

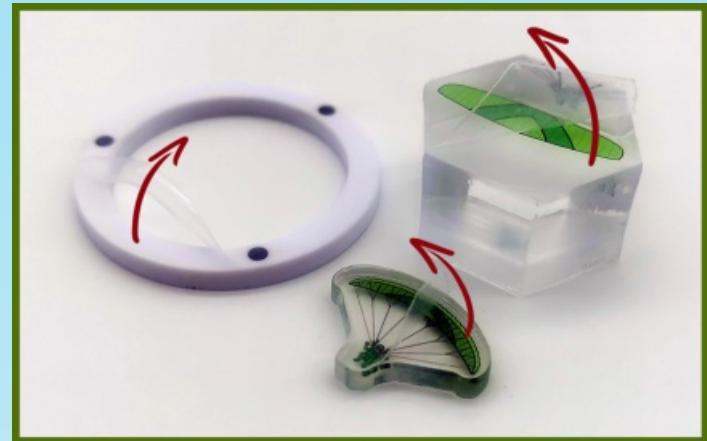
Paragliders



Paragliders

ZIEL DES SPIELS

Im Spiel bist du ein Paraglider-Pilot, der versucht, drei Antennen zu überfliegen und dann auf dem zentralen Ziel zu landen. Du sammelst Siegpunkte (👉) für das Überfliegen von Antennen und Wahrzeichen sowie für das Ausführen von Stunts. Mache den besten Flug an einem Tag und sammle so viele Siegpunkte wie möglich. Beobachte die Wetterveränderungen und passe deine Flugroute entsprechend an, um deine Siegchancen zu maximieren.



Before your first game, peel off the plastic protective film on all the acrylic tokens, on both sides.

DANKSAGUNGEN

Spieldesign: Alban Nanty

Illustrationen: Banbann, Dahata Studio (für das Boxcover)

Produktion: Jun Ding

Übersetzung: Hercules Matthijs Schaap (DE), Léonard (CN), Jun Ding (CN), Alban (FR)

Lektorat und Übersetzung: Hercules Matthijs Schaap, Amaury Geiss

Playtesting: 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, 李纪纬, 李宁华, 柠萌, 钱, 若慕, 无穷哥, 小万, 小魏, 雨立狸, 仲海峰 und weiteren anonymen Spielern.

Besonderer Dank an Pakou, der mich zu diesem Spiel inspiriert hat.

SPIELMATERIAL



61 Geländeplättchen



Berg Wald See Feld
(alle anderen)



1 Zeitmarker

1 Beutel für die
Geländeplättchen



6 Kartenränder (beschriftet mit A bis F)



1 Wettertafel



7 Wolkenringe



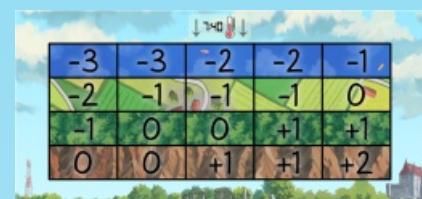
10 Wolkenplättchen



1 Wolkenbeutel



18 Wetterplättchen
(beidseitig)



1 Thermiktafel



1 Thermik-
anzeiger



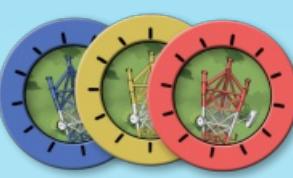
1 Höhenleiste
(aus 3 Teilen)



1 Sonnenmarker



2 Windfahnenmarker



12 Antennenmarker
(in 3 Farben)



24 Wahrzeichen-
GPS-Marker



6 Solo-GPS-Marker



6 Flugfähigkeitskarten
(in 4 Sprachen)



5 Stuntkarten
(in 4 Sprachen)



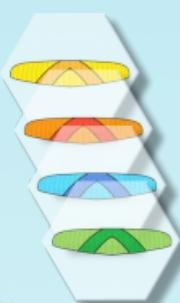
4 Regelhefte
(je eins pro Sprache)



