Blitzen und bindet euch gut fest, damit der Sturm euch nicht von der Plattform bläst. Sprecht euch im Team geschickt ab, um nicht vorher schon von der Plattform geweht oder vom Blitz getroffen zu werden! Schafft ihr es rechtzeitig den Stromkreis zusammen zu setzen und die Rakete zu starten, so gewinnt ihr.

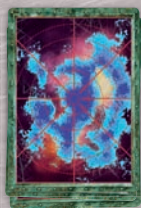
SPIELVORBEREITUNG

- 1. Die Plattform:** Mischt die 36 Plattformplättchen und bildet einen verdeckten Stapel. **Jeder Spieler bekommt davon 1 Plättchen, das er offen vor sich ablegt.** Die gelben Linien auf den Plättchen stellen Kabel dar. **WICHTIG:** Die Kabel auf dem Boden (= auf den Plättchen aufgedruckt) und die Leitungen, die später über dem Boden gespannt werden (= Bauteile des Stromkreises), müssen voneinander unterschieden werden. Auf den Plättchen sind verschiedene Bereiche der Forschungsstation dargestellt. Bei den grauen Bereichen handelt es sich um „Land“, über das die Abenteurer laufen können. Bei den rosafarbenen Bereichen handelt es sich um Wolken, auf die und über die nicht gezogen werden kann.

- 2. Startplättchen:** Spielt ihr das Spiel zum ersten Mal, steckt zunächst den Zylinder von unten durch das Startplättchen und drückt vorsichtig die Kompassnadel von oben in den Zylinder hinein. Legt das Startplättchen in die



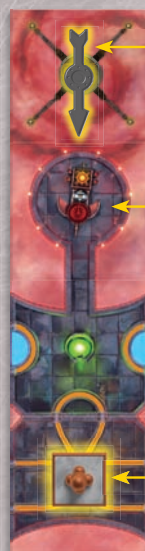
Ausrüstungskarte



Wetterkarte



kleine und große Kondensatoren



Startplättchen



Blitzableiter



Plattform für Rakete



kurze und lange Leitungen

Tischmitte und stellt einen Blitzableiter auf den markierten Platz. Das Startplättchen wird im Spiel wie 4 hintereinander liegende Plattformplättchen behandelt. Richtet die Kompassnadel in Richtung Gleiter, also zum Startfeld, aus.

- 3. Bauteile des Stromkreises bereithalten:** Haltet die Rakete, die Plattform, die kleinen und großen Kondensatoren, die Blitzableiter sowie die kurzen und langen Leitungen bereit. (Sollte das euer erstes Spiel sein, so zieht den kleinen Kunststoffstreifen seitlich aus der Rakete.)

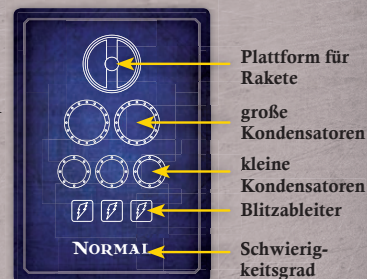


- 4. Windstärke einstellen:** Die Windstärke-Skala wird im Ständer fixiert. Der rote Windstärke-Anzeiger wird je nach Spieleranzahl seitlich an die Windstärke-Skala gesteckt.



- 5. Spielkarten aufteilen:** Teilt die Karten in Wetterkarten (Radaranzeige auf der Rückseite), Ausrüstungskarten (Zahnrad auf der Rückseite), Blaupausen und Abenteurerkarten. Die Wetterkarten werden gemischt und verdeckt neben dem Windstärke-Anzeiger als Stapel bereit gelegt. Mischt auch die Ausrüstungskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

- 6. Schwierigkeitsgrad:** Mit der Blaupause sucht ihr euch die Schwierigkeit aus. Für eine allererste kooperative Partie empfehlen wir den „Einsteiger“-Level. Solltet ihr schon öfter kooperative Spiele gespielt haben, könnt ihr auch mit „Normal“ starten. Die Blaupause legt fest, welche Bauteile ihr in diesem Spiel zu einem Stromkreis verbinden müsst. Die restlichen Blaupausen kommen zurück in die Schachtel.



- 7. Die Abenteurer kommen:** Mischt die 6 Abenteurerkarten und verteilt je eine an jeden Spieler. Übrig gebliebene Abenteurerkarten kommen mit den passenden Figuren zurück in die Schachtel. Jeder Spieler übernimmt somit während des Spiels die Rolle eines Abenteurers, der mit einer Sonderfähigkeit ausgestattet ist, die nur er besitzt. Die Mitspieler sollten sich gegenseitig über die Rollen und die Fähigkeiten der Abenteurer informieren, damit jeder Spieler die Stärken des anderen kennt. Das Spiel ist einfacher zu gewinnen, wenn gemeinsam gespielt wird und die speziellen Fähigkeiten kombiniert werden.

