

Paragliders



Paragliders

游戏目标

在这个游戏中，您将驾驶滑翔伞，在降落中心目标之前竞速飞过三个天线。飞越那些天线和其他地标，以及在飞行过程中表演特技将会获得胜利得分（）。您有一整天的时间来发挥出最佳水平，尽可能多地积累胜利积分。为了提高获胜几率，请多加关注天气变化，并相应调整您的航行路线。

单人模式

请先阅读本规则手册的其余部分，再阅读两条单人模式（单人玩家）的规则。

单人竞赛模式

如果您想为下一场多人游戏进行备战，您可以在单人模式下遵循常规游戏规则们进行练习，但需要对那两个特技做出以下调整：

- “探索者”牌：如果您到达地图边缘，获得 6 .
- “飞越对手”牌：在设置过程中，抽取云标记，生成 5 个定义了高度的单人地标。将空白的地标放回盒子里。在游戏中，每当您飞越单人地标时，您都可以将其视为对手，以便获得此特技得分。单人地标上中间高度代表了您假想对手的高度。

越野模式

越野模式是一种更有挑战的单人游戏模式。

设置变更

在设置过程中，将特技标记、天线和其他地标都留在盒中。用 6 个单人模式的地标代替。完成设置后，您可以慢慢分析地图和天气。使用 3 到 6 个单人模式地标，具体取决于您想挑战自己的难度（4 个地标是正常难度，6 个非常困难）。选择每个您想玩的地标的一面，把它们放置在地图上 4 个可能的地标或 3 个天线地标中的任何一个上。

将没有用到的单人模式地标放回盒中。拿上 6 张“技能移动”牌。您可以在游戏中使用它们。

游戏规则更改

要赢得这场游戏，您需要收集所有那些已被放置在地图上的单人模式地标，然后在目的地上或在目的地周围降落。在其他地方降落，不能在一天结束前降落或者没收集到所有的地标，都会让您输掉游戏。

要获得地标，您的高度必须是地标上的三个高度之一。因此您必须在获取地标前先调整您的高度（包括使用加速扣分等）。空白的地标可以在任何高度被获取。

得分规则

如果您想评估自己这项长距离越野完成得有多好，可以在先记分条上用您的记分标记比划：

- 每次您获得一个地标：如果您的 height 等于中间的地标高度，记 3 ，否则记 2 。空白地标也是记 +2 .
- 在结束游戏时，每张没有使用“技能移动”牌记 1 .
- 在结束游戏时，按天气板上时间标记所指的胜利得分记分。

内容



61 个地图板块

地图板块由 3 个相邻的六边形组成，
描绘了以下 4 种地形：



山地



森林



湖泊



田野（所有其他的）



1 个时
间标记



1 个地图布袋



6 块地图边缘板（从 A 到 F）



1 块天气板



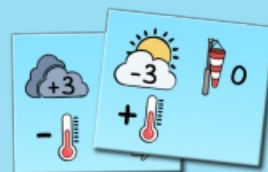
7 朵云



10 个云标记



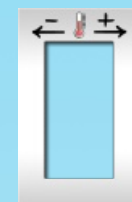
1 个云布袋



18 个天气板块
（双面）



1 块温度
变化板



1 个温度
指示框



1 块高度板
（含 3 块）



1 个阳光朝
向标记



2 个风向
标记



12 个天线标记
（3 种颜色）



24 个其他地
标



6 个单人模式地标



6 张“技能移动”
牌（4 种语言）



5 张特技牌
（4 种语言）



4 本不同语言
的说明书



4 块概况板



20 个特技标记
（4 种颜色）

工作人员

设计：Alban Nanty

美术：Banbann, Dahata Studio (for the box cover)

生产：Jun Ding

校对：Hercules Matthijs Schaap

内测玩家：Alban, AQ, Bryan, Cédric "Glabounours", Chen, Dylan, Dylan Yuan, Hubert, Justine, Kevin Lister, Léonard, Ludivine, Marc, Pakou, Qingyuan Li, Syyyy 沈杨, Tim, Xingyi, Yelena, ZXT, 长鼻猴子, 鬼画符, 霍逸峰, 雷, 李经纬, 李宁华, 柠萌, 钱, 若慕, 无穷哥, 小万, 小魏, 雨立狸, 仲海峰, 仲海峰以及其他匿名玩家...