4 Spielhilfen



20 Stuntmarker
(in 4 Farben)



4 Paraglider



4 Höhenmarker

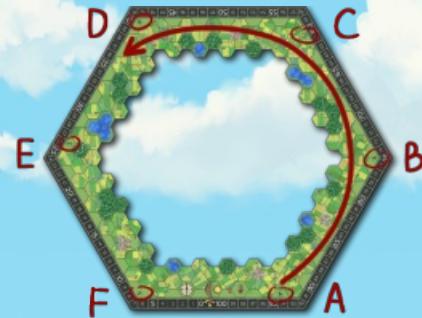


4 Punktmarker

Jedes Plättchen hat 3 Hexfelder und
eine Mischung aus Geländetypen:

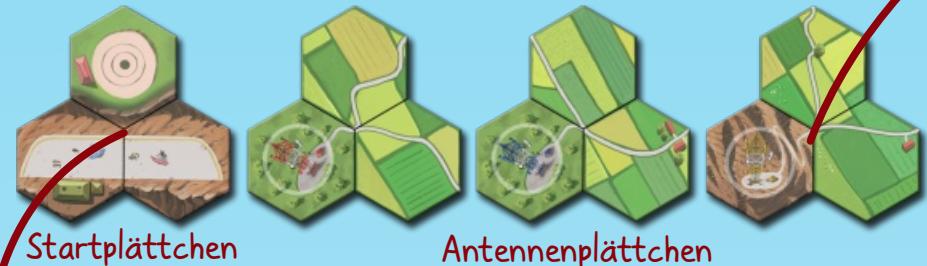
AUFBAU

1 Setze die sechs **Kartenränder** in alphabetischer Reihenfolge (A bis F) gegen den Uhrzeigersinn zusammen, sodass sie den Rand der Karte bilden.



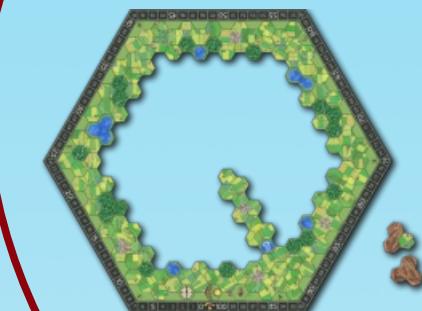
Verwende die Buchstaben an den Kartenrändern, um sie in alphabetischer Reihenfolge (A bis F) gegen den Uhrzeigersinn aufzubauen.

2 Trenne das **Startplättchen** und die drei **Antennenplättchen** vom Rest. Lege die übrigen Geländeplättchen in den großen grünen Beutel.

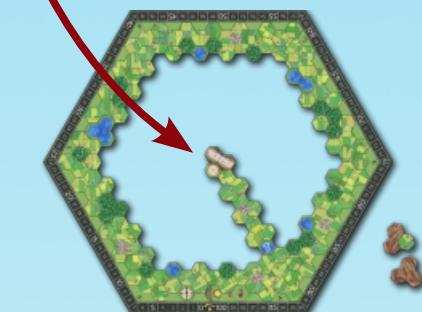


3 Ziehe zufällige Geländeplättchen aus dem Beutel, um die Kartenränder mit einer dreizackigen "Sternform" zu verbinden. Beginne bei Ecke A und lege vier Plättchen in einer Linie aus. Wenn du dabei ein Plättchen mit Bergen ziehst, lege es beiseite und ziehe weiter.

Achte darauf, dass der Stern mit den Ecken A, C und E verbunden ist.

