

*Ein riesiger Komplex des Universums liegt für immer außerhalb der Reichweite von Teleskopen oder Raumsonden, mögen sie noch so hoch entwickelt sein. Wir können weder in dieses Reich hinein sehen noch Robotersonden zu seiner Erforschung aussenden. Allerdings besitzen wir ein Instrument – und wir gebrauchen es täglich –, das dennoch in der Lage ist, dieses weite, unerforschte Territorium zu erkunden.*

*Die unbekannt Region ist die Zukunft und das Instrument unser menschlicher Verstand ...*

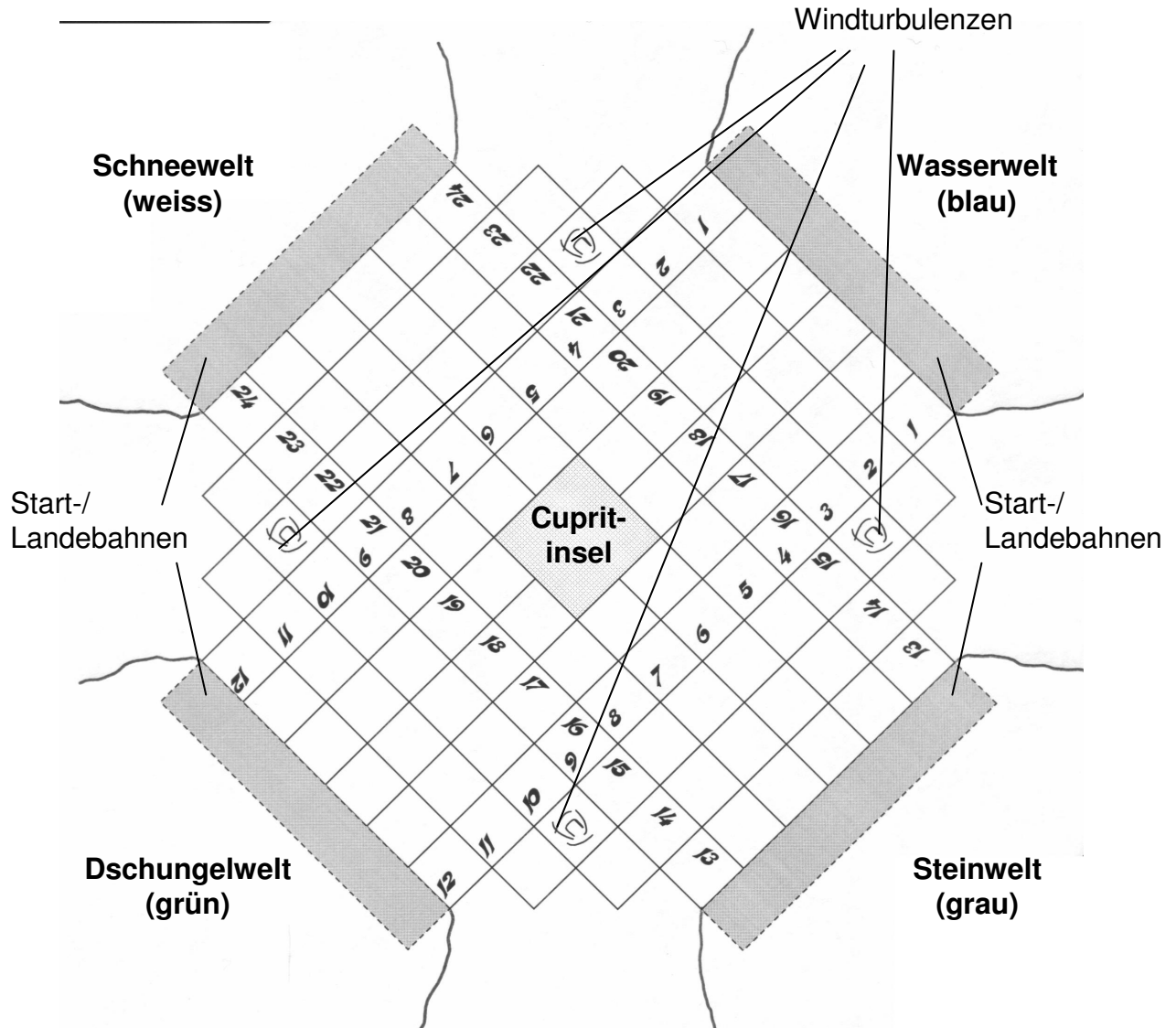
**Spielaufbau zu Beginn des Spieles**

Neben dem Spielplan werden bereitgelegt

☐ von 1 aufsteigend so viele Zugscheiben wie Spieler am Spiel teilnehmen sowie

☐ alle 6 Farbwürfel.

Auf der Cupritinsel wird eine Anzahl Cuprite bereitgelegt.