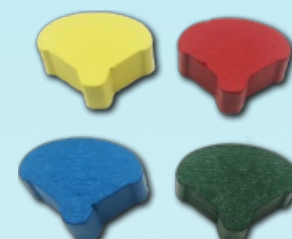
特别感谢：启发我创造了这款游戏的 Pakou



4 名滑翔
伞员



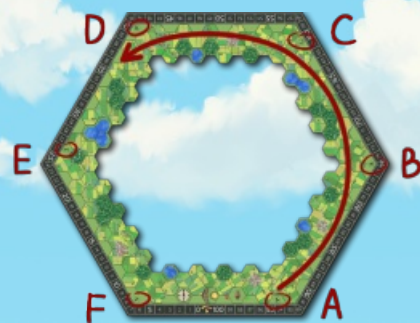
4 个高度
标记



4 个记
分标记

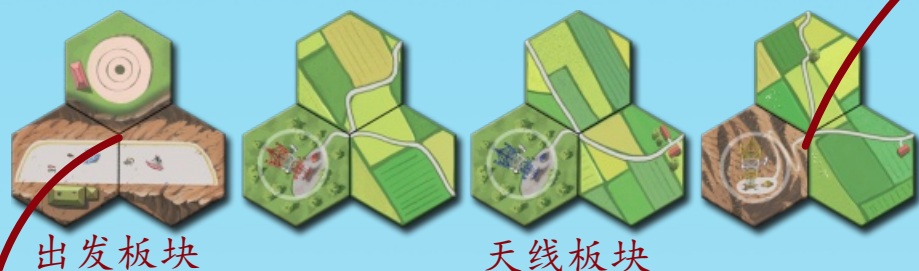
游玩设置

1 连接 6 块**地图边缘板**形成地图的边界，按字母顺序逆时针排列。



利用打印在地图边缘的字母逆时针组装它们。

2 分离出起始**出发板块**和 3 个**天线板块**，把其他板块放入绿布袋



3 从布袋中随机抽取板，在地图上块形成一个三尖的“星星”。从角 A 开始，铺设 4 个板块。如果您摸到了山地板块，放在一边重摸另一块。

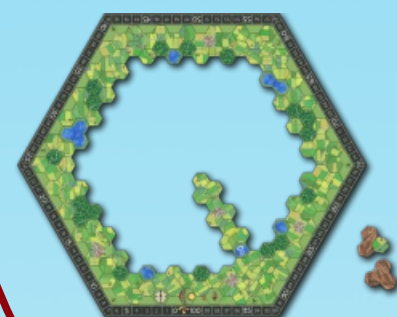
为了游戏平衡，**必须**确认“星星”与角 A，C，E 相连。

4 把**出发块**放在中间。

5 以同样方式从角 C 和角 E 开始完成剩余两条线，随机摸出板块，山地板块放一边。完成后，这个“星星”**不应该**包含任何山地板块。

6 随机再抽取 3 块板块并放在中心板块周围。这一次如果您抽到山地板块，可以放置。如果您这么做，请将它们优先连接到起始山地。

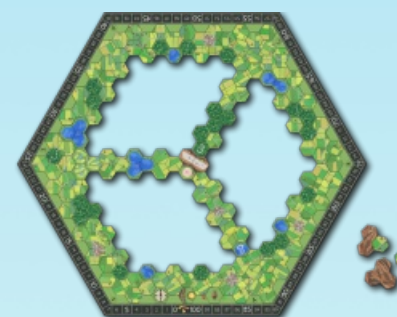
7 将所有放一边的板块放回布袋里打乱。



确认从角 A 开始并且把您摸到的山地板块放在一边。



把出发板块放在中间。

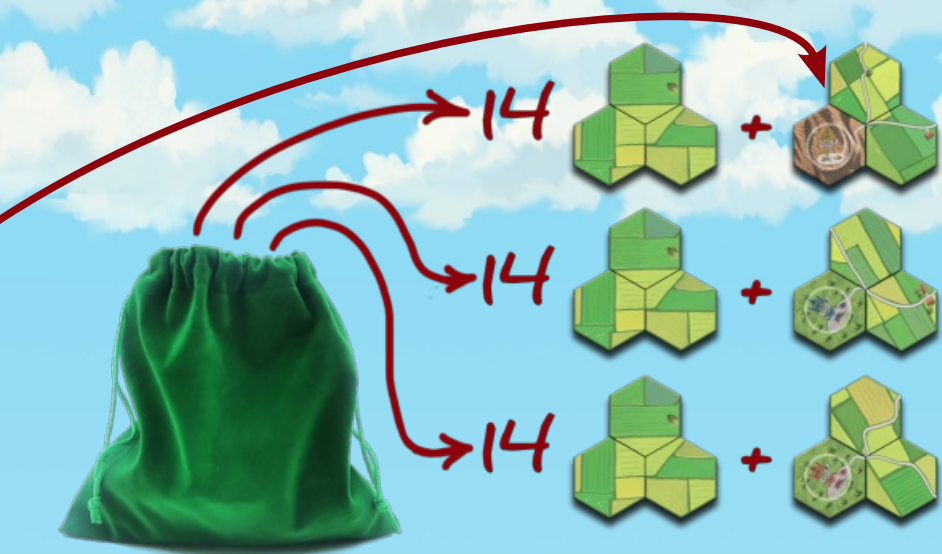


完成这颗“星星”。摸到山地就继续放一边。



在出发板块周围加 3 个板块。

然后把山地板块放回布袋。



给每位帮忙设置的同伴一个天线板块，并且每人从布袋里摸 14 块板块。



3 个六边形组成的地图板块有两种摆放方式。但是只有一种能让您用 15 块板块铺满整个区域。确保所有板块在放置时都指向地图边角。



对于右边的区域，山地板块需要去连接中心处已经存在的山地。同时底部的板块就需要旋转来确保山地的连接。

在底部，山地板块可以放置在靠近边缘地带，但仍然需要连成一个单一的集群。

8 为了缩短设置时间和增加地图的多样性，您最好不要独自完成整个地图的摆放工作。尝试邀请您的同伴一起帮您完成地图：

- **两位玩家：**您来完成“星星”部分并填充一个区域，您的同伴填充剩余两个区域。
- **三位玩家：**您来完成“星星”部分并填充一个区域，两位同伴各填充一个区域。
- **四位玩家：**您来完成“星星”。三位同伴各填充一区域。
- **五位玩家**（第 5 位玩家的附加组件单独出售）：您来完成“星星”。三位助手各填充一区域。最后一位啥都不用干，看着你们完成准备工作。

完成游戏其余配件的设置，而同伴们继续处理地图。

9 每位同伴拿一块**天线板块**（颜色没关系）并且从布袋里抽取 14 个板块去铺设他们的区域。在这 14 块板块中，他们应该将山地板块与其他板块分开，让他们对将要建造的这座山的规模有一个大体的了解。

10 放置板块时，同伴要确保板块六边形一角指向地图角落（也就是说两个后面的六边形对着中间），否则，将难以铺设完所有板块。

11 同伴可以选择在哪里摆放何种板块（包括**天线板块**和**其他地标板块**）。同伴也可以任意旋转板块，并使用板块的任意一面。

12 不过，同伴必须确认所有山地板块保持连接（有可能包含地图中央那个出发山地板块）。旋转山地板块可以给您更多选择把山地连在一起。

13 将**天气板**放在地图旁边。

14 打乱并随机抽取 12 块**天气板块**去填充天气板。把它们随机摆放（不管先后顺序）在时间轴上。每一块代表一小时。

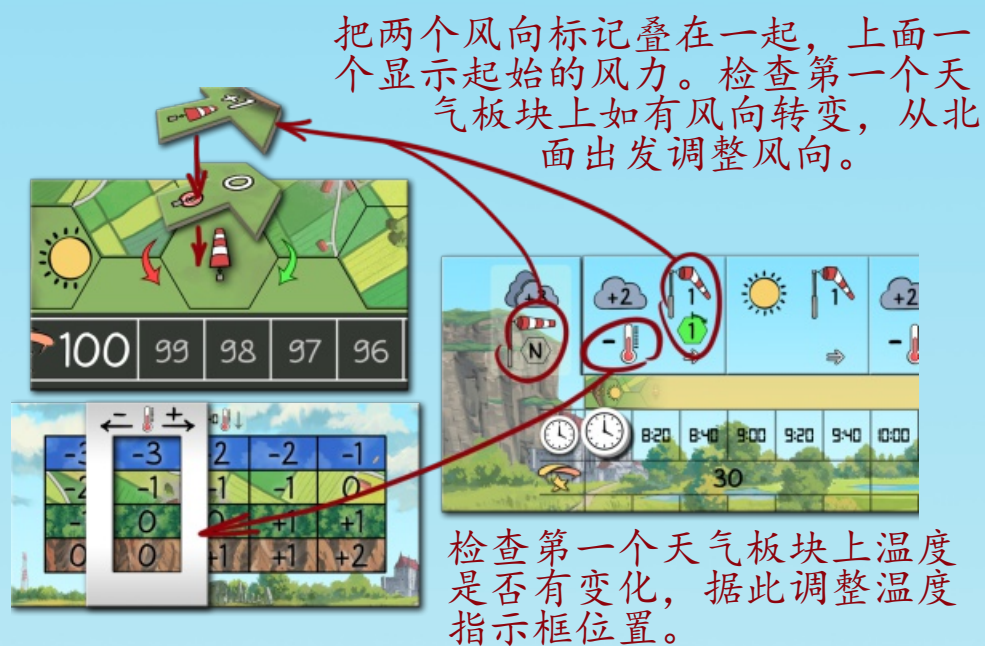
15 把**时间标记**放在时间轴的开端。

16 把**阳光朝向标记**放在天气板的相应标记处。

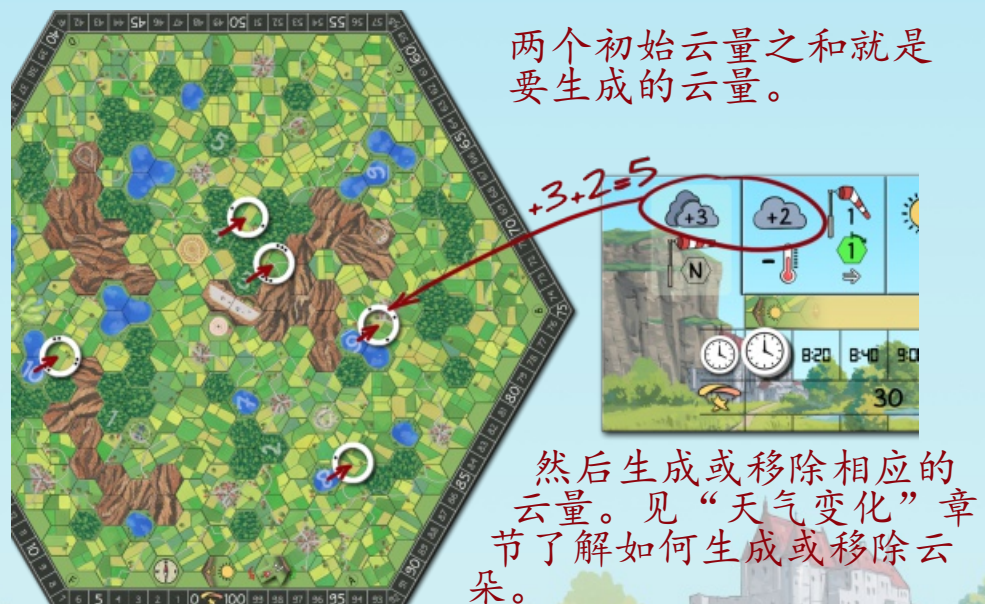


17 把两个**风向标记**叠在一起并放在地图边缘，显示正确的风力。初始的风向永远朝北，但第一个天气板块可能会改变风向，这种情况下请转变风向。

18 将**温度变化板**放在天气板旁边，并把温度指示框放在其上。初始的温度总是在中间，但第一个天气板块可能会改变温度。



19 初始的云量是 3 朵，但第一个天气板块可能改变云量。据此从 3 朵上生成或移除云量，并在地图上放置正确的云量。云会被风吹移（见“**天气变化**”章节了解如何添加或移动云朵）。