Die Vorderseite der Abenteurerkarten zeigt den Gesundheitszustand (linke Hälfte) des



Abenteurers sowie den Zustand des Seiles (rechte Hälfte). Zu Spielbeginn wird jeweils ein Anzeiger auf die oberste Markierung an die Karte gesteckt. Immer wenn der Gesundheitszustand des Abenteurers sinkt oder sein Seil beschädigt wird, wird der Anzeiger um eine Markierung nach unten verschoben.

Jeder Spieler stellt seinen Abenteurer auf das Startfeld des Startplättchens.

Startauslage bei 4 Spielern



1. BIS ZU 4 AKTIONEN AUSFÜHREN

Jeder Spieler kann in seinem Zug bis zu **4 Aktionen** ausführen. Die Mitspieler dürfen (und sollen) dabei beratend zur Seite stehen, nicht zuletzt um die Fähigkeiten der eigenen Abenteurer mit ins Spiel zu bringen. Mögliche Aktionen sind:

a) Abenteurer bewegen

b) Erkunden

c) Entdecken

d) Leitung legen

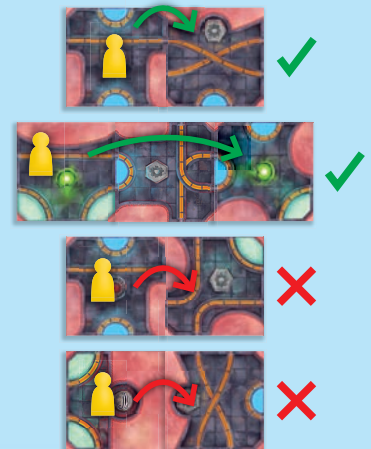
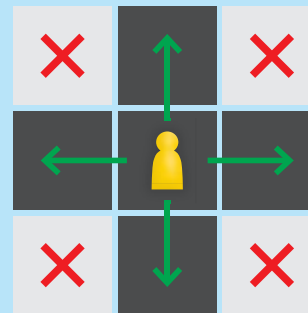
Die Aktionen können in beliebiger Reihenfolge (auch mehrmals dieselbe) ausgeführt werden.

a) Abenteurer bewegen

Für 1 Aktion kann der **eigene** Abenteurer auf ein **benachbartes** Plättchen bewegt werden: entweder nach oben, unten, links oder rechts – aber **nicht diagonal**!

Ein Plättchen gilt als benachbart, wenn es durch Land (graue Flächen) miteinander verbunden ist. Sollten sich zwischen zwei Plättchen nur rosa Wolken befinden, so sind diese nicht benachbart und die Spieler können in dem Fall nicht über den Abgrund von Plättchen zu Plättchen wechseln (Ausnahme: Bergsteiger).

Ein Abenteurer kann ebenfalls für 1 Aktion von einem Teleporter zum nächsten Teleporter bewegt werden (siehe Teleporter).



SPIELABLAUF

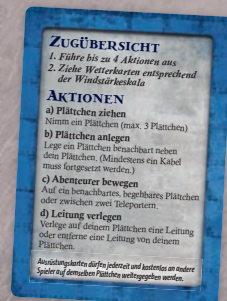
Der Spieler, der als letztes geflogen ist, beginnt das Spiel. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bei jedem Zug führt der Spieler, der an der Reihe ist, die folgenden beiden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Bis zu 4 Aktionen ausführen

2. Wetterkarten ziehen

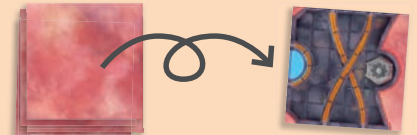
Die Einzelheiten der beiden Schritte werden im Folgenden erklärt.

Eine Zugübersicht befindet sich auch auf der Rückseite der Abenteurerkarten.



b) Erkunden

Ein Abenteurer kann sich ein Plättchen vom Plättchenstapel nehmen und offen vor sich auslegen. Allerdings darf jeder Spieler maximal 3 Plättchen vor sich liegen haben (Ausnahme: Vermesser). Hat ein Spieler bereits 3 Plättchen, so kann er kein weiteres Plättchen aufdecken.



c) Entdecken

Platziere ein offen vor dir liegendes Plättchen benachbart neben das Plättchen, auf dem sich dein eigener Abenteurer befindet. Dabei kannst du das Plättchen beliebig drehen. Wichtig ist, dass das **neu angelegte Plättchen immer mit mindestens einem Kabel mit dem Plättchen verbunden ist, auf dem du stehst**. Eine Verbindung des Kabels zu anderen evtl. angrenzenden Plättchen ist nicht unbedingt notwendig. Ebenso müssen nicht alle Kabel auf dem neu angelegten Plättchen weitergeführt werden.