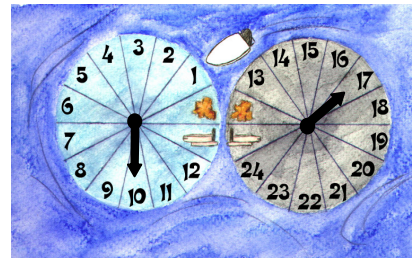
**Alle Spieler erhalten folgendes Spielmaterial**



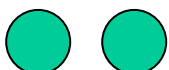
4 Windgleiter, je 1 wird auf die Start-/Landebahnen der 4 Teilwelten platziert



2 Windstabilisatoren



1 Navigiertafel



2 Markierscheiben, werden auf 2 verschiedene Teilwelten gelegt

# Welt der Winde

*Spielidee und redaktionelle Bearbeitung: Marion und Andreas Dettelbach  
Grafik: Andreas Dettelbach*

**Spielerzahl:** für 2 - 6 Personen ab 10 Jahren

**Spieldauer:** ca. 75 Minuten

**Spielmaterial:**

- 1 Spielanleitung
- 1 Spielplan
- 6 Zugscheiben mit den Werten 1 bis 6
- 6 spezielle Farbwürfel
- 6 Windstabilisatoren mit Zugweite 5
- 6 Windstabilisatoren mit Zugweite 4
- 25 Cuprite
- 2 variable Windturbulenzen-Plättchen (werden nur für Spielvariante benötigt)
- In den 6 Farben der Spieler je:
  - 1 Navigiertafel
  - 4 Windgleiter
  - 2 Markierscheiben für die anzusteuern den Teilwelten

**Ziel / Spielidee:**

Millionen Lichtjahre entfernt – weit außerhalb unseres Sonnensystems - findet sich die Welt der Winde; eine Welt bestehend aus 4 Teilwelten. Wichtigster Rohstoff dieser Welten ist Cuprit, ein bräunlich-rotes Kupfererz, dessen Vorkommen auf einer separaten, zentralen Insel vorhanden sind. So sind die Bewohner der Welt der Winde auf die Versorgung ihrer Teilwelt mit Cupriten von der zentralen Insel angewiesen. Die Versorgung mit Cupriten wird durch speziell ausgebildete und wagemutige Piloten vorgenommen, die diese mit ihren Windgleitern von der zentralen Insel zu den Teilwelten befördern. Dabei gilt es, die vorherrschenden Winde bestmöglich auszunutzen und die Rivalität zwischen den Piloten nicht zu unterschätzen.

**Spielvorbereitung:**

Jeder Spieler nimmt sich folgendes Spielmaterial einer Farbe:

- ? 4 Windgleiter,
- ? 1 Navigiertafel,
- ? 2 Markierscheiben

sowie je 1 Windstabilisator mit der Zugweite 4 und 5.

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet. Er zeigt die Welt der Winde, in der Mitte die Cupritinsel sowie die 4 Teilwelten (Schneewelt: weiss, Wasserwelt: blau, Steinwelt: grau und Dschungelwelt: grün), von denen die Spieler starten und zu denen sie die Cuprite bringen müssen. Jede Teilwelt weist eine Start-/Landebahn auf, die Platz für beliebig viele Windgleiter bietet.

Die Spieler platzieren auf den Start-/Landebahnen der 4 Teilwelten jeweils einen ihrer Windgleiter. Weiterhin legen sie ihre 2 Markierscheiben auf 2 verschiedene Teilwelten ihrer Wahl. Dabei können auf einer Teilwelt Markierscheiben mehrerer Spieler liegen.

Die Cuprite werden auf der Cupritinsel platziert, die 6 Farbwürfel bereitgelegt.

Von den Zugscheiben werden beginnend mit dem Wert 1 in aufsteigender Reihenfolge genau so viele Plättchen neben dem Spielplan bereitgelegt, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Die Zugscheiben sollten für alle Spieler gleich gut erreichbar sein.

Der erfahrenste Pilot wird zum Startspieler.

### **Die Markierscheiben**

... geben vor, in welche Teilwelt die Spieler ihren nächsten Cuprit bringen müssen. Landet ein Spieler im Laufe des Spieles mit einem seiner mit einem Cuprit beladenen Windgleiter in der Start-/Landebahn einer Teilwelt, so nimmt er seine dort liegende Markierscheibe an sich und würfelt nach dem Zug aller Spieler mit den 6 Farbwürfeln („Das Gleiten im Luftraum“ - Aktion 4). Die Markierscheibe wird nun auf diejenige Teilwelt abgelegt, deren Farbe von den Würfeln am häufigsten angezeigt wird. Sollte dort bereits eine Markierscheibe desselben Spielers liegen, bestimmt die nächsthäufige Farbe die neue Teilwelt. Gegebenenfalls sind weitere Würfe erforderlich, bis er seine Markierscheiben in zwei unterschiedlichen Teilwelten platzieren kann.

### **Die Navigiertafeln**

... zeigen jeweils 2 Drehpfeile.

Mit diesen wird das Endfeld des ziehenden Windgleiters eindeutig bestimmt. Die blaue Drehscheibe entspricht den blauen Werten auf dem Spielfeld (Zahlenwerte 1 bis 12), die graue Drehscheibe den grauen Werten (Zahlenwerte 13 bis 24). Weiterhin zeigen beide Drehscheiben jeweils das Symbol eines Cuprits (Zug auf die Cupritinsel) sowie eines Windgleiters (Zug auf die Start-/Landebahn einer Teilwelt).