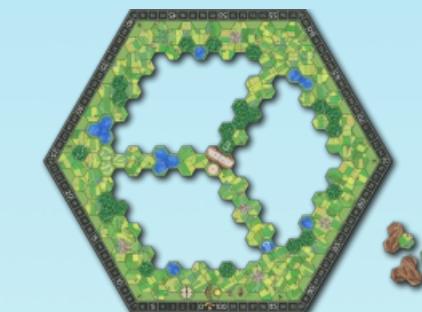


Achte darauf, bei Ecke A zu beginnen und alle gezogenen Plättchen mit Bergen beiseite zu legen.



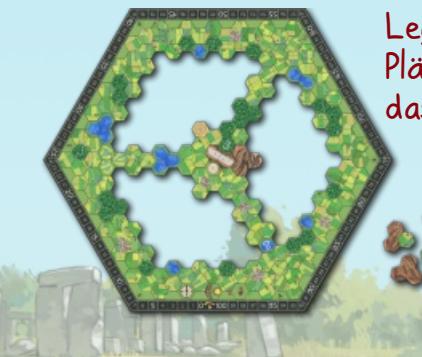
4 Füge dann das **Startplättchen** in die Mitte ein.

Lege das Startplättchen in die Mitte.



5 Vervollständige die beiden anderen Arme des Sterns, beginnend bei den Ecken C und E. Ziehe zufällige Plättchen aus dem Beutel und lege weiterhin Plättchen mit Bergen beiseite. Wenn der Stern vollständig ist, darf er keine Berge enthalten.

Schließe den Stern ab. Wenn du weitere Plättchen mit Bergen ziehst, lege sie weiterhin beiseite.

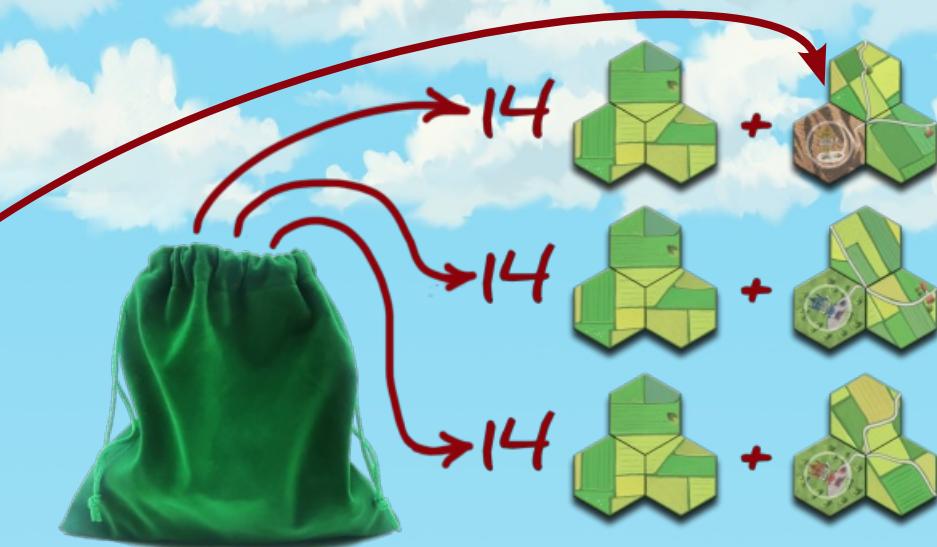


6 Ziehe anschließend drei weitere zufällige Plättchen und platziere sie rund um das Startplättchen. Nun können auch Plättchen mit Bergen verwendet werden. Verbinde Berge wo möglich mit der vorhandenen Bergkette.

Lege 3 weitere Plättchen rund um das Startplättchen.

7 Lege anschließend alle beiseite gelegten Plättchen zurück in den Beutel und misch sie erneut.

Lege dann alle Plättchen mit Bergen in den Beutel.



Gib jedem Aufbauhelfer ein Antennenplättchen und lass ihn 14 Plättchen aus dem Beutel ziehen.