按照您喜欢的方式组装高度板。



将天线标记和其他地标放在地图上和高度板上。



把您的记分标记放在记分条上。

把您的高度标记放在山顶上。



首位玩家

第二位玩家

天气板应放在第一位和最后一位玩家之间。



根据玩家的顺位发放“技能移动”牌。

最为一位玩家

第三位玩家

对于资深玩家，随机抽取两张特技牌。



将特技标记放在对应的特技牌的下方（或在指定的地方，“底部逃生”的特技标记是在高度板上）。

20 将组装好的**高度板**放在地图旁边。每片**高度板件**有两面：简单模式和困难模式，用感叹号区分。如果您第一次玩更推荐使用三块简单的面。经验丰富的玩家可以协商使用某些困难的面。如果您喜欢随机的设置，有个快速的办法：从**云布袋**里摸出一块云，如果编号是偶数，把第一块**高度板件**翻到简单面；当它是奇数时，翻到困难面。对其他两块**高度板件**重复这项操作。

21 在地图上和高度板上放置与玩家人数同样多的**天线标记**和**其他地标**。

22 给每位玩家发一块**概述板**和对应各自颜色的配件。

23 玩家们把自己的**高度标记**放在**高度板**上山顶的位置。

24 玩家们把自己的**记分标记**放在记分条上的0分处。

25 玩家们把自己的**滑翔伞员**放在自己手边。

26 第一位玩家坐在**天气板**的左边并顺时针玩。天气板应该位于第一位和最后一位玩家之间。如果其他玩家想第一个玩，让他们交换位置，或移动天气板。

27 向第二和第三位玩家分发一张“技能移动”牌，之后的玩家发两张“技能移动”牌。

28 对于第一次游戏，我们并不推荐使用**特技牌**挑战，可以将它们留在盒子里。对于**资深**玩家，打乱并随机摸2张（或更多）特技牌放在地图旁边。每张牌的标题下六边形的数量代表了其难度。

29 如果您使用特技牌，玩家们需要把自己的**特技标记**放在每张对应的特技牌上。“底部逃脱”和“山崖环绕”特技标记有一个特殊形状的小尺子，“底部逃脱”标记被放置在**高度板**上，而不是卡牌上。

游戏规则

游戏轮次和时间标记

游戏从第一位玩家开始，**顺时针**进行。

最后一位玩家负责在**每轮结束后移动时间标记**，根据天气板上的天气板块更新地图上的天气（详见之后的**天气变化**章节）。**第一位玩家**应该在**一轮开始前**始终**确保**时间标记已经移动过。因此，最后一位和第一位玩家共同承担责任，确保每轮结束时时间标记已更新。所以，我们推荐熟悉游戏的玩家作为游戏的最后一位玩家。

当每位玩家都着陆了，或当时间标记走到终点时，游戏结束。



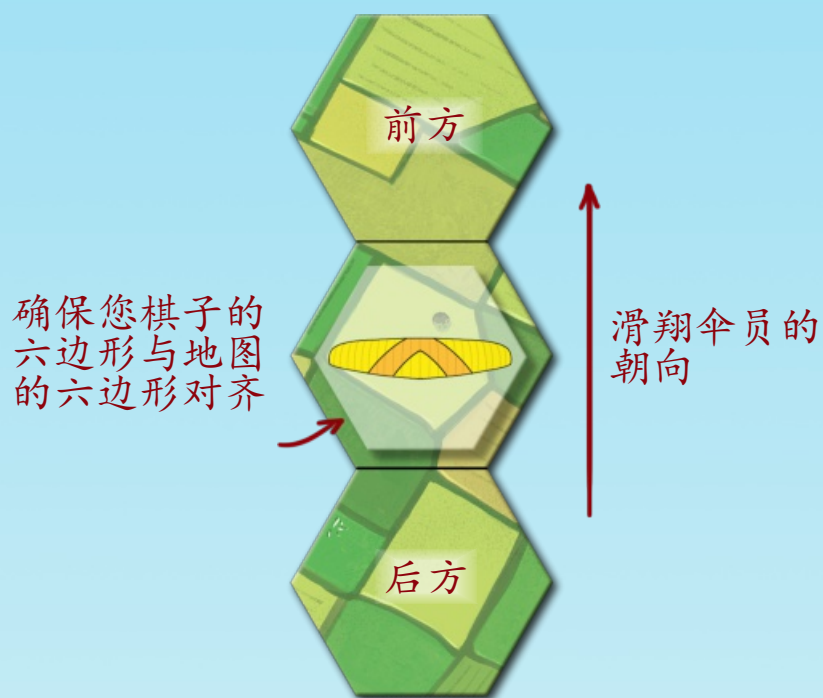
在每轮结束后，最后一位玩家在下一轮开始前移动时间标记。

您的滑翔伞员

游戏中您的滑翔伞员由两部分代表：一个是放在高度板上的标记，显示了滑翔伞离地面的**高度**，另一个是放在地图上的滑翔伞员棋子，显示了在地图上的**位置**。在地图上的棋子和高度板上的标记**共同**准确地**定位**了滑翔伞员在**三维空间**中的位置。

方向

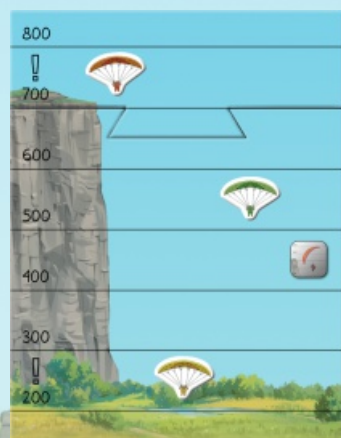
您的滑翔伞员棋子是有方向的。滑翔伞翼面的**V**字型指向正前方。确保您棋子的底部与地图上的六边形**正确对齐**，这样棋子上的V就清晰地指示了您面前的六边形。



高度

游戏开始时，您的高度是在山顶。但是天气的变化将会改变您的高度。为了长时间飞行，您需要**小心地管理您的高度**。如果您的高度标记到达了高度板的最底下一格，这意味着您已着陆。

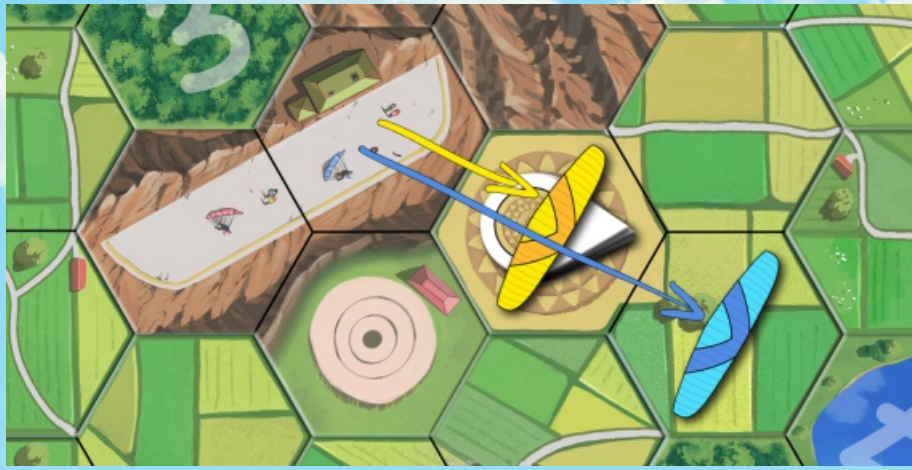
过早着陆并不是明智的选择，最终您需要在**游戏结束前**收集三个天线标记后**着陆**。