### **Bedingungen für die Fortbewegung in der Welt der Winde**

- ? Jeder Spieler darf in jeder Zugrunde nur 1 seiner Windgleiter bewegen.
- ? Die Zugweite beträgt maximal 6 Felder (pro Würfel 1 Feld). Bei einem Zug durch die Windturbulenzfelder können jedoch größere Distanzen zurückgelegt werden.
- ? Es muss waagrecht oder senkrecht gezogen werden - diagonal ist nicht erlaubt.
- ? Die Farben der Würfel geben vor, in welche Richtung gezogen werden muss. Ein grüner Würfel bedeutet also: 1 Feld in Richtung grüne Teilwelt; ein weisser Würfel: 1 Feld in Richtung weisse Teilwelt usw. In welcher Reihenfolge der Windgleiter die Farben der 6 geworfenen Würfel zieht, bestimmt jeder Spieler selbst. Es müssen auch nicht alle Würfel einer Farbe direkt nacheinander gezogen werden.
- ? Die Spieler müssen nicht alle Farben der geworfenen Würfel ziehen. Eine geworfene Farbe kann weggelassen werden – allerdings nur vollständig (Eine Ausnahme bildet das Ziehen auf die Start-/Landebahnen ("Das Gleiten im Luftraum" - Aktion 3)). Welche Farbe das im jeweiligen Zug ist, bestimmt jeder Spieler für sich selbst. Entsprechend der Anzahl aller Würfel der weggelassenen Farbe ist auch die Zugweite weniger als 6 Felder! Zeigen alle Würfel dieselbe Farbe, kann der Spieler mit seinem Windgleiter stehen bleiben.
- ? Bei Windgleitern, die am Rand des Spielplanes stehen, gilt eine geworfene Farbe in eine Zugrichtung, in die aufgrund des Spielfeldrandes nicht gezogen werden kann, als weggelassene Farbe! Es kann - wie oben beschrieben - nur 1 Farbe weggelassen werden!
- ? Felder, die von Windgleitern besetzt sind, dürfen überflogen werden. Das Feld wird mitgezählt!
- ? Grundsätzlich gilt: jeder Spieler muss stets 3 Windgleiter (bei 2 bis 4 Mitspieler) bzw. 2 Windgleiter (bei 5 und 6 Mitspieler) ausserhalb der Start-/Landebahnen haben. Ist dies nicht der Fall, muss beim nächsten Zug ein weiterer eigener Windgleiter in den Luftraum gebracht werden. Erst im darauf folgenden Zug können die Windgleiter im Luftraum durch den Spieler wieder bewegt werden.

#### Ausnahme 1:

In der laufenden Zugrunde werden von einem Spieler ein oder mehrere Gleiter gerammt (siehe bei Aktion 3), so dass er die erforderliche Mindestzahl nicht mehr im Luftraum hat. Sofern sich sein bereits eingestellter Zug auf einen nicht geramten Gleiter bezieht, darf er diesen dennoch durchführen.

#### Ausnahme 2:

Das Rammen bzw. eine 'ungünstige' Farbwürfelkombination können weiterhin dazu führen, dass ein Spieler in der nächsten Zugrunde über weniger Windgleiter im Luftraum verfügt, als dies grundsätzlich gefordert wird, und auch keine weiteren aus den Start-/Landebahnen nachziehen kann. Will oder kann (weil er beide Stabilisatoren bereits eingesetzt hat) ein Spieler einen seiner Windstabilisatoren nicht einsetzen, so darf er dennoch einen seiner im Luftraum befindlichen Windgleiter ziehen. Ist auch dann mit keinem seiner Windgleiter ein Zug gemäß den beschriebenen Bedingungen möglich, verfällt sein Zug.

## **Die Windstabilisatoren**

... weisen folgende Eigenschaften auf:

- ? Setzt ein Spieler in einem Zug einen seiner Windstabilisatoren ein, so zieht er vom Startfeld seines Windgleiters in gerader Linie in eine der auf dem Stabilisator angegebenen Richtungen. Die Cupritinsel wird auch hier als 1 Feld behandelt (siehe Zug von Alexander im Beispiel). Die geworfenen Farbwürfel sind für diesen Spieler in diesem Zug nicht relevant.



Dieser Windstabilisator erlaubt einen Zug von maximal 5 Felder in waag- oder senkrechter Richtung.



Dieser Windstabilisator erlaubt einen Zug von maximal 4 Felder in diagonaler Richtung.

- ? Die Endfelder des Windgleiters müssen auch bei Benutzung der Windstabilisatoren wie beim normalen Ziehen eingestellt werden. Bei einem falsch eingestellten Endfeld verfällt der Zug. Ein eingesetzter Windstabilisator kommt nach dem Zug aus dem Spiel. Jeder Spieler kann also seine beiden Stabilisatoren je einmal im Spiel einsetzen.
- ? Beim Zug mit dem Windstabilisator darf kein Gleiter gerammt werden.
- ? Ebenso darf der Spieler in dem Zug, in dem er einen Stabilisator einsetzt, nicht auf der Start-/Landebahn einer Teilwelt landen.

## **Die Windturbulenzen**

... finden sich auf dem Spielplan bei folgenden Feldern: blau 3 / grau 22, blau 3 / grau 15, blau 10 / grau 22 und blau 10 / grau 15. Auf diesen Feldern herrscht ein solch unberechenbarer Wind, dass der Spieler einen Luftsprung machen kann. Zieht ein Windgleiter auf ein solches Feld, so kann er seinen Zug direkt von einem beliebigen anderen Turbulenzenfeld heraus fortsetzen. Auch bei diesen Bewegungen gelten die zuvor aufgeführten grundlegenden Zugbedingungen - durch die Turbulenzen ist es lediglich möglich, auf einem anderen Turbulenzenfeld des Spielplanes sofort seinen Zug fortzusetzen.

Beendet ein Windgleiter seinen Zug direkt auf einem Turbulenzenfeld, so muss der Spieler auf seiner Navigiertafel die Zahlenwerte eines der 4 Turbulenzenfelder einstellen (was Auswirkungen für das Rammen haben kann).