Sollte auf dem platzierten Plättchen ein Blitzableiter abgebildet sein, wird automatisch ein Blitzableiter auf das markierte Feld gestellt.

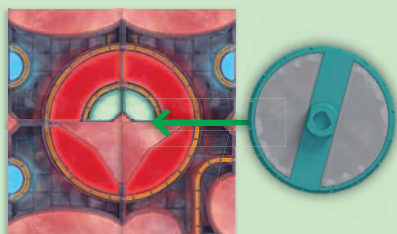


Sollte das Plättchen einen Kreis vervollständigen, wird **automatisch** ein passendes Bauteil auf den Kreis gestellt.

Kleiner Kondensator
(blauer Kreis, 2 Teile)



Raketenplattform
(roter Kreis, 4 Teile)



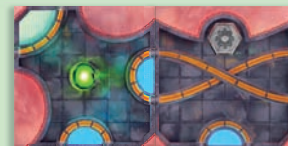
Großer Kondensator
(grüner Kreis, 4 Teile)



Die Raketenplattform kann beim Platzieren beliebig ausgerichtet werden.

Es ist möglich einen Kreis zu vervollständigen, auch wenn alle auf der Blaupause geforderten Bauteile schon gebaut sind. Sollte es einmal dazu kommen, dass kein passendes Bauteil mehr vorrätig ist, wird einfach keins auf den Kreis gestellt.

Wenn ein Plättchen angelegt wird, kann es auch so angelegt werden, dass der Teil eines Bauteils (z.B. die Hälfte eines kleinen Kondensators oder das Viertel eines großen Kondensators) mit Kabeln weitergeführt und nicht geschlossen wird. Die Kabel sind dann verbunden und das Bauteil verbleibt unvollständig.



Symbole und ihre Auswirkungen



Blitzableiter (6 Plättchen incl. Startfeld)

Wird ein Plättchen mit einem Blitzableiter-Symbol angelegt, wird sofort ein Blitzableiter (kostenlos) auf die Markierung gestellt.

Alle Blitzableiter werden bei jeder „Blitzschlag“-Karte vom Blitz getroffen. Die Spieler sollten daher vorsichtig beim Platzieren solcher Plättchen sein, da jeder Blitz über Kabel und Leitungen weitergeleitet wird.



Teleporter (7 Plättchen incl. Startfeld)

Die Abenteurer dürfen sich beliebig von Teleporter zu Teleporter bewegen. Für das Bewegen von einem Teleporterplättchen zu einem anderen wird 1 Aktion benötigt.



Windschutz (3 Plättchen)

Alle Abenteurer auf einem Plättchen mit einem Windschutz sind vor dem Wind geschützt und werden bei einer „Windstoß“-Karte nicht verweht. Sollte ein Abenteurer auf ein Plättchen mit Windschutz geweht werden, ist er dort gegen weitere Windstöße geschützt.



Faradayscher Käfig (4 Plättchen)

Ein Faradayscher Käfig schützt vor Blitzeinschlägen und Stromstößen. Abenteurer, die auf einem Plättchen mit Faradayschem Käfig stehen, sind vor Strom geschützt und müssen ihren Gesundheitsmarker nicht reduzieren, wenn der Blitz einschlägt. Sollte ein Abenteurer auf ein Plättchen mit Faradayschem Käfig geweht werden, ist er dort gegen weitere Blitzeinschläge geschützt.



Ausrüstung (12 Plättchen)

Immer wenn ein Spieler ein Plättchen anlegt, auf dem sich ein Ausrüstungssymbol befindet, zieht er sofort die oberste Karte des Ausrüstungskarten-Stapels und legt diese offen vor sich aus. Diese Karte kann er einmalig zu einem beliebigen Zeitpunkt (siehe Genauerer auf den Karten) ausspielen. Den Effekt einer Wetterkarte, nachdem eine solche Karte gezogen wurde, kann durch diese Ausrüstungskarten jedoch nicht aufgehoben werden. Die Spieler sollten sich über die Möglichkeiten der bereits gefundenen Ausrüstungsgegenstände informieren.