Tri-Hex-Plättchen können in zwei Richtungen platziert werden, aber nur eine davon ermöglicht es, den gesamten Sektor mit allen 15 Plättchen lückenlos zu belegen. Achte darauf, dass die Plättchen jeweils in Richtung der Kartenecken zeigen.



Im rechten Sektor müssen die Berge auf dem Plättchen mit dem vorhandenen Gebirge im Zentrum verbunden werden. Das untere Tri-Hex-Plättchen muss eventuell gedreht werden, um die Verbindung herzustellen.

Im unteren Sektor dürfen die Berge näher am Kartenrand liegen, müssen aber trotzdem eine zusammenhängende Kette bilden.

8 Um die Aufbauzeit zu verkürzen und eine abwechslungsreiche Karte zu erhalten, solltest du den Aufbau nicht allein durchführen. Bitte deine Mitspieler, dir als Aufbauhelfer zu helfen:

- **Bei 2 Spielern:** erstellst du den Stern und füllst einen Sektor. Dein Aufbauhelfer füllt die anderen Sektoren.
- **Bei 3 Spielern:** erstellst du den Stern und füllst einen Sektor. Deine Aufbauhelfer füllen jeweils einen Sektor.
- **Bei 4 Spielern:** erstellst du den Stern. Deine Aufbauhelfer füllen jeweils einen der drei Sektoren.
- **Bei 5 Spielern (möglich mit Erweiterung):** erstellst du den Stern. Drei deiner Aufbauhelfer füllen jeweils einen Sektor und der letzte Spieler ist verantwortlich für die Stimmung.

Während die Aufbauhelfer an der Karte arbeiten, kannst du das restliche Spielmaterial vorbereiten.

9 Jeder Aufbauhelfer nimmt ein **Antennenplättchen** (die Farbe spielt keine Rolle) und zieht 14 Plättchen aus dem Beutel, um seinen Sektor zu füllen. Dabei trennt er die Plättchen mit Bergen von den übrigen, um den Überblick über die Größe des Gebirges zu behalten.

10 Beim Platzieren der Plättchen müssen sie so ausgerichtet werden, dass immer eine einzelne Hex-Seite in Richtung der Kartenecke zeigt. Nur so lässt sich der gesamte Sektor später korrekt ausfüllen.

11 Deine Aufbauhelfer dürfen selbst entscheiden, wo sie welche Plättchen platzieren, einschließlich der **Antennenplättchen** und **Wahrzeichen**. Sie dürfen auch Plättchen umdrehen und die Seite wählen, die ihnen besser gefällt.

12 Deine Aufbauhelfer sollten aufpassen: Alle Plättchen mit Bergen innerhalb eines Sektors müssen miteinander verbunden bleiben (auch mit eventuellen Bergen im Zentrum der Karte). Durch das Umdrehen eines Plättchens mit Bergen lassen sich oft bessere Verbindungen schaffen.

13 Lege die **Wettertafel** neben die Karte.

14 Mische die **Wetterplättchen** und ziehe zwölf zufällige Plättchen, um damit die Wettertafel zu füllen. Lege sie mit einer beliebigen Seite nach oben oberhalb der Zeitleiste aus. Jedes Plättchen steht für eine Stunde.

Spielvariante: Für ein weniger vorhersehbares Wetter und ein schwierigeres Spiel kannst du nur 3 Wetterplättchen über der Zeitleiste platzieren. Ziehe dann während der **WETTERÄNDERUNGEN** ein Plättchen und füge es der Wetterzeitleiste hinzu.