高度板被设置成困难的那面，这减少了山的高度。山顶在700米，但山实际高度为500米，因为地面在200米。

红色玩家在山顶，绿色玩家离地面还有三格高度，黄色玩家已经着陆。

起飞



本例中，黄色玩家是第一位玩家，他立即出发去收集玉米田的地标。第二位蓝色玩家也想收集那个地标，那他可以选择加速（详见下一页），这样就不会与黄色玩家碰在同一个地方。红色玩家同样想在竞速开始时收集玉米田地标，所以他决定跳过他的轮次，以便在第二轮中收集它。

使用**您手中的**滑翔伞员棋子开始游戏。在第一轮中，您可以把自己的滑翔伞员放在地图中心两块六边形板的起飞区域，并开始您的第一动。

然而，您也可以**跳过这轮**并在下一轮起飞。或选择与您之前起飞的滑翔伞员同样的路线。

您可以延迟起飞任意回合，但一旦飞上天空，您必须每轮移动直到着陆。

您的回合

移动您的滑翔伞员

在您的回合，您只需做一件事：移动您的棋子去到相邻的六边形板块。**必须移动**，您不能停留在当前位置。如果要改变方向，您需要先一步一步转动棋子，以使其与下面的六边形对齐。

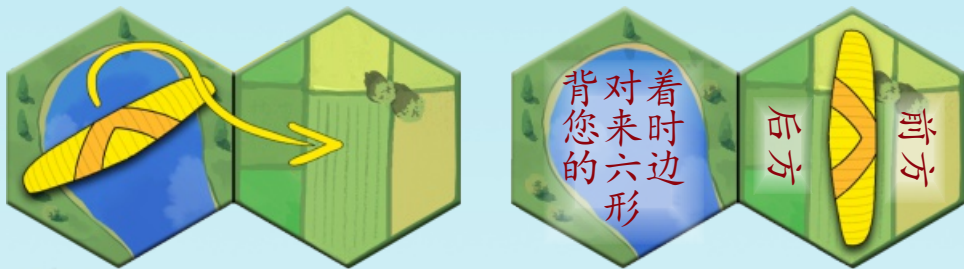
您可以正常移动或急转弯：

- **正常移动**：向前移动棋子，或将六边形棋子向左或向右旋转一格，并向前移动。
- **急转弯**：向左或向右旋转六边形棋子两格，然后向前移动，并**减少一格高度**。
- 您永远不能移动到您棋子的正后方。

确保在新的六边形板块上您的滑翔伞朝向正确：**必须永远背对这您来时的六边形板块**。您可能会发现先将棋子在当前六边形板块上旋转到位，然后直行会更加容易。

调整您的高度

移动到相邻的六边形板块后，您需要检查您增加或减少了多少格高度。这个数值是由**急转弯惩罚**和**天气调节因素**的总和来决定的。包括了新的六边形板块的**温度值**以及**风**、**阳光**和**云**的加成（详见下一页的**天气调节**部分）。然后根据计算出的高度变化调整在高度板上的标记。



移动后，你的滑翔伞员应该朝前并背对着之前的六边形。

可能的加速

在移动完棋子和更新完高度后，您还可以选择**加速**。加速是**选项**。如果您加速，将**损失2格高度**，但是棋子可以再**直接移动到正前方**的六边形板块。加速时，方向不变。

您**无需**在新位置**应用任何天气调节因素**。

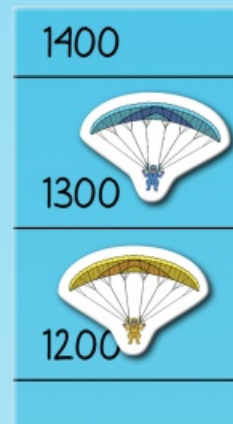
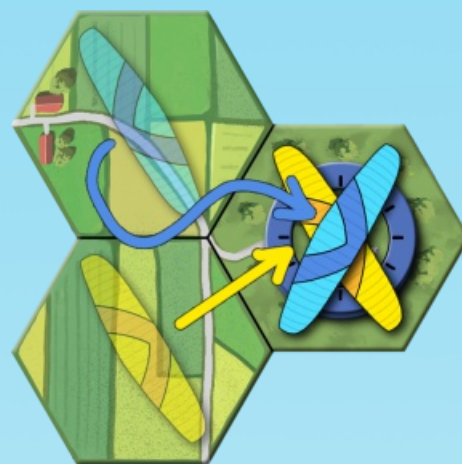


在正常转弯并移动到森林上空后，黄色玩家决定加速到达湖面上空。森林上空的天气调节使他升高了1格高度，而加速度又使他失去了2个格。两者相加，在回合结束后他会减少1格高度，而湖面上的天气条件将忽略不计！

“技能移动”牌

在游戏开始前的设置中获得“技能移动”牌的玩家们可以在他们的回合中使用这些牌。这些牌为**一次性使用**，提供了一点**小优势**，以平衡后手玩家的劣势。

您也可以**丢弃**一张“技能移动”牌以**低一格的高度成本**来执行一个急转弯或加速（一次免费的急转弯，或者只需减1格高度的加速）。



黄色玩家第一个玩并飞到线上空。现在蓝色玩家也想来个急转弯收集天线地标。但高度惩罚将迫使他加速，以免与黄色玩家相撞（见第12页的首个

飞行规则）。加起来他会损失3格高度（1格急转弯+2格加速），所以他决定使用“技能移动”牌来消除急转弯带来的高度减少。他之后仍然可以加速，甚至使用另一张“技能移动”牌，在加速时只损失1格高度。

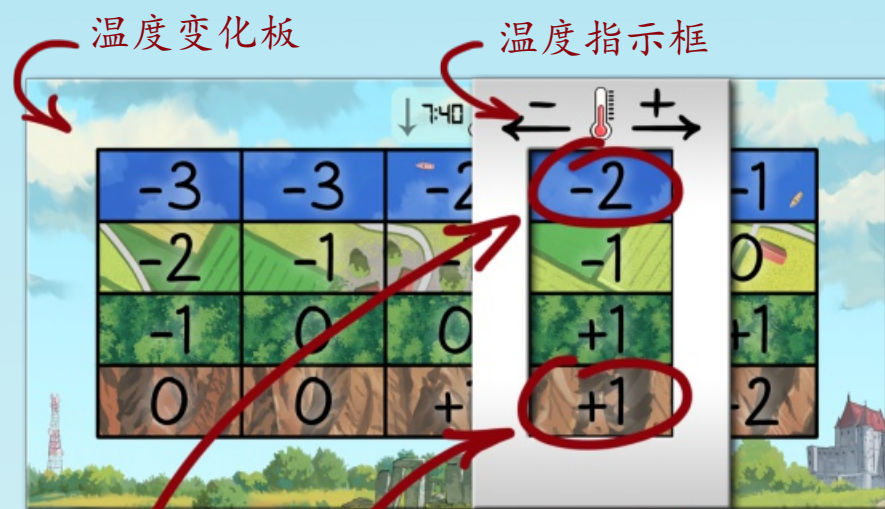
天气调节

在移动到新的六边形板块上后，您需要**检查4种不同地形**所对应的**天气条件**。每一个条件都可能增加或减少您的高度。在移动您的高度标记前，**将所有高度变化相加**。

温度值

每种地形不同程度地吸收和释放热量。根据当前的环境温度，**温度板**标出了每种地形类型的温度值。当前的温度是由**温度指示框**决定的，该指示框会根据温度变化向左或向右滑动。

检查**温度指示框**中您当前六边形**地形类型**对应的高度变化，温度指示框中的数值代表您的高度标记需要移动多少格。**正数**代表**向上**移动，**负数**代表**向下**移动。