Achtung: Die Ausrüstungsgegenstände dürfen immer nur von dem Abenteurer gespielt werden, der diese vor sich liegen hat. Allerdings dürfen Ausrüstungsgegenstände **jederzeit** an einen anderen **Abenteurer, der auf demselben Plättchen steht**, kostenlos weitergegeben werden. Für die Ausrüstungsgegenstände gibt es kein Kartenlimit.

d) Leitung legen

Für 1 **Aktion** können **zwei Bauteile über eine Leitung** miteinander verbunden werden. Dafür kann eine kurze oder eine lange Leitung genommen werden. Allerdings lässt sich ein Bauteil nur von einem Plättchen aus verbinden, auf dem die eigene Figur steht. Die Leitung kann dann zu einem Bauteil auf dem selben oder auf einem anderen Plättchen gelegt werden. Mit dieser Aktion lassen sich **auch Leitungen entfernen**. Die entfernte Leitung kommt dann wieder zurück in den Vorrat. Dadurch können die Spieler auch wieder Leitungen zurückbekommen, sollte der Vorrat einmal aufgebraucht sein. Leitungen können nur entfernt werden, wenn die eigene Figur auf einem Feld mit der Leitung steht.

WICHTIG:

- Jedes Bauteil darf über maximal 2 Leitungen verbunden sein.
- Die Plattform für die Rakete darf auf jeder Metallseite nur mit einer Leitung verbunden sein und es darf keine Leitung die beiden Seiten direkt miteinander verbinden.
- Stellt sicher, dass alle Leitungen Kontakt mit dem Metall des Bauteils haben.
- Auch wenn mehr Bauteile gebaut wurden, so müssen nur die auf der Blaupause abgebildeten Bauteile miteinander verbunden werden.

Beispiele:

Der Arzt verbindet durch eine Leitung einen kleinen Kondensator mit einem Blitzableiter.



Der Elektriker verbindet durch eine Leitung einen kleinen und einen großen Kondensator miteinander.



Der Seilmacher verbindet die Raketenplattform durch eine Leitung mit einem kleinen Kondensator.



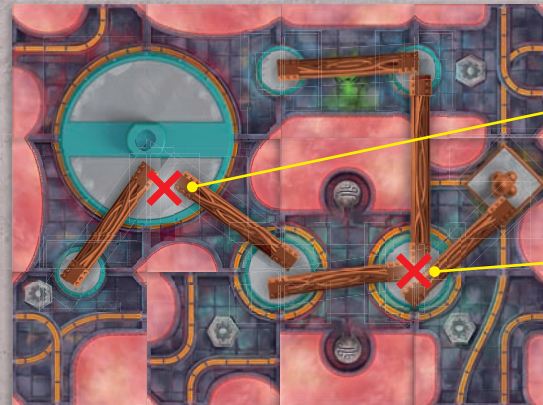
Sofern die Figur auf mindestens einem der 4 Plättchen der Raketenplattform steht, kann eine Leitung zur Plattform gelegt werden.

Kabel / Leitungen

Ihr spannt in diesem Spiel Leitungen von einem Bauteil zum nächsten, um einen geschlossenen Stromkreis aufzubauen und dadurch die Rakete starten zu lassen.

WICHTIG: Die Kabel auf dem Boden, die auf den Plättchen aufgedruckt sind, und die Leitungen, die über dem Boden gespannt werden, müssen voneinander unterschieden werden. Lasst euch nicht vom Kabelgewirr auf dem Boden durcheinanderbringen. Beim Anlegen der Plättchen muss immer nur ein Kabel passen (= von Plättchen zu Plättchen weiterführen). **Achtung:** Kommt es zu einem Blitzschlag, leiten Kabel **und** Leitungen beide den Strom weiter, was zu einem kräftigen Stromschlag führen kann (siehe Blitzschlag).

Beispiele für nicht erlaubte Verbindungen:



Die Raketenplattform für die Rakete darf auf jeder Metallseite nur mit einer Leitung verbunden sein.

Jedes Bauteil darf über maximal 2 Leitungen verbunden sein.