15 Platziere den **Zeitmarker** am Anfang der Zeitleiste.

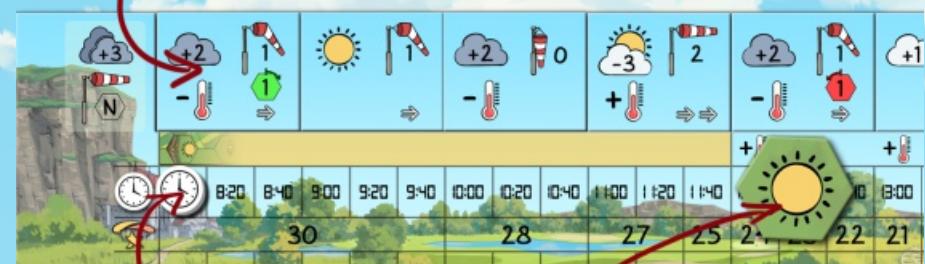
16 Lege den **Sonnenmarker** (das sechseckige Plättchen) auf die markierte Position der Wettertafel.

17 Staple die beiden **Windfahnenmarker** und platziere sie an ihrem Platz am Kartenrand, der die aktuelle Windstärke anzeigt. Die Windrichtung ist zu Beginn immer nach Norden. Sollte das erste Wetterplättchen den Wind drehen, passe die Windrichtung entsprechend an.

18 Lege das **Thermikbrett** neben die Wettertafel und platziere den **Thermikanzeiger** darauf. Die Anfangstemperatur liegt in der mittleren Position, kann sich aber durch das erste Wetterplättchen ändern.

19 Zu Beginn befinden sich drei **Wolken** auf der Karte. Prüfe das erste Wetterplättchen, da es die Anzahl verändern kann. Addiere oder subtrahiere die auf dem Plättchen angegebenen Werte, um die korrekte Zahl der Wolken zu bestimmen, und platziere diese auf der Karte. Falls Wind vorhanden ist, bewege die Wolken gemäß der Windrichtung (siehe Kapitel **WETTERÄNDERUNGEN**).

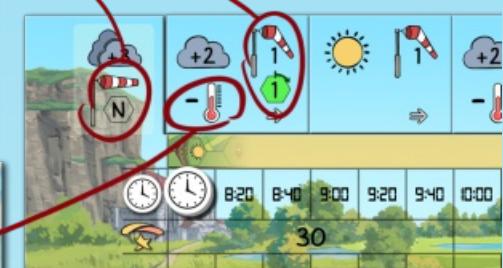
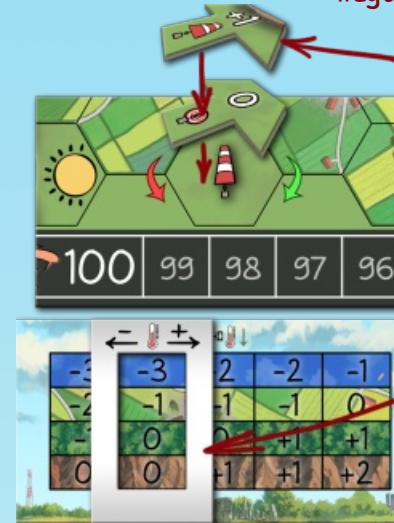
Lege die **Wetterplättchen** zufällig oberhalb der Zeitleiste aus.



Setze den **Zeitmarker** auf 08:00.

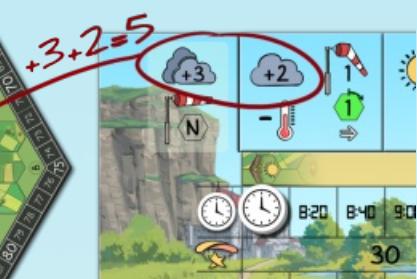
Platziere den **Sonnenmarker** auf 12:00

Staple die beiden **Windfahnenmarker**. Oben liegt der Marker mit der Anfangswindstärke. Prüfe, ob der Wind sich sofort dreht, und passe die Richtung von Norden an.



Prüfe, ob sich die Temperatur sofort verändert, und bewege den **Thermikanzeiger** entsprechend von der mittleren Position.

Addiere die Wolkenwerte, um zu bestimmen, wie viele Wolken erscheinen.