## **Das Gleiten im Luftraum**

... besteht aus 5 aufeinanderfolgenden Aktionen.

### ***Aktion 1:***

Der Startspieler wirft alle 6 Farbwürfel. Die Farben zeigen an, welche Zugrichtungen in dieser Runde zu beachten sind.

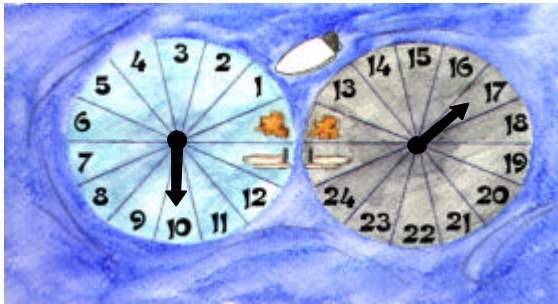
### ***Aktion 2:***

Nun stellen alle Spieler gleichzeitig auf ihren Navigiertafeln die Zahlenkombination des Feldes ein, auf welchem einer der eigenen Windgleiter seinen Zug beendet. Will man auf die Start-/Landebahn einer Teilwelt ziehen, ist bei beiden Drehscheiben das Symbol des Windgleiters einzustellen. Will man auf der Cupritinsel in der Mitte des Spielplanes seinen Zug beenden, so stellt man auf beiden Drehscheiben das Symbol des Cuprits ein.

Nach dem Einstellen legt jeder Spieler seine Navigiertafel mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Dann greift er sich eine der (noch) bereitliegenden Zugscheiben und legt diese offen auf seine verdeckte Navigiertafel. Je früher das Ablegen der Navigiertafel erfolgt, umso größer ist die Auswahl an Zugscheiben.

Ist die Navigiertafel abgelegt und mit einer Zugscheibe versehen, darf sie nicht mehr verändert werden!

Beispiel: Die Navigiertafel von Jasmin nach dem Einstellen der Werte ihres Zugendefeldes.



Jasmin möchte einen ihrer Windgleiter auf das Luftraum-Feld mit dem blauen Wert 10 und dem grauen Wert 17 ziehen.

#### Hinweis:

Will ein Spieler seine Gleiter nicht bewegen bzw. ist er durch die Würfelkombination dazu nicht in der Lage, belässt er die eingestellte Position oder stellt die Werte eines Feldes ein, das durch keinen seiner Windgleiter erreicht werden kann. Um den Mitspielern das Stehenbleiben nicht bereits im voraus zu offenbaren, nimmt er sich nach dem Ablegen seiner Navigiertafel dennoch eine Zugscheibe. In beiden Fällen werden die Gleiter nicht bewegt.

#### **Aktion 3:**

Nachdem alle Spieler ihre Navigiertafeln mit einer Zugscheibe vor sich abgelegt haben, führen die Spieler nun ihre eingestellten Züge durch und zwar in der Reihenfolge, welche die Zugscheiben auf den Navigiertafeln vorgeben. Das bedeutet: der Spieler mit der Zugscheibe Nr. 1 beginnt, dann der Spieler mit der Zugscheibe Nr. 2 usw.

Bei der Bewegung der Windgleiter gemäß den Farbwürfeln auf das von den Spielern eingestellte Luftfeld gilt es folgendes zu beachten:

- ? Eine Start-/Landebahn darf nur über die mit roten Pfeilen gekennzeichneten Luftraum-Felder verlassen und über die mit grünen Pfeilen gekennzeichneten Luftraum-Felder wieder erreicht werden. Der Zug von der Start-/Landebahn auf ein mit rotem Pfeil gekennzeichnetes Feld zählt dabei als 1 Schritt in die Farbrichtung der gegenüberliegenden Teilwelt; der Zug von einem mit einem grünen Pfeil gekennzeichneten Feld in die Start-/Landebahn einer Teilwelt zählt als 1 Schritt in die Farbrichtung dieser Teilwelt.
- ? Zieht ein Spieler mit seinem Windgleiter auf oder über die Cupritinsel (diese wird als **1 Feld** gesehen) hinweg, wird der Windgleiter mit 1 Cuprit beladen. Der Spieler nimmt einen Cuprit von der Cupritinsel und legt diesen auf seinen Windgleiter. Mehr als 1 Cuprit kann ein Windgleiter nie transportieren.
- ? Beendet ein Windgleiter seinen Zug auf einem Feld, auf dem bereits ein anderer Windgleiter steht, so wird dieser gerammt. Der gerammte Windgleiter wird vom betroffenen Spieler sofort zur Reparatur auf die Start-/Landebahn einer beliebigen Teilwelt gestellt. Von dort kann er im nächsten Zug wieder starten. Ein eventuell geladener Cuprit kann vom rammenden Windgleiter - sofern er noch keinen Cuprit transportiert - eingeladen werden. Ansonsten bleibt der Cuprit auf dem Feld zurück und treibt im Luftraum.
- ? Ein Windgleiter kann auch mit "im Luftraum treibenden" Cupriten beladen werden. Dazu muss der Windgleiter in seinem Zug über das entsprechende Feld ziehen oder dort seinen Zug beenden.
- ? Auf der Cupritinsel und den Start-/Landebahnen ist ein Rammen nicht möglich - hier können beliebig viele Windgleiter zugleich stehen.
- ? Ein Windgleiter, der aus der Start-/Landebahn einer Teilwelt startet, kann in diesem Zug nicht rammen. Dies bedeutet, dass der Spieler beim Starten von einer Start-/Landebahn stets nur auf ein freies Luftfeld gleiten kann. Würde der Spieler auf einem durch einen anderen Windgleiter bereits besetzten Feld sein Gleiten beenden, so verfällt sein Zug.
- ? Gelingt es einem Spieler mit seinem Windgleiter in die Start-/Landebahn einer durch seine Markierscheiben markierte Teilwelt zu ziehen, nimmt er den geladenen Cuprit vom Windgleiter und legt ihn vor sich ab. Zum Erreichen der Start-/Landebahnen der Teilwelten können nicht benötigte Zugpunkte verfallen (auch mehr als 1 Farbe!). Die Start-/Landebahnen müssen jedoch mit bis dahin korrekter Zugfolge erreicht werden.
- ? Sollte sich herausstellen, dass der Zug vom Start- zum eingestellten Zugendefeld mit der vorgegebenen Würfelkombination bzw. einem eingesetzten Windstabilisator nicht möglich ist, so verfällt der Zug und der Windgleiter bleibt stehen.