在当前温度时，飞到湖面上的黄色玩家会损失2格高度。而飞到山地上空的红色玩家将会增加1格高度。

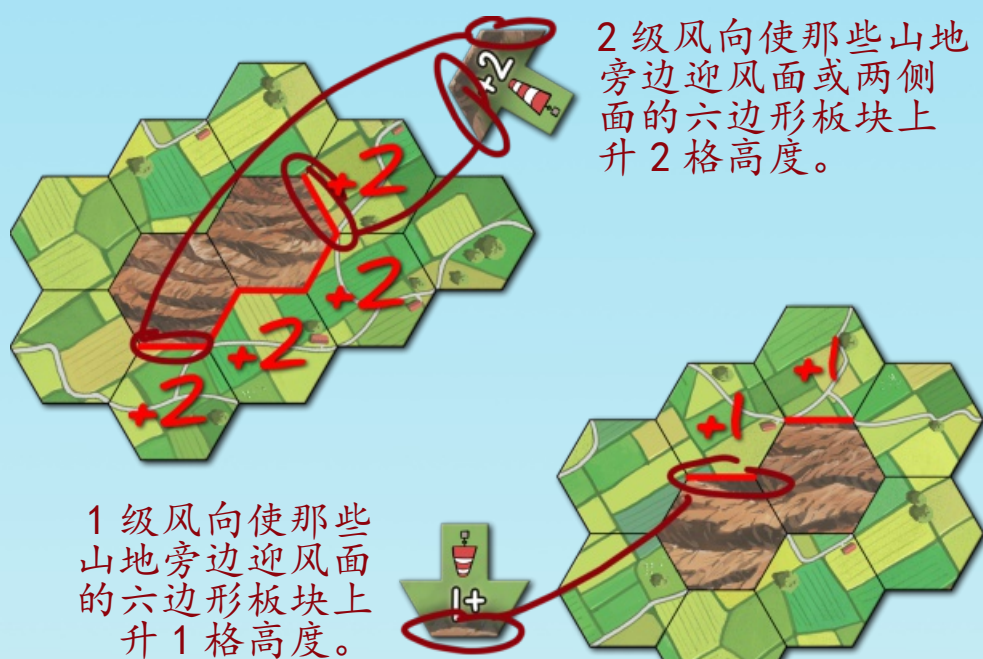
红线代表早上阳光照在山壁上的那面：那些有红线的六边形板块可以在早上高度“+1”。

标上橙色叉的六边形板块可以在下午赢得一格高度。



注意阳光朝向标记上显示山地的两边。它们表明山地需要在您当前六边形板块的哪一侧，才能获得1格高度。

风向标记显示了被风吹到的山壁。2级风力吹在山的两面侧壁上，而1级风力仅吹在山的一面。



云造成的高度变化很简单：在这朵云附近所有板块（包括这朵云的正下方板块）都会获得2格高度。

在本例中，玉米地在两朵云的下方，但仍然只记2格高度，而不是4格。



阳光朝向

太阳东升西降，当太阳不在中午，阳光就会照射并加热山壁。早晨的阳光加热了东面的山壁，产生了上升的气流。下午的阳光会加热西面的山壁。

如果您在山地的**相邻**板块，**但不在山地**板块上，检查山壁是否**暴露**在阳光下，如果是，您将会增加1格高度。

如果山地的六边形板块的一边与阳光朝向标记显示的照射方向的一边相匹配，则该山地板块**暴露**在阳光下。

风吹下的山崖

当前的风力和风向显示在地图边缘板块A的**风向**标记上。箭头形状的风向标记上标明了吹到的山壁。

风会因山崖而自然偏转，形成上升气流。如果您在山地**相邻**但**不是山地**的六边形板块，检查**风向是否影响**您这侧的山壁。如果山侧与风向匹配，您将会获得1到2格高度。

根据风力，**风的影响**略有不同：

- **1级风力**，山需要正对着风向。这样，您将获得1格高度。
- **2级风力**，相邻两边的山壁也会受到风的影响。这时，您将获得2格高度。

云吸

云是热量流动的良好标志（上升的温暖气流）。如果您与云在**同一块**板块或在云**相邻**的板块上，这意味着您在云的**下方**，并能获得2格高度。

如果您在**多块云**之下，您还是只得2格高度。

飞行规则

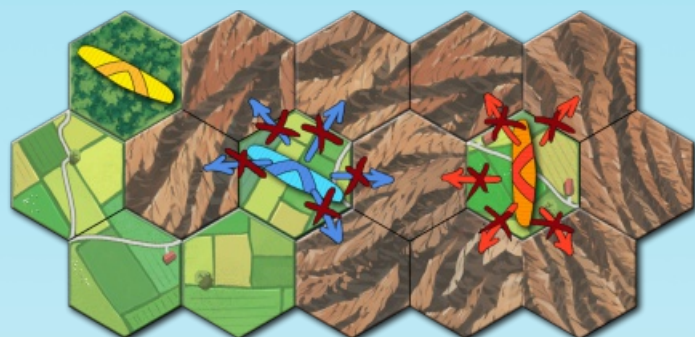
在飞行过程中您必须遵守以下规则：

- 您**不能停止移动**到与其他滑翔伞员**相同的位置（同一个位置和高度）**。如果发生这种情况，选择**加速**或者如果您已经加速，就退后并换个方向。在某些极其罕见的情况下，您无法以其他方式移动，您将紧急着陆（详见之后的**过早着陆**章节）。
- 在移动到山地板块前请先检查自己当前的高度。如果您的**高度低于**山顶高度，您**不能飞到**山地上。如果您的飞行高度低于山顶，山体板块会被视为墙体**障碍**。只有您足够的高度能飞入山地板块时，才能获得飞入山地后带来的高度变化。
- 当您飞在**山地之上**，您不能让自身高度**低于山顶**。任何会让您减少高度，导致高度低于山顶的动作都会被禁止，如**急转弯、加速或逆风停留**（详见**风的移动**章节）。
- 如果您降落在**森林**或者**湖面**上，又或者被困在**山间的死胡同**里，这将被认为是紧急着陆。这种情况下，您将**失去 10** 🪂（将记分条上的标记往后退 10 格），但您仍可以继续飞行。（详见**过早着陆**章节）。
- 您可以**降低**比需要的高度**更多的高度**来着陆，而且没有任何后果。
- 您**无法飞得比云更高**。如果您已到达云层又赢得了更多的高度，这些高度将忽略不计，您将继续停留在云层高度。
- 三块在**地图边缘 A**上的天气板块**不算在地图之内**，这些板块无法飞越，在计算到地图边缘的距离时应将其忽略。

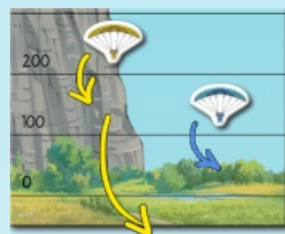


黄色玩家移到和蓝色玩家同一块六边形板块上。当前森林的温度值会让高度+1。这会让黄色玩家与蓝色玩家处在同样的高度和位置。于是黄色玩家必须加速以避免碰撞。

当前山地的温度值会让高度上升 0。蓝色玩家在山地上方 1 格高度飞行。他就可以移动到山地板块，但他无法加速（这会让他迫降在山顶上）。黄色玩家的高度低于山顶高度，那么他就无法直接飞到山地上，只能绕着山移动。红色玩家可以山上正常飞行，但是无法急转弯，不然会直接撞上山壁。



本例中所有玩家都迫降了：黄色玩家直接着陆在森林里。蓝色玩家的高度低于山顶，并被困在山间的死胡同里。红色玩家飞到田野板块导致其高度下降 1 格并被困在山崖环中。



黄色玩家在离地面 2 格高度飞行，他先选择直线前进，受温度值影响失去 1 格高度，然后加速再失去 2 格高度，虽然只需一个高度就足够了（这种情况是允许的）。蓝色玩家无法加速到达目的地，因为移动会先损失 1 格高度，导致他们在加速之前就落地了。