Erzeuge und bewege anschließend die entsprechende Anzahl von Wolken. (Siehe Kapitel Wetteränderungen)

Setze die Höhenleiste so zusammen, wie du möchtest.



Platziere Antennenmarker und GPS-Marker auf den angegebenen Hexfeldern der Karte und Höhenleiste.



Platziere deinen Punktmarker auf der Punkteleiste.

Platziere deinen Höhenmarker auf dem Gipfel.



Ziehe für ein fortgeschrittenes Spiel zusätzlich zwei zufällige Stuntkarten.



20 Bau die **Höhenleiste** neben der Karte zusammen. Sie besteht aus drei Teilen, die jeweils zwei Seiten haben: eine einfache und eine schwierige, gekennzeichnet mit einem Ausrufezeichen. Für dein erstes Spiel wird empfohlen, die einfachen Seiten zu verwenden. Erfahrene Spieler können sich auf schwierige Abschnitte einigen.

Für einen zufälligen Aufbau kannst du eine Zahl aus dem **Wolkenbeutel** ziehen: Bei einer geraden Zahl verwende die einfache Seite, bei einer ungeraden Zahl die schwierige. Wiederhole das für alle drei Teile.

21 Platziere auf jedem der vorgesehenen Hexfelder der Karte und der **Höhenleiste** so viele **Antennenmarker** und **GPS-Marker**, wie Spieler teilnehmen.

22 Gib jedem Spieler eine **Spielhilfe** und das dazugehörige Material seiner Farbe.

23 Jeder Spieler platziert seinen **Höhenmarker** auf dem Gipfel der **Höhenleiste**.

24 Jeder Spieler platziert seinen **Punktmarker** auf dem Feld 0 der **Punkteleiste**.

25 Jeder Spieler behält seine **Paraglider-Figur** in der Hand.

26 Der erste Spieler sitzt links neben der **Wettertafel**, der Spielzug verläuft im Uhrzeigersinn. Die Wettertafel sollte zwischen dem ersten und dem letzten Spieler liegen. Wenn ein anderer Spieler die Startposition übernehmen möchte, kann er den Platz tauschen oder die Wettertafel verlegen.

27 Verteile **Flugfähigkeitskarten** abhängig von der Spielerreihenfolge: Der zweite und dritte Spieler erhalten je eine Karte, alle weiteren Spieler je zwei.

28 Für deine erste Partie wird empfohlen, die **Stuntkarten** in der Schachtel zu lassen und ohne Stunt-Herausforderungen zu spielen. Für ein **fortgeschrittenes** Spiel mische die Stuntkarten und ziehe zufällig 2 (oder mehr). Lege sie neben das Spielfeld. Die Anzahl der Hexfelder unter dem Kartentitel zeigt den Schwierigkeitsgrad des Stunts an.

29 Wenn ihr mit Stuntkarten spielt, legt jeder Spieler einen seiner **Stuntmarker** neben jede im Spiel befindliche Karte. Die Stuntmarker "Ab- und Aufgeher" und "Klippenkratzer" sind ähnlich wie ein Lineal geformt. Der Marker des "Ab- und Aufgeher"-Stunts wird auf der Höhenleiste platziert, anstatt neben der Karte.

SPIELABLAUF SPIELRUNDE UND ZEITMARKER

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend mit dem Startspieler.

Der **letzte Spieler** ist dafür verantwortlich, nach seinem Zug den Zeitmarker zu bewegen und, wenn nötig, das Wetter zu aktualisieren (siehe Kapitel **WETTERÄNDERUNGEN**). Der **erste Spieler** sollte immer darauf achten, dass der Zeitmarker bewegt wurde, bevor er seinen Zug beginnt. So teilen sich der erste und der letzte Spieler die Verantwortung, dass die Zeit am Ende jeder Runde korrekt fortgeschritten ist. Es wird empfohlen, den erfahrensten Spieler an die letzte Position zu setzen.