#### **Aktion 4:**

Haben in dieser Zugrunde Windgleiter die Start-/Landebahnen von einer der Teilwelten erreicht, bestimmen diese Spieler nacheinander die Neuplatzierung ihrer Markierscheibe durch den Wurf der Farbwürfel (siehe Abschnitt „Die Markierscheiben“).

#### **Aktion 5:**

Die Zugscheiben werden wieder griffbereit in die Tischmitte gelegt und der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn.

### **Spielende**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler

- ? bei 2 und 3 Spielern  
4 Cuprite in die Teilwelten bringen konnte und  
1 weiterer Cuprit sich auf einem seiner Windgleiter befindet.
- ? bei 4 bis 6 Spielern  
3 Cuprite in die Teilwelten bringen konnte und  
1 weiterer Cuprit sich auf einem seiner Windgleiter befindet.

Gelingt dies in derselben Zugrunde mehreren Spielern, entscheidet zwischen diesen die Anzahl Cuprite, die sich zu diesem Zeitpunkt noch auf ihren weiteren Windgleitern befindet. Sollte auch hier noch Gleichstand bestehen, haben all diese Spieler ihren Auftrag siegreich erfüllt.

### **Sonderregeln für das 2-Personen-Spiel**

- ? Zusätzlich zu seinen Windgleitern erhält jeder Spieler 1 Windgleiter und 1 Markierscheibe in einer von den Spielern nicht verwendeten Farbe als Be-Gleiter zugeordnet. Die Spieler platzieren ihren Be-Gleiter auf der Cuprit-Insel und beladen ihn mit 1 Cuprit. Die Markierscheibe legt jeder vor sich ab.
- ? Die Be-Gleiter werden grundsätzlich gemäß den bekannten Zugregeln gezogen.
- ? Folgende Sonderregeln gelten für die Be-Gleiter:
  - Das Zielfeld wird nicht auf der Navigiertafel eingestellt. Die Be-Gleiter werden - nachdem beide Spieler gezogen sind - vom jeweiligen Spieler in aller Ruhe gemäß den bereits geworfenen Farbwürfeln bewegt.
  - Derjenige Spieler, der in der Zugrunde die Zugscheibe mit der 2 an sich genommen hat, zieht in dieser Zugrunde seinen Be-Gleiter als erstes.
  - Das Feld, auf dem ein Be-Gleiter steht, kann von Gleitern des anderen Spielers nicht überflogen werden. Dies gilt nicht, wenn das Feld die Cuprit-Insel ist.
  - Wird das Feld des Be-Gleiters von einem eigenen Windgleiter überflogen, übergibt der Be-Gleiter, falls er 1 Cuprit und der überfliegende Gleiter keinen Cuprit geladen hat, seinen Cuprit an den ihn überfliegenden Windgleiter. Dies erfolgt auch, wenn der Be-Gleiter einen eigenen Windgleiter überfliegt.
  - Sofern ein Be-Gleiter einen mit Cuprit beladenen Windgleiter rammt, so treibt das Cuprit im Luftraum. Be-Gleiter können nur auf der Cuprit-Insel mit Cupriten beladen werden.
  - Wird ein Be-Gleiter gerammt, startet er im nächsten Zug wieder mit 1 Cuprit beladen von der Cupritinsel in der Mitte des Spielplanes.

### **Spielvarianten für erfahrene Gleiterpiloten**

- ? Beim Spiel mit 3– 6 Personen wird stets eine Zugscheibe weniger bereit gelegt, als Spieler am Spiel teilnehmen. Der Zug desjenigen Spielers, der keine Zugscheibe mehr erhalten kann, verfällt. Durch diese Regel wird der Zeitdruck auf die Spieler stärker.
- ? Zusätzlich zu den bereits auf dem Spielplan befindlichen Turbulenzenfelder wird vor Spielbeginn vereinbart, auf welche Felder die zwei variablen Windturbulenzen-Plättchen gelegt werden (nicht auf die Cuprit-Insel). Für diese Felder gelten dieselben Regeln wie für die Windturbulenzenfelder. Durch diese Regel sind variabelere und komplexere Spielzüge möglich.
- ? Beide angeführten Varianten sind sowohl einzeln als auch kombiniert spielbar.