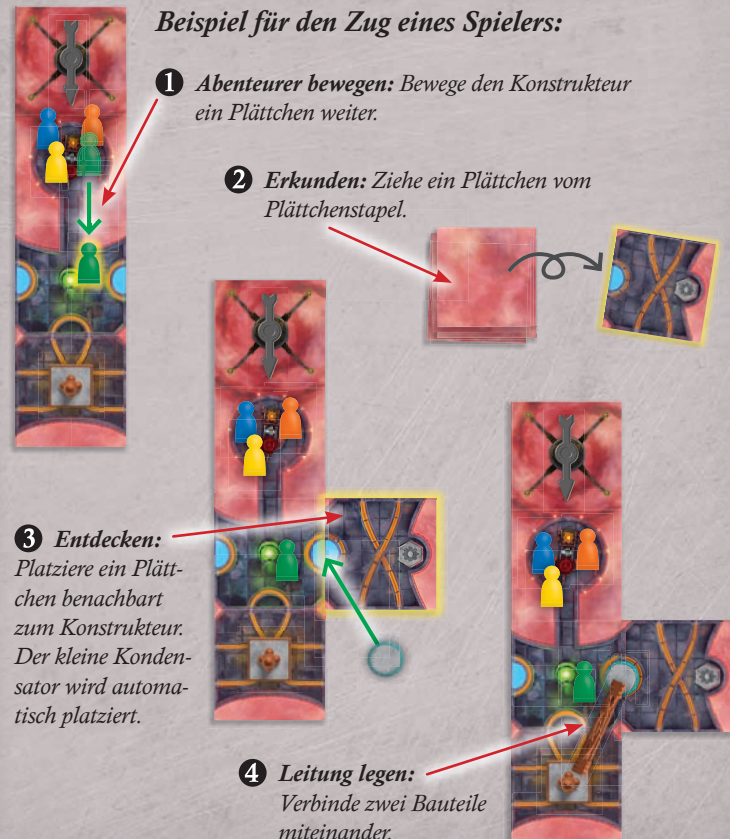
Ausrüstung weitergeben

Neben den 4 regulären Aktionsmöglichkeiten können die Abenteurer **jederzeit** (also auch, wenn sie nicht am Zug sind) Ausrüstungsgegenstände **kostenlos** (ohne Einsatz einer Aktion) weitergeben. Hierzu müssen die Abenteurer lediglich **auf demselben Plättchen** stehen.

Beispiel für den Zug eines Spielers:

① **Abenteurer bewegen:** Bewege den Konstrukteur ein Plättchen weiter.

② **Erkunden:** Ziehe ein Plättchen vom Plättchenstapel.

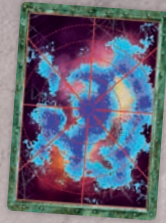


③ **Entdecken:** Platziere ein Plättchen benachbart zum Konstrukteur. Der kleine Kondensator wird automatisch platziert.

④ **Leitung legen:** Verbinde zwei Bauteile miteinander.

2. WETTERKARTEN ZIEHEN

Nachdem ein Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, übernimmt er anschließend die Rolle des Sturms. Dazu deckt er nacheinander so viele Wetterkarte auf, wie der Windstärke-Anzeiger vorgibt. Nach dem Aufdecken einer Karte führt er deren Wirkung aus und legt die Karte anschließend auf den entsprechenden Ablagestapel. Danach zieht er die nächste Karte und verfährt ebenso.



Hinweis: Die Spieler dürfen jederzeit den **Ablagestapel** für Wetterkarten durchsehen.



Blitzschlag! (6x)

Wird eine solche Karte aufgedeckt, schlägt ein Blitz **in jeden Blitzableiter** ein und jeder Abenteurer, der auf einem Plättchen mit Blitzableiter steht, bekommt einen Stromschlag und muss seinen Gesundheitsmarker um eine Stufe nach unten verschieben. Der Stromstoß breitet sich anschließend vom Blitzableiter zusätzlich über die Leitungen (oberhalb der Plättchen) und Kabel (auf den Plättchen) aus und alle Abenteurer, die auf einem stromdurchflossenen Plättchen stehen (egal an welcher Stelle des Plättchens), müssen ebenfalls ihren Gesundheitsmarker um eine Stufe nach unten verschieben.

Sollte der Anzeiger auf die ☠️-Markierung verschoben werden, ist der Abenteurer zu sehr geschwächt und **das gesamte Spiel ist damit sofort verloren**.

Achtung: Der Gesundheitszustand eines Abenteurers kann pro Blitzschlag-Karte nur um 1 Stufe absinken, auch wenn das Plättchen, auf dem er steht, zweimal vom Strom durchflossen wird.

Beispiel:

Eine „Blitzschlag!“-Karte wurde aufgedeckt. Der Gesundheitsmarker des Navigators (gelb) wird um eine Position nach unten verschoben, da auf seinem Plättchen der Blitz in den Blitzableiter einschlägt. Der Gesundheitszustand des Arztes (orange) sinkt ebenfalls, da sein Plättchen über ein Kabel mit dem Blitzableiter verbunden ist. Das Plättchen des Konstrukteurs (grün) ist ebenfalls verbunden, aber auf dem Plättchen gibt es auch einen „Faradayschen Käfig“. Dadurch ist der Konstrukteur geschützt und verliert keine Gesundheit. Dafür muss aber der Elektriker (weiß) seinen Gesundheitsmarker um eine Position nach unten verschieben, denn er steht auf einem Plättchen der Raketenplattform und diese ist mit einer Leitung mit dem Blitzableiter verbunden. Der Seilmacher (blau) erleidet keinen Schaden, da sein Plättchen nicht mit dem Blitzableiter verbunden ist und die Leitung direkt vom Blitzableiter zur Raketenplattform und damit nicht über das Plättchen des Seilmachers führt.