Die Runden laufen weiter, bis alle Spieler gelandet sind oder der Zeitmarker das Ende der Zeitleiste erreicht hat.

DEIN PARAGLIDER

Im Spiel besteht dein Paraglider aus **zwei Markern**: Dein Marker auf der Höhenleiste zeigt deine **Flughöhe**, während deine Paraglider-Figur auf der Karte deine **Position** angibt. **Zusammen** bestimmen sie deine **exakte Lage** im dreidimensionalen Luftraum.

RICHTUNG

Dein Paraglider hat eine feste Flugrichtung. Der **Pfeil** auf seinen Flügeln zeigt nach vorn. Achte darauf, die Figur immer sauber mit den Sechsecken der Karte **auszurichten**, damit der Pfeil klar das Hexfeld vor dir anzeigt.

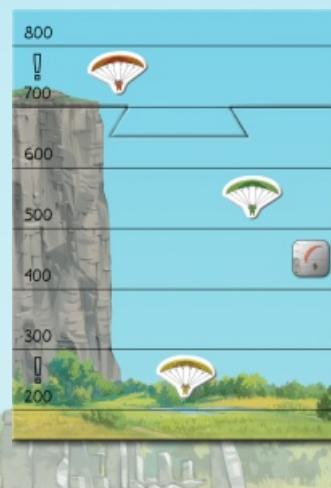
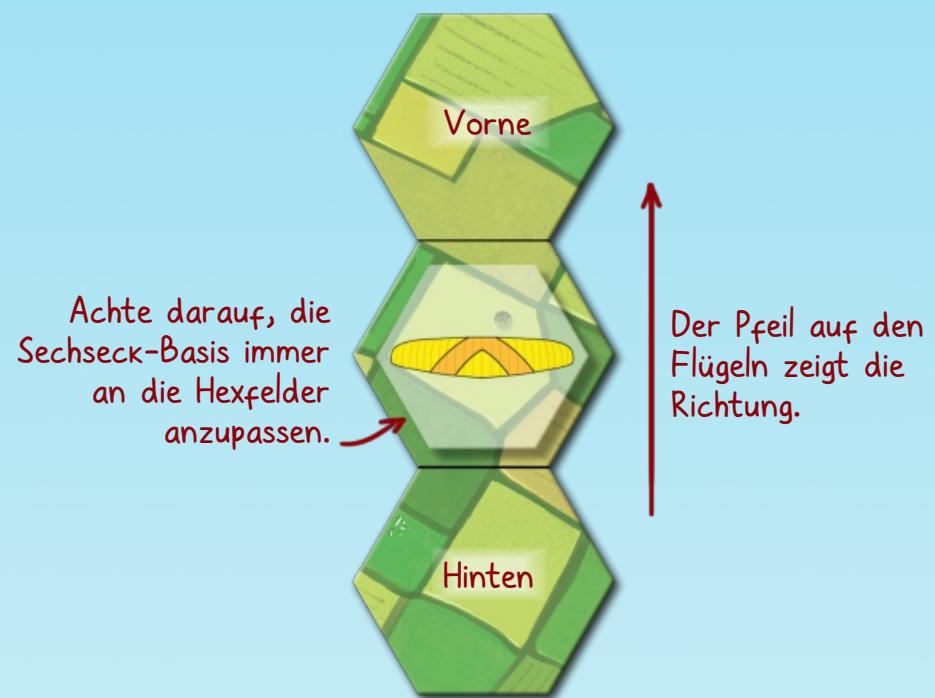
HÖHE

Du startest auf dem Gipfel, aber die Wetterbedingungen verändern deine Höhe. Um lange zu fliegen, musst du deine Höhe sorgfältig verwalten. Wenn dein Höhenmarker den unteren Rand der Höhenleiste erreicht hat, bist du gelandet.

Eine frühe Landung ist ungünstig, doch letztlich willst du **am Ende des Spiels landen**, nachdem du die drei Antennen überflogen hast.