*Herzlichen Dank an alle, die ihre Fantasien in die „Welt der Winde“ eingebracht haben - insbesondere Michael Andersch, Uwe Fischle, Carmen und Bernhard Naegele, Gudrun und Rudi Schürle sowie Yvonne Betz und Uwe Ritter.*



? 2000 Spielteufel GmbH Gesellschaftsspiele  
Eisenhutweg 10, 70374 Stuttgart

## Beispiel für eine Spielsituation

### Ausgangssituation

Alle Spieler haben die erforderlichen 2 Windgleiter (bei 6 Spielern) im Luftraum.

**Marion's Windgleiter (M)** steht auf dem Feld blau 8 / grau 22. Sie will mit ihrem beladenen Gleiter zur Steinwelt, wo auch eine ihrer Markierscheiben liegt.

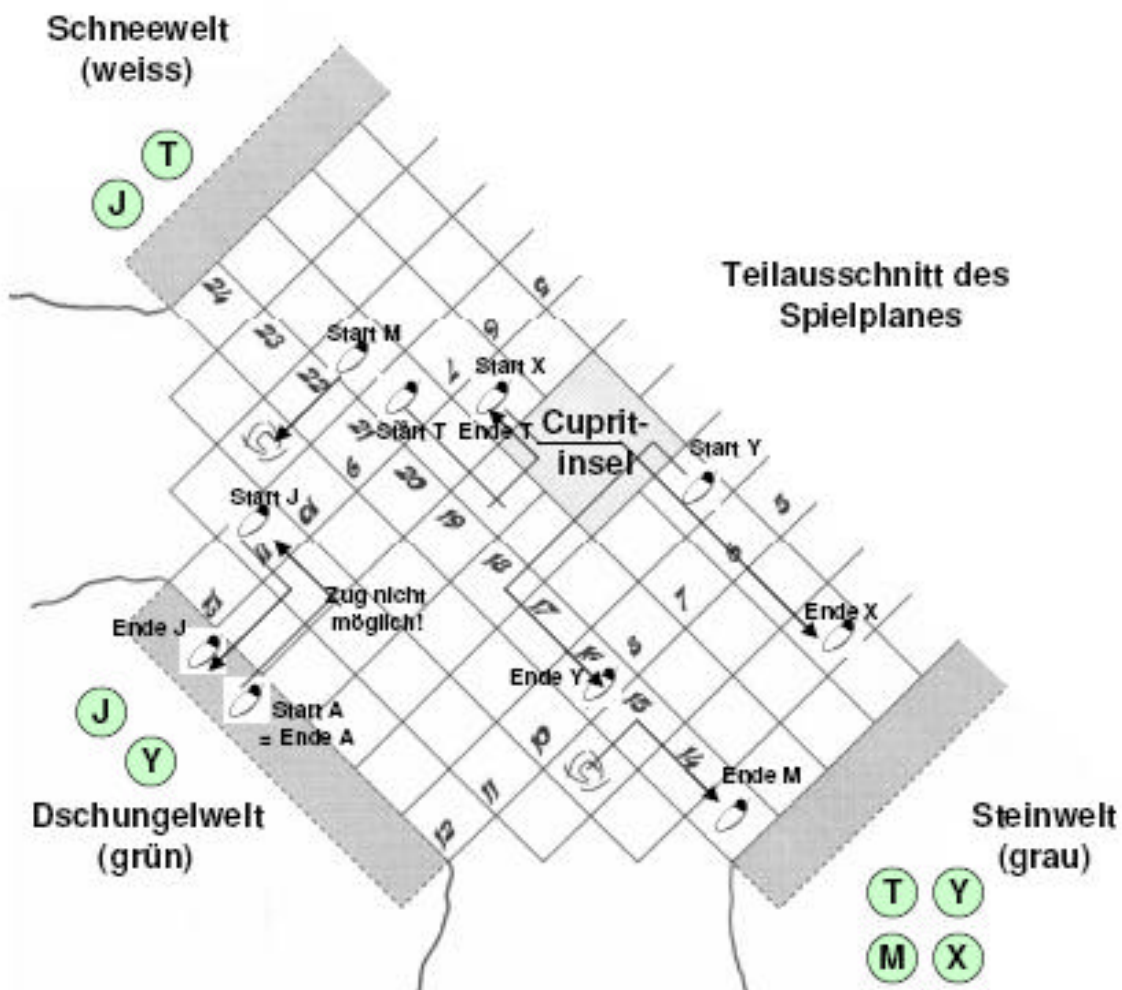
**Jasmin's Windgleiter (J)** steht auf dem Feld blau 11 / grau 21 und ist mit einem Cuprit beladen. Sie will natürlich schnellstmöglich den Cuprit in die Dschungelwelt bringen. Dort liegt auch eine ihrer Markierscheiben; der andere liegt in der Schneewelt.

**Alexander** hofft im nächsten Wurf auf möglichst viele graue Würfeln, da eine seiner Markierscheiben auf der Steinwelt liegt. Sein **Windgleiter (X)** steht auf blau 7 / grau 20. Er könnte dann die Cupritinsel überfliegen und dort gleich einen Cuprit einladen.

**Tim's Gleiter (T)** steht auf Feld blau 8 / grau 21. Seine Markierscheiben liegen auf der Schneewelt und der Steinwelt. Er muss jedoch zuerst noch einen Cuprit einladen.

**Andreas** hat einen Gleiter (**A**) auf der Start-/Landebahn der Dschungelwelt stehen und überlegt sich, wie er Jasmin noch vor Erreichen der Start-/Landebahn abfangen kann.