Der Wind dreht (2x)

Durch eine „Der Wind dreht“-Karte wird die Kompassnadel um 90° in die entsprechende Pfeilrichtung (im oder gegen den Uhrzeigersinn) gedreht.



Windstoß (4x)

Eine Windstoß-Karte weht alle Abenteurer, die dagegen nicht geschützt sind, um 1 Plättchen in die Richtung, die die Kompassnadel anzeigt. Sollte ein Abenteurer nicht in diese Richtung gehen können (weil in dieser Richtung kein Plättchen liegt bzw. nicht durch Land verbunden ist) erleidet das Seil des Abenteurers einen Schaden. Der Seil-Anzeiger wird dann um eine Stufe nach unten verschoben. Sollte der Anzeiger auf die ☠️-Markierung verschoben werden, reißt das Seil, der Abenteurer stürzt ab und **das gesamte Spiel ist damit sofort verloren**.



Beispiel: Eine „Windstoß“-Karte wurde aufgedeckt. Der Seil-Anzeiger des Elektrikers (weiß) wird um eine Position nach unten geschoben, da die Figur nicht nach oben verschoben werden kann (kein Plättchen). Der Arzt (orange) wird auf das Plättchen des Elektrikers verschoben. Sein Seil nimmt dabei keinen Schaden. Dafür aber das Seil des Konstrukteurs (grün), da es keine Landverbindung zum Plättchen in Windrichtung gibt. Auch der Navigator (gelb) verliert einen Teil seines Seiles, da das Plättchen nicht mit dem Teil darüber verbunden ist. Der Seilmacher (blau) steht auf einem Plättchen mit Windschutz. Deshalb wird er nicht bewegt und sein Seil nimmt keinen Schaden.



Der Sturm wird stärker (3x)

Wird eine „Der Sturm wird stärker“-Karte aufgedeckt, muss der Windstärke-Anzeiger um eine Markierung nach oben bewegt werden. **Ab dem nächsten Spieler** werden dann so viele Windkarten aufgedeckt, wie die Zahl auf der Anzeige vorgibt.

Wenn der Windstärke-Anzeiger die ☠-Markierung erreicht, hat der Wind so stark zugenommen, dass alle Abenteurer von der Plattform geweht werden und **das Spiel damit sofort verloren** haben. Eine „Der Sturm wird stärker“-Karte weist die Spieler an, die Wetterkarten zu mischen und keine weiteren Karten zu ziehen. Das Ziehen von Wetterkarten endet sofort und alle Karten (Ablagestapel und Nachziehstapel) werden zusammen gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.



SPIELSIEG

Stromkreis schließen

Um die Rakete starten zu können, müssen alle Bauteile, die auf der Blaupause gefordert sind, miteinander verbunden werden und einen durchgehenden Stromkreis bilden! Die **abgebildeten Bauteile sind die Mindestanforderung**. Es dürfen auch mehr Bauteile im Stromkreis enthalten sein. Es muss ein echter Stromkreis geschlossen werden. Das heißt es muss eine Kette gebildet werden, die hintereinander von einer Seite der Plattform durch alle Bauteile bis zur anderen Seite der Plattform verläuft.

Aber Vorsicht: Sobald die letzte Leitung im Stromkreis geschlossen wird, hebt die Rakete sofort ab. Sollten zu dem Zeitpunkt nicht alle Abenteurer auf der Raketenplattform stehen, hebt die Rakete ohne sie ab und ihr habt das Spiel verloren. **Vor dem Legen des letzten Bauteils** müssen sich also alle Abenteurer auf einem Feld der Raketenplattform befinden. Es müssen nicht alle auf demselben Plättchen stehen.

Die Rakete wird auf die Plattform gestellt und kann starten. Damit gewinnt ihr gemeinsam das Spiel.

Vergesst den Navigator (gelb) nicht! Wird der Stromkreis jetzt geschlossen, bleibt Gelb zurück und das Spiel ist verloren.

Eine hier platzierte Leitung schließt den Schaltkreis und Blau, Weiß und Orange starten mit der Rakete.