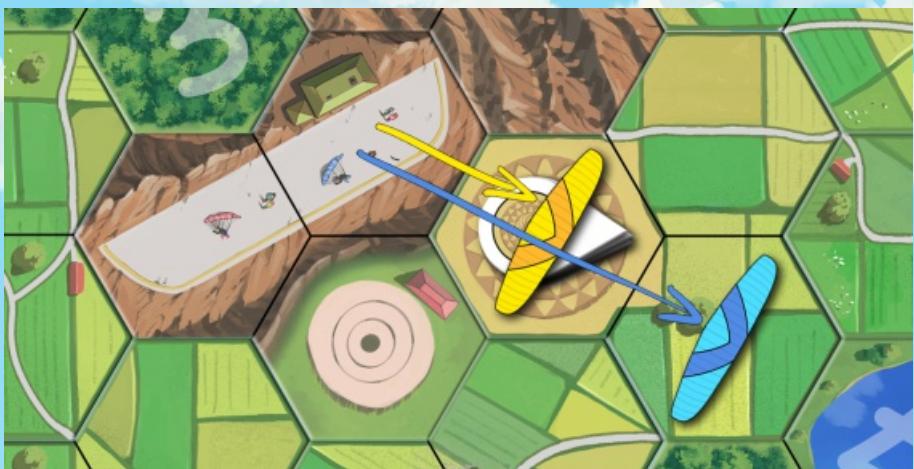
Der letzte Spieler bewegt nach seinem Zug den Zeitmarker. Der erste Spieler überprüft, ob der Marker verschoben wurde, bevor er seinen Zug beginnt.



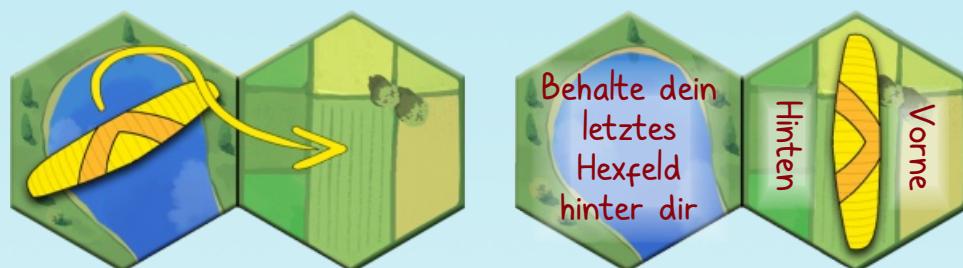
Die Höhenleiste wurde auf der schwierigen Seite aufgebaut. Dadurch ist der Berg niedriger. Der Gipfel liegt bei 700 m, aber der Berg selbst ist nur 500 m hoch, da der Boden bei 200 m beginnt.

Der rote Spieler steht auf dem Gipfel. Der grüne Spieler befindet sich drei Höhenstufen über dem Boden. Der gelbe Spieler ist gelandet.

ABHEBEN



In diesem Beispiel ist der gelbe Spieler der Startspieler. Er startet und sammelt sofort den "Kornkreis" GPS-Marker. Der blaue Spieler, der als Zweiter an der Reihe ist, möchte ebenfalls diesen Marker sammeln und beschleunigt (siehe nächste Seite), um nicht auf demselben Hexfeld zu landen. Der rote Spieler will den Marker ebenfalls, entscheidet sich aber, seinen ersten Zug auszulassen, um ihn in der nächsten Runde zu erreichen.



Nach der Bewegung muss dein Paraglider so ausgerichtet sein, dass das vorherige Hexfeld hinter dir liegt.

Du beginnst das Spiel mit deiner Paraglider-Figur in der Hand. In deinem ersten Zug darfst du sie auf eines der beiden Startfelder im Zentrum der Karte setzen und deinen ersten Flug ausführen.

Du kannst auch während deines **Zuges** passen