**Alyssa's Windgleiter (Y)** steht auf blau 6 / grau 17. Ihre beiden Markierscheiben liegen in der Steinwelt und der Dschungelwelt. In Richtung einer dieser Teilwelten möchte sie nach dem Beladen mit einem Cuprit im nächsten Zug kommen.



### Aktion 1

Jasmin ist Startspielerin und wirft die 6 Farbwürfel. Diese zeigen:  
Grün – Grün – Weiss – Blau – Grau – Grau

### Aktion 2

Alle stellen nun gleichzeitig die Endfelder ihrer Windgleiter auf den Navigiertafeln ein. Andreas ist als erster fertig, legt seine Navigiertafel verdeckt vor sich ab, nimmt sich die Zugscheibe Nr. 1 und legt diese auf die Navigiertafel. Als nächstes hat Alyssa ihre Einstellungen vorgenommen. Sie nimmt sich die Zugscheibe Nr. 6, da sie vor der Dschungelwelt ein Gedränge vermutet und auf ihrem Zielfeld nicht gerammt werden will. Dann



folgen Jasmin: Nr. 2, Alexander: Nr. 3, Tim: Nr. 4. Marion kann sich ihren Zug nun in Ruhe noch mal durchdenken und nimmt dann die letzte verbleibende Zugscheibe Nr. 5.

#### Aktion 3

**Andreas** hat die Zugscheibe Nr. 1 und beginnt mit dem Zug. Er deckt seine Navigiertafel auf. Er will Jasmin rammen, um zu verhindern, dass Jasmin ihren Cuprit in die Dschungelwelt bringen kann und hat als Zielfeld blau 11 / grau 21 eingestellt. Beim Ansagen seines Zuges fällt Andreas auf, dass das eingestellte Zielfeld aus der Landebahn heraus nicht erreichbar ist (es wäre u.a. 2x blau erforderlich!). Der Zug verfällt und sein Windgleiter bleibt auf der Start-/Landebahn der Dschungelwelt stehen. Dies wäre auch dann der Fall gewesen, wenn Andreas' Windgleiter auf das Feld mit Jasmin's Windgleiter gemäß den Farben der Würfel hätte ziehen können. Denn: beim Starten von einer Start-/Landebahn darf nie gerammt werden!

Als nächstes deckt **Jasmin** ihre Navigiertafel auf. Sie hat 2x das Symbol „Windgleiter“ eingestellt und zieht mit der Kombination 1x grau und 2x grün über ein Feld mit grünem Pfeil in die Start-/Landebahn der Dschungelwelt. Bei diesem Zug können mehr als eine Farbe verfallen (hier: blau und weiss). Zusätzlich verfällt auch der 2. Würfel grau. Jasmin legt den Cuprit ihres Windgleiters vor sich ab und nimmt ihre Markierscheibe von der Dschungelwelt.

**Alexander** hat das Zielfeld blau 6 / grau 14 eingestellt. Für sein Vorhaben eignen sich die geworfenen Farben nicht besonders, deshalb setzt er seinen Windstabilisator 5 ein und zieht über die Cupritinsel (gilt als 1 Feld!) 5 Felder in Richtung Steinwelt. Beim Überfliegen der Cupritinsel belädt er seinen Gleiter mit 1 Cuprit. Den eingesetzten Windstabilisator legt Alexander zurück in die Schachtel.

**Tim's** Zielfeld ist blau 7 / grau 20. Er zieht 2x grau, 1x blau (und legt 1 Cuprit der Cupritinsel auf seinen Gleiter) und 1x weiss. Die Farbe Grün nutzt er nicht und entfällt. Hätte Alexander eine Zugscheibe mit einer höheren Zugnummer als Tim genommen, so wäre sein Gleiter von Tim gerammt worden. Alexander hätte seinen Windgleiter dann zur Reparatur in eine Start-/Landebahn einer beliebigen Teilwelt stellen müssen.

**Marion** hat blau 9 / grau 13 eingestellt. Sie zieht zunächst 2x grün auf das Windturbulenzenfeld blau 10 / grau 22, springt von dort zum Turbulenzenfeld blau 10 / grau 15 und zieht dann 1x blau und 2x grau auf ihr Zielfeld. Hier entfällt die Farbe Weiss.

**Alyssa** ist die letzte der Runde, da sie die Zugscheibe Nr. 6 genommen hat. Sie zieht 1x weiss auf die Cupritinsel, belädt ihren Windgleiter mit 1 Cuprit, dann 2x grün und 2x grau. Die Farbe Blau entfällt.

#### Aktion 4

Jasmin bestimmt mit den Würfeln die Teilwelt, in die sie ihre Markierscheibe, welche sie in der Zugrunde von der Dschungelwelt genommen hat, nun legen muss. Sie würfelt Weiss – Weiss – Weiss – Grün – Grün – Blau. Die häufigste Farbe ist Weiss. In der Schneewelt liegt aber bereits eine Markierscheibe von Jasmin. Die nächsthäufigste Farbe ist grün – die Dschungelwelt. Dorthin legt Jasmin ihre Markierscheibe.

#### Aktion 5

Die Zugscheiben werden wieder griffbereit in die Tischmitte gelegt. Alexander sitzt im Uhrzeigersinn neben Jasmin. Er ist damit nächster Startspieler und nimmt sich die 6 Farbwürfel.