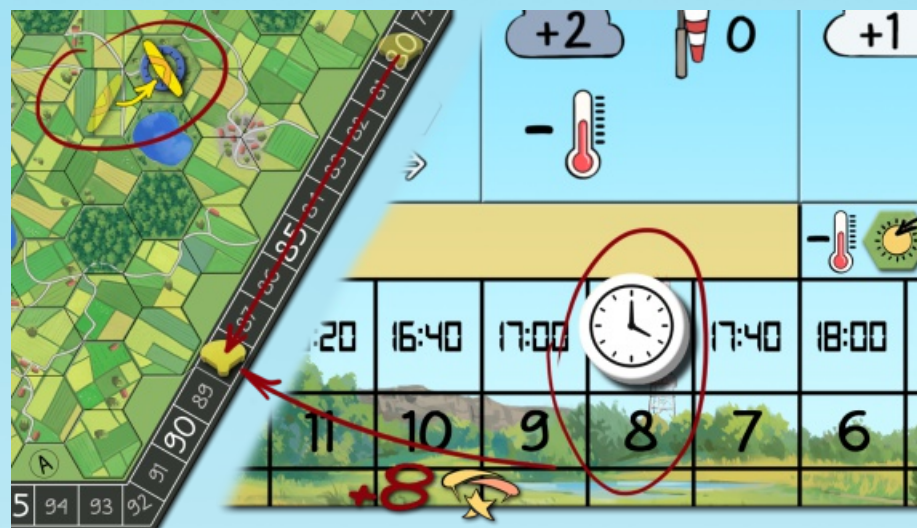
可收集的标记

收集标记

在刮风期间，黄色玩家被风吹了2个板块并飞过了巨石遗址。他仍然能收集到这个他还没有的地标。



黄色玩家移动到森林板块并且因为当前温度而上升1格高度，他也因此收集到热气球地标。之后他选择加速并失去2格高度，由于他飞到了玉米地，所以也收集到了这块地标。



黄色玩家第一次飞越蓝色天线板块。他需要在天气板上看一下时间标记下的得分，并立刻记分。然后他把蓝色天线标记拿走一块，以提醒他到过了哪根天线。



黄色玩家飞过三块高尔夫场板块之一，他就能将这块地标收入囊中。

每当您飞过那些您还没有的**天线标记**或**其他地标**的上空时，请**收集它们**。但您不能多次收集相同的标记。

如果**风**将您推向天线或其他地标（详**风的推动**章节），您可以**收集到它们**，即便是风把您推过两块地图板块，而标记就在第一个板块上，您同样可以收集到。

您可以在**加速之前或之后**收集地标。

天线标记

您的**主要目标**是收集**三块天线标记**：若您没有收集全天线标记您将会被扣分。

您可以按照**喜欢的顺序**去收集它们，您选择的这个顺序会也是游戏的重要策略部分。

当您收集到一块**天线标记**您需要**马上记分**。一块天线标记的分数取决于当前的时间。查看时间板上当前时间标记下面的数值，并获得相应数量的分数。这是一个竞速游戏，所以您**越早**收集到天线标记，**得分越多**。

其他地标

当您收集到一块**其他地标**时，将其放在自己这边，在游戏结束时记分。这个分数会根据您的地标数量呈**指数级上升**。

一共有**6个其他地标**，2个在高度板上（热气球和云层）和4个在地图上的（一座城堡废墟、一处巨石遗址、一个玉米田和一个高尔夫球场）。

当您飞越高尔夫球场的三块六边形板块中的**任何**一块，就能收集到高尔夫球场地标。其他在高度板上的地标只要您的高度标记到达这个高度就能获得。

天气变化

更新时间

当最后一位玩家结束自己的回合，他需要移动时间标记。如果**时间标记**来到一个**新的天气板块**，就需要去更新天气。所以天气并不是每回合都变。

天气变化发生在**末位**玩家和**首位**玩家的**回合之间**（即末位玩家完成其回合之后，首位玩家开始其回合之前）。



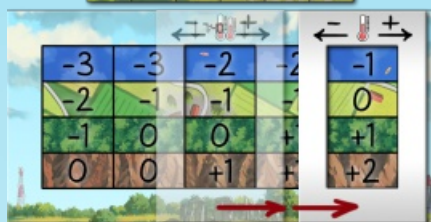
当时间标记移动到新的时间上，检查标记上方的天气板块。圈出的数字表示更新天气的推荐顺序：首先是温度，然后是阳光朝向，云的数量，最后是风力风向。

更新类型

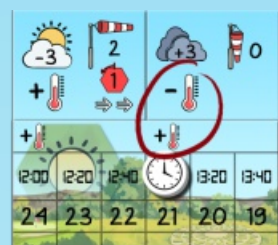
总共有 4 类天气更新，但并不是每次天气变化时都会发生。**天气板块**上的**图标**（也可能在**天气板**上），代表了哪些类型需要更新。

温度变化

温度指示框带有**温度计图标**，可以移动。根据天气板块和天气板上的**温度计图标总和**来移动温度指示框。如果结果为正，则指示框向右移动。如果为负，则指示框向左移动。如果指示框已经到达最左端或最右端，又需要进一步移动，则忽略额外的移动。



本例中，有两个+温度计图标，所以指示框就往右移两格。



本例中，两个温度计图标相互抵消，所以无需移动指示框。

阳光朝向变化

游戏开始时，**太阳在东边**，如印在**地图边缘**上的。**阳光朝向标记**尚未使用。

当时间标记到达正午**12点钟**时，就要将**阳光朝向标记顶面朝上**盖在地图边缘上。

到了**14点**，把阳光朝向标记翻个面显示太阳在**西边**了。**18点**再把它翻面，**顶面朝上**，并停止所有阳光照射的福利。



12点时，将阳光朝向板块从天气板上放到地图边缘上。



14点和18点时，地图边缘的阳光朝向标记被翻面。

云数量的变化



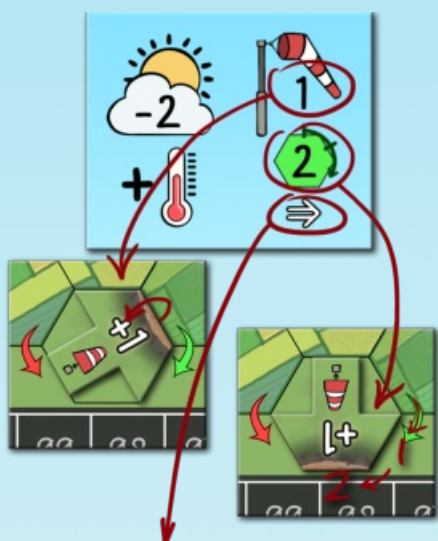
本例中，您需要添加两朵云。您先摸出了5，于是您把云朵放在地图板块上有数字5的板块上。云环足够宽，可以让滑翔伞员置身其内。然后您摸出了9，但是9号的地图板块上已经有云了，所以您需要再摸一块云标记。这一次您摸到了3，就把第二朵云放在3号板块上。



本例子，您要移除一朵云。首先您摸出了10，但整个游戏只有7朵云，所以您得重新摸。摸到了4，但4号云不在地图上。再摸到7，这次您可以从地图上移除7号云。

风向标记翻面技巧：

- 从无风到有风（或反之亦然）：将两个标记合在一起翻转。
- 风力改变：仅翻转最上面的标记。



本例中，首先翻转风向标记到1级风力。

然后两个风向标记合着一起顺时针旋转两格。现在风向朝南。

底部的箭头提醒您现在还应进行一次风的推动环节，根据风向将云和滑翔伞员在地图上推一块（如果有两个箭头，则推两块）。

云标记会增加或减少地图上云朵的数量。云图标里面的数字代表增加或减少的云数量。

地图上的十个特定的板块中一个数字，这些是云朵可能生成的位置。在地图上添加云时，先从云布袋中抽取一块云标记并在地图上找到所对应的数字，然后再随机放置一朵云环在上面。如果那里已经有云的话，再抽取另一块云标记。

云朵环上有些小圆点，这是移除时的标记。移除云朵时，先从云布袋中抽取一块云标记，然后移除与云环圆点数量相同的云。如果那朵云不在地图上，再从布袋中抽取另一块云标记，直至抽到的数字可以在地图上找到这朵云。

一旦您添加或移除了全部的云朵后，把所有的云标记放回布袋中。

风力和风向的变化

风向图标以及其下面的数字表明了风的强度（没有数字就代表没风）。如果当前的风力与天气板块上的不同，相应地翻转风向标记。请确保翻转过程中保持风向，即使翻转到无风。

风向标记下面的旋转图标代表了风向会如何转变（顺时针或逆时针）。如果没有旋转图标，就表示风向保持不变。数字表示风需要旋转多少个六边形角度：1格或2格。相应地旋转风向标记，同时让它们合在一起。