Verloren

Es gibt 4 Möglichkeiten, bei denen das Spiel für alle Spieler sofort verloren ist:

1. **Vom Blitz getroffen:** Wenn bei einem Spieler der Gesundheitsmarker durch einen Blitzeinschlag die ☠-Markierung erreicht.
2. **Abgestürzt:** Wenn bei einem Spieler der Seilmarker die ☠-Markierung erreicht.
3. **Verweht:** Wenn der Windstärke-Anzeiger die ☠-Markierung erreicht.
4. **Vergessen:** Wenn die Rakete abhebt und sich nicht alle Abenteurer auf der Plattform befinden.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wenn ihr den Einsteiger-Level geschafft habt, versucht es mit Normal, Elite oder später sogar mit dem Legendär-Level. Jedes dieser Level verlangt noch schwierigere Stromkreise mit mehr Bauteilen zu erstellen. Versucht es auch mit unterschiedlichen Zusammenstellungen an Abenteurern.

Sonderfähigkeiten der Abenteurer



Der **Arzt** kann pro Aktion seine Gesundheit bzw. die Gesundheit der Abenteurer, die mit ihm auf demselben Plättchen oder auf einem waagrecht oder senkrecht angrenzenden Plättchen stehen, um 1 Stufe verbessern. Pro Abenteurer und pro Stufe kostet ihn das 1 Aktion.



Der **Bergsteiger** kann immer einen anderen Abenteurer (nie mehrere gleichzeitig), der mit auf seinem Plättchen steht (ohne Extrakosten) mitnehmen. Er kann außerdem über den Abgrund von Plättchen zu Plättchen wechseln, auch wenn keine direkte Landverbindung zwischen den beiden Plättchen besteht. Er darf dabei auch einen anderen Abenteurer von seinem Plättchen mitnehmen. Sollte er durch den Sturm von einem Plättchen über den Abgrund zu einem benachbarten Plättchen geweht werden, nimmt sein Seil keinen Schaden. Auch hierbei kann er einen anderen Abenteurer mitnehmen, dessen Seil dann ebenfalls keinen Schaden nimmt.



Der **Elektriker** kann in seinem Zug einmalig (auf dem Plättchen, auf dem er steht) kostenlos eine Leitung legen bzw. entfernen. Außerdem startet er mit der besten gesundheitlichen Verfassung aller Abenteurer.



Der **Konstrukteur** startet das Spiel schon mit 2 Plättchen. Außerdem darf er bis zu 4 Plättchen vor sich ausliegen haben. Er kann seine Plättchen an Mitspieler abgeben (sofern diese noch keine 3 Plättchen vor sich haben) deren Abenteurer auf demselben Plättchen oder einem waagrecht oder senkrecht angrenzenden Plättchen stehen. Dies kann er jederzeit machen, ohne eine Aktion dafür zahlen zu müssen.



Der **Navigator** kann pro Aktion einen anderen Abenteuerer insgesamt um bis zu 3 Plättchen bewegen, wobei er auch Teleporter bei der Bewegung benutzen kann. Wenn er den Bergsteiger bewegt, darf dieser einen anderen Abenteuerer mitnehmen – auch den Navigator! Außerdem darf er den Bergsteiger entsprechend dessen Fähigkeit über den Abgrund von Plättchen zu Plättchen bewegen.



Der **Seilmacher** kann pro Aktion sein Seil bzw. die Seile der Abenteuerer, die mit ihm auf demselben Plättchen oder auf einem waagrecht oder senkrecht angrenzenden Plättchen stehen, um 1 Stufe reparieren. Pro Abenteuerer und pro Seil kostet ihn das 1 Aktion.

Kartenerklärungen



1 Mit dem **Aerometer** (1x) hat man die Möglichkeit, sich die obersten 6 Karten des Wetterkarten-Nachziehstapels anzusehen und in der gewünschten Reihenfolge wieder oben auf den Nachziehstapel abzulegen.

2 Mit einem **Blitzschutz** (2x) ist ein Abenteuerer zusammen mit allen anderen Abenteuerern auf dem Plättchen gegen Stromstöße geschützt. Die Karte wird dann unter die Abenteuererkarte gelegt um anzuzeigen, dass dieser Abenteuerer gegen Strom geschützt ist. Zu Beginn des nächsten Zuges muss der Spieler die Karte auf den Ablagestapel legen.