#### Beispiel für Sonderfall (Zug Marion in der folgenden Runde)

Alexander als Startspieler würfelt: Grau – Grau – Grau – Grün – Grün – Grün

Annahme für die Ausgangssituation von Marion: Sie hat je 1 Windgleiter in der Dschungel- und der Steinwelt. Ein weiterer ihrer Windgleiter steht auf Feld blau 11 / grau 15. Der in der letzten Zugrunde bewegte Windgleiter steht nach wie vor auf Feld blau 9 / grau 13.

Keiner ihrer Windgleiter ist mit der geworfenen Farbkombination bewegbar. (Auf die Start-/Landebahn der Steinwelt kann trotz gewürfeltem Grau nicht gezogen werden, da das jeweils äusserste Feld der Start-/Landebahnen nur ein Starten (roter Pfeil!) und kein Landen (grüner Pfeil!) zulässt. Marion könnte nun einen ihrer Windstabilisatoren einsetzen. Will oder kann sie das nicht (weil beide Windstabilisatoren bereits zuvor von ihr eingesetzt wurden), verfällt ihr Zug. Sie würde jedoch dennoch ihre Navigiertafel verdeckt vor sich ablegen und eine Zugscheibe nehmen.

## Kurzspielregel:

### Bedingungen für die Fortbewegung in der Welt der Winde

- ? Farben der Würfel geben vor, in welche Richtungen zu ziehen ist. Zugweite max. 6 Felder.
- ? Reihenfolge des Ziehens gemäß den Farben der geworfenen Würfel bestimmt jeder Spieler selbst.
- ? Es muss waagrecht oder senkrecht gezogen werden. Ausnahme: Spieler setzt Windstabilisator mit Zugweite 4 ein.
- ? Eine geworfene Farbe kann weggelassen werden. Entsprechend ist auch die Zugweite weniger als 6 Felder! Ausnahme: Ziehen auf eine Landebahn der Teilwelten.
- ? Nicht ziehbare Farben (z.B. aufgrund des Spielfeldrandes) gelten als weggelassene Farbe.
- ? 3 Windgleiter (bei 2 bis 4 Mitspieler) bzw. 2 Windgleiter (bei 5 und 6 Mitspieler) je Spieler müssen sich grundsätzlich im Luftraum befinden. Ausnahmen siehe Spielregel.

### Das Gleiten im Luftraum

... besteht aus 5 aufeinanderfolgenden Aktionen:

#### **Aktion 1:**

- ? 6 Farbwürfel werfen.

#### **Aktion 2:**

- ? Auf Navigiertafeln Zahlenkombination des Zielfeldes einstellen.
- ? Navigiertafel mit der Rückseite nach oben vor sich ablegen.
- ? Eine der bereitliegenden Zugscheiben greifen und offen auf verdeckte Navigiertafel legen.

#### **Aktion 3:**

Eingestellte Züge in Reihenfolge der Zugscheiben durchführen – dabei beachten:

- ? Start-/Landebahnen sind nur über die mit roten Pfeilen gekennzeichneten Luftraum-Felder zu verlassen und über die mit grünen Pfeilen gekennzeichneten Luftraum-Felder zu erreichen.
- ? Zug von der Start-/Landebahn auf ein mit rotem Pfeil gekennzeichnetes Feld zählt als 1 Schritt in die Farbrichtung der gegenüberliegenden Teilwelt; Zug von einem mit einem grünen Pfeil gekennzeichneten Feld in die Landebahn einer Teilwelt als 1 Schritt in die Farbrichtung dieser Teilwelt.
- ? Beim Ziehen eines nicht beladenen Windgleiters auf oder über die Cupritinsel (**1 Feld**) wird dieser mit 1 Cuprit beladen.
- ? Zugende auf Feld, auf dem bereits anderer Windgleiter: dieser wird gerammt. Gerammten Windgleiter an Spieler geben. Dieser stellt diesen auf Start-/Landebahn einer beliebigen Teilwelt. Eventuell geladener Cuprit kann vom rammenden Windgleiter eingeladen werden (Ladekapazität 1 Cuprit!). Ansonsten treibt Cuprit im Luftraum.
- ? Windgleiter können mit "im Luftraum treibenden Cupriten" beladen werden. Dazu über das entsprechende Feld ziehen oder dort Zug beenden.
- ? Auf der Cupritinsel und den Start-/Landebahnen ist Rammen nicht möglich.
- ? Beim Starten von einer Start-/Landebahn darf nicht gerammt werden. Ist eingestelltes Zielfeld bereits besetzt, verfällt der Zug.
- ? Bei Erreichen der Start-/Landebahnen der Teilwelten kann auch mehr als 1 Farbe entfallen. Bis dahin gilt jedoch: korrekte Zugfolge!
- ? Ist Zug vom Start- zum eingestellten Zugendefeld mit der vorgegebenen Würfelkombination nicht möglich, verfällt der Zug. Windgleiter bleibt auf Startfeld.

#### **Aktion 4:**

- ? Eventuelle Neuplatzierung von Markierscheiben durch Wurf der Farbwürfel bestimmen.

#### **Aktion 5:**

- ? Zugscheiben griffbereit in die Tischmitte zurücklegen.
- ? Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn.

### Spielende:

- ? Spieler hat 4 Cuprite (bei 2 und 3 Spielern) bzw. 3 Cuprite (bei 4, 5 und 6 Spielern) in die Teilwelten gebracht und 1 weiteren Cuprit auf einem seiner Windgleiter.