当天气更新完后，如果有风（风的强度不为0），云和滑翔伞员将会被风吹着移动，这个环节被称为风的推动（详见下一页）。天气板块底部的箭头图标是此特殊环节的提醒。

风的推动环节

推动云

首先根据风力，**顺着风向移动所有的云** 1 到 2 格六边形板块。如果云被移出了地图，将其收回。



本轮的风是朝东南方向吹，风力 2 级。首先所有的云必须朝东南方向移动两格板块。可以看到 3 号云被吹出地图了。

风推动环节的顺序

这个环节将按照特殊的顺序进行：从**高度最低**的滑翔伞员到**最高**的滑翔伞员。同一高度的滑翔伞员，将根据他们**沿着风向**的位置决定，从风向最远的到最近的。这项规则是为了最大限度地减少滑翔伞员被另一个滑翔伞阻挡的情况。

推动滑翔伞员

在上述特殊的顺序中，玩家们可以自己决定是否**让风推动**他们，还是**留在原地**（或两者结合）。

- 如果您想**让风推动您**，沿着**风向**移动您的滑翔伞员，**而不改变方向**。根据风力，推动 1 或 2 格板块。
- 如果您想**留在原地**，让您的滑翔伞员保持不动，这样会根据风力**损失** 1 到 2 格高度。
- 如果是**2 级风力**，您也可以将前**两者结合**，沿着风向**推动 1 格**，并**损失 1 格高度**。

如果您**被山崖或地图边缘阻挡**，您无需移动也不会损失高度。另外，正如**飞行规则**中所述，在飞越山地的时候，如果高度下降太多会导致在山顶着陆，您也无法留在原地。

还有一种情况是**另一个滑翔伞员**挡住了您**正下方**的空间，您就**无法停留**，只能让风推动您。

当所有玩家完成了风的推动环节，首位玩家就能正常开始他的回合了。



本例中，风的推动顺序为：黄色玩家先开始（高度最低）。蓝色和绿色玩家在同一高度，但是绿色更偏向东北方向，所以绿色其次，然后是蓝色。红色玩家高度最高，所以他最后一个被风推动。



- 黄色玩家决定让风推动他。照理他应被推动两格板块（风力为 2 级），然而他的高度在山顶之下，在推动 1 格后就被山体挡住。所以他可以忽略剩余的推力，并不降低高度。他不能自愿留在原地而损失 1 格高度（这是为了防止以这种情况降低高度从而落在目的地）。他可以先选择停留原地，但这会让他在被风推动前已经着陆。
- 绿色玩家选择混合操作，被推动 1 格，并损失 1 格高度。
- 蓝色玩家让风完全推着走 2 格板块，现在他正好在绿色玩家之上。
- 红色玩家决定完全不动并损失 2 格高度。他在山顶上方，损失 2 格高度不会让他在山顶着陆。如果不是这样，他就必须被风推着走。

特技



黄色玩家正在飞越森林。现在森林的温度值会使他上升1格高度。然后他也要加上阳光朝向(+1格高度)和风推奖励(+2格高度)。在这一轮他总共获得4格高度，但他并没有在云朵下面，所以他不能使用“云吸上升”特技。

如果他继续在下一轮直线飞行，温度指示框、阳光朝向和风力不变，但这次飞到云下面，还会获得2格高度，这轮他总共能上升6格高度，足以让他拿到特技的12。

注意，如果他是加速到达云下，他就不会获得云朵的上升奖励，天气调节的因素只看第一个六边形板块。因为他没获得云朵的高度奖励，这一轮中他就不能使用“云吸上升”特技。

特技是那些能让您**额外**得分的精彩动作。它们会有一个基础分数，然后根据您达成目标程度而定的额外分数。不过，每项特技您最多只能通过获得12。

每项特技在游戏中只能**记分一次**。因此，当您完成一个特技时您并不是必须马上记分。您可以**冒险**，以便在**今后**更好的表现中**记分**。当您决定对特技记分时，**获得相应的特技标记**来表明您已对此项记分，游戏中将无法再次记分。

特技动作将在**您的回合中**记分，在飞行或加速**之前或之后**，但**不能在风的推动环节**进行。

云吸上升

当您的滑翔伞员在**云层下**，**一轮中上升2格或更多格高度**，您就可以使用这项特技加分。在这一回合中如果您**上升2/3/4/5格或更多格高度**，您就可以获得**3/6/9/12**。将新板块上**所有改变高度的因素相加**（加速前），包括可能的**急转弯惩罚**，以确定您的得分。

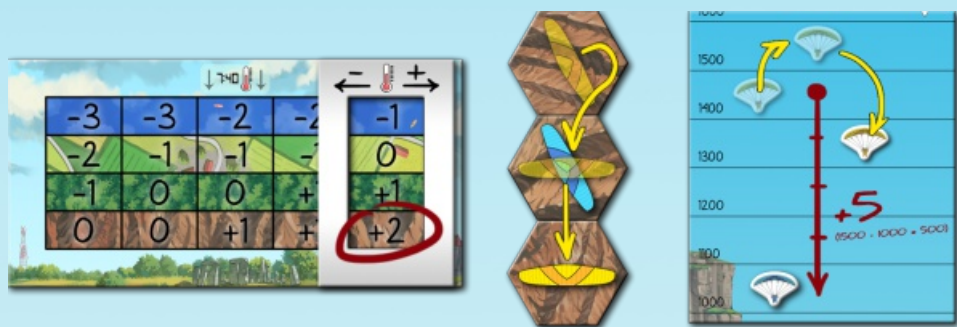
如果您在**不借助云**的帮助的情况下上升2格或更多高度，那么您就**不能**使用这个特技。

飞越对手

当您与另一位滑翔伞员在**同一六边形板块**，且高度在他的**上方**，您就可以在这个特技上得分。基础奖励为**2**，您与下方滑翔伞员之间的**高度差每增加一格**，即可获得**额外1**（最高12）。

也就是说您正好在对手上面就记3，有2格的差距就记4，10格或更多的差距就记12。

如果在同一位置有多名滑翔伞员在您下方，您可以选择最低的那位，他能给您带来最多的得分。



在这一轮中，黄色玩家飞到与蓝色玩家相同的位置。他先因急转弯而减少1格高度，然后因为山地温度上升2格，总共获得1格高度。后来他选择使用“飞越对手”特技，现在他在蓝色高度上方5格的高度，所以他能获得2+5=7。最后他决定加速，这导致他失去了2格高度。

底部逃脱

当您**到达**山顶以下的**低空**后，又**成功飞到高于**山顶的高度时，即可对此特技记分。

在游戏设置过程中，您的**特技尺**（尺子形状的特技标记）被放置在高度板上**指定的位置**。当您的滑翔伞员**到达**那个高度时，将特技尺移到**高度板旁边**，和山顶对齐。

之后，只要您飞到高于山顶的高度时，您就能使用这项特技。您可以根据您当前的高度，按照**特技尺上的标注**来记分（如果您飞越特技尺的顶部时，您最多可得12 🪂）。在这种情况下，将特技标记放回手边。

如果您过早着陆并决定再次起飞（详见**过早着陆**章节），请将特技尺重新放到指定的设置位置。

山崖环绕

如果您能连续数回合**依靠阳光朝向或风力**的因素，围绕着山体飞行，即可完成此特技。

在您的回合里，如果您能通过**阳光朝向或风力因素**，在山崖边使高度上升，您就可以**选择**把您的特技尺放在**天气板**的下方。一局游戏您只有一次机会完成这项特技。一旦特技尺被放在天气板下方，此项特技就会开始记分，不管多少。

从现在开始，在接下来的回合中，您应专注于继续增加**阳光朝向或风力**的加成。只要您的回合中**不再**有这两个因素，您就**必须**给该项特技**记分**：获得**时间标记**对应在特技尺上的得分。然后收回您的特技尺。