3 Mit dem **Erste-Hilfe-Set** (1x) hat der Spieler die Möglichkeit, seine Gesundheit bzw. die Gesundheit der Abenteuerer, die mit ihm auf demselben Plättchen stehen, zu verbessern. Insgesamt stehen ihm dabei 4 Punkte zur Verfügung, die er beliebig auf sich und die anderen Abenteuerer aufteilen kann. So kann er z. B. seinen Gesundheits-Anzeiger um 2 Stufen nach oben und bei 2 anderen Abenteuerern ihren Gesundheits-Anzeiger jeweils um 1 Stufe nach oben verschieben.

4 Mit einem **Gravitationshaken** (2x) ist ein Abenteuerer zusammen mit allen anderen Abenteuerern auf seinem Plättchen gegen Windstöße geschützt. Die Karte wird zur Nutzung unter seine Abenteuererkarte gelegt um anzuzeigen, dass dieser Abenteuerer gegen den Wind geschützt ist. Zu Beginn des nächsten Zuges muss der Spieler die Karte auf den Ablagestapel legen.

5 Mit dem **Leitungsroboter** (1x) kann der Spieler eine Leitung zwischen zwei Bauteilen **irgendwo auf dem Spielfeld** legen bzw. entfernen. Er muss dazu nicht auf dem entsprechenden Plättchen stehen.

6 Mit der **Plattformklammer** (2x) kann ein Spieler ein Plättchen anlegen, das ein anderer Spieler vor sich liegen hat. Dieser Spieler muss dem natürlich zustimmen.

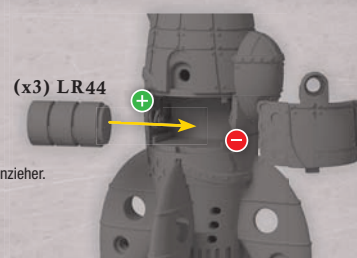
7 Mit dem **Raketenrucksack** (3x) kann ein Spieler zu einem beliebigen anderen Plättchen fliegen. Dabei darf er einen anderen Abenteuerer, der mit ihm auf demselben Plättchen steht, mitnehmen.

8 Mit dem **Seil-Reparatur-Set** (1x) hat der Spieler die Möglichkeit, sein Seil bzw. die Seile der Abenteuerer, die mit ihm auf demselben Plättchen stehen, zu reparieren. Insgesamt stehen ihm dabei 4 Punkte zur Verfügung, die er beliebig auf sich und die Abenteuerer aufteilen kann. So kann er z. B. seinen Seil-Anzeiger um 2 Stufen nach oben und bei 2 anderen Abenteuerern ihren Seil-Anzeiger jeweils um 1 Stufe nach oben verschieben.

9 Mit der **Zeitbremse** (1x) erhält der Spieler 3 zusätzliche Aktionen für seinen Zug.

Ersetzen der Batterien

- Öffne das Batteriefach mittels eines Schraubenziehers.
- Entferne die Batterien und entsorge sie fachgerecht.
- Setze 3 neue Knopfzellen (LR44) in das Batteriefach und achte dabei darauf, dass die Batterien mit Plus- und Minuspol korrekt eingelegt sind.
- Verschließe das Batteriefach wieder mit einem Schraubenzieher.
- Verwende für eine lange Lebensdauer Alkalibatterien.



WICHTIG: Batterie Information

Bitte bewahren Sie diese Information gut auf!

WARNUNG:

- Die Batterien sollten nur von einem Erwachsenen eingelegt und entnommen werden.
- Nur Batterien Typ LR44, Knopfzellen verwenden.
- Batterien nicht entfernen, wenn das Spielzeug in Benutzung ist.
- Keine Batterien verschiedenen Typs (Alkali- und Zink-Kohlenstoff) bzw. entladene und neue Batterien oder nicht aufladbare mit aufladbaren gemeinsam einlegen.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden. Achten Sie bitte auf die Anordnung von Plus- und Minuspol.
- Akkus vor dem Laden aus dem Produkt entnehmen und unter Aufsicht Erwachsener laden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall aufgeladen werden.
- Batterien niemals ins Feuer werfen, da Explosionsgefahr besteht.
- Die Zuleitungsspole dürfen nicht kurzgeschlossen werden.



- Entladene Batterien bitte sofort aus dem Produkt entnehmen und an den entsprechenden Sammelstellen abgeben.

Der Endverbraucher ist gesetzlich verpflichtet, die Batterien nach Gebrauch in der Verkaufsstelle oder bei den zuständigen Sammelstellen abzugeben.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.



Under license
from Gamewright,
a division of Ceaco Inc.
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
United States of America
jester@gamewright.com
www.gamewright.com

Spielautor: Matt Leacock
Illustration: C. B. Canga, Anne Pätzke
Redaktion: Thorsten Gimmler

Änderungen vorbehalten

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