如果**时间标记**和12对齐或者在本轮开始已超过特技尺，您就不需要在意太阳朝向或风力的因素了，直接记最高的12 🪂，并收回特技标记。



红色玩家达到了400m高度。他将特技尺放在高度板旁边并与山顶对齐。



多轮之后，他到达了1100m。现在他决定在他加速前完成“底部逃脱”特技。他将会记10 🪂，并在900m高度结束他的回合（加速导致减少2格高度）。同时蓝色玩家也到达他的特技尺高度，并开始回升。



黄色玩家飞到山崖旁边的板块并受到阳光加成上升1格高度。他决定使用“山崖环绕”特技，于是他把特技尺放在天气板下方与时间标记对齐（从13:20开始）。



下一轮（13:40）中，他绕着山崖飞行，并受到太阳和风力的双重加成，所以他的特技还在进行中。下一轮（14:00）中，蓝色玩家也决定开始这项特技，所以把他的特技尺放在黄色下方与时间标记对齐。黄色继续在绕山飞行中受到风力加成，但（14:20）过后，没有了太阳和风力，特技终止，黄色玩家记得4 🪂。

探索者



红色玩家到达了地图边缘并决定记分“探索者”特技。黄色玩家离边缘直线距离有4格地图板块，而蓝色玩家有3格板块，所以蓝色离边缘最近，红色玩家将会获得 $6+3=9$ 。

当您的滑翔伞员到达**地图边缘**时，您可以对此项特技记分。这种情况下，查看离地图边缘**最近的滑翔伞员**，并数一下从他的位置到地图边缘有多少块六边形板块。**把这个数加上特技的基础分数6**，就是这项特技的得分（最多12）。

注意，**地图边缘A**上的三块天气板块并不算在地图内，在划定地图边缘时请忽略掉它们。

着陆

过早着陆

如果您**被迫提前着陆**但还想继续飞，您可以从离降落点处**最近的山头再次起飞**。您必须花时间走到新的起飞点才能再次起飞，或者您可以花费您的得分来提前出发。

将您的**高度标记**放在离您着陆点最近的山地板块上（如果有多个山地板块距离相同，您可以自行选择），这将是您**新的起飞点**（这不会影响其他玩家，只是为了标注你未来的起飞位置）。数一下从您的着陆点到山地板块的距离，并加上山体高度。然后在**记分条**上将您的滑翔伞员放在您记分标记**后面**，距离当前**记分标记**这个数量的地方。

从现在起，在您的回合中，您可以选择将您的滑翔伞员在**记分条上向前移动6格**（但不能超过记分标记），或者从您预留的山地板块上**起飞**。

当您决定起飞时，您必须将**记分标记**移到之前您滑翔伞员在**记分条**上的位置。然后，把**高度标记**放回**高度板**的山顶高度，再正常开始您的回合。

第一轮
(着陆)



黄色玩家被迫着陆。山地离他着陆点有2格板块，且这座山的高度为9格，所以把他的滑翔伞员放在他的记分标记后面

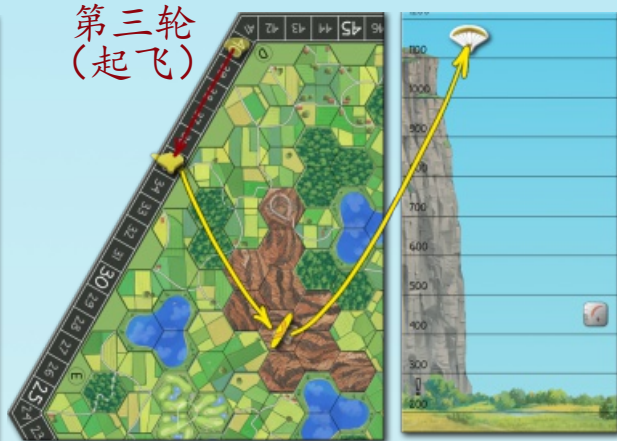
$9+2=11$ 的位置。同时，他将高度

度标记从高度板上放到要起飞的山地板块上，作为提醒。

第二轮
(走路)



第三轮
(起飞)



滑翔伞员在记分条上前进一轮后，黄色玩家决定在下一轮起飞：他将滑翔伞员放回山上，将记分标记后退，并重新把高度标记放到高度板山顶上。然后正常执行他的回合。

最终着陆

当您**刻意着陆**并决定不再起飞时，把您的**高度标记**放在着陆的六边形板块上，并把您的滑翔伞员放在**天气板**上与**时间标记**对齐。您游戏就结束了，但其他玩家仍然可以继续他们的游戏。

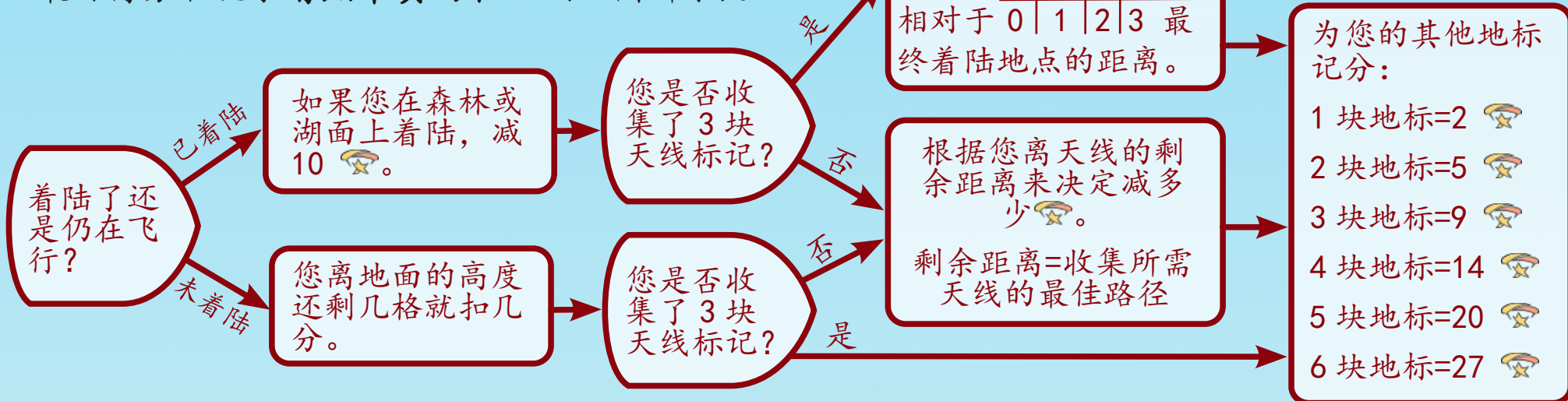


红色玩家已经着陆。他将他的高度标记移到地图上，将他的滑翔伞员移到天气板下方。

游戏结束和算分

当**所有玩家都着陆了**或到达**时间标记的终点 (20:00)**，游戏结束。

然后，您可以为所有玩家计算**最终得分**。您的最终得分取决于**滑翔伞员的状况**（如图所示）。



得分最高者获胜。相同分数下确定胜负依次看天线标记，其他地标，特技标记。

本例中，绿色玩家降落在森林中（-10 🪂），但他收集了3块天线标记。他在17:40（+7 🪂）最先着陆（+12 🪂），并且距离着陆目标2个板块（+8 🪂）。所以他总共获得 $-10+12+7+8=17$ 🪂。

黄色玩家也收集到3块天线标记，并在绿色和红色玩家之后降落，但由于红色玩家没收集满所有天线标记，红色玩家就不能参与着陆竞速排名。所以黄色玩家在19:20（+2 🪂）第二名着陆（+6 🪂）。他距离目的1格板块（+12 🪂）。所以一共获得 $6+2+12=20$ 🪂。

红色玩家降落在森林（-10 🪂），而且只收集了蓝色天线标记。他离红色天线更近，所以他将这个距离（3格板块）+红色天线到黄色天线的距离（5格板块）。所以一共要扣 $-10-3-5=-18$ 🪂。

蓝色玩家仍在400m上空飞行（-4 🪂）。他也没有收集到红色天线标记，而他到红色天线的距离为3格板块。所以一共扣 $-4-3=-7$ 🪂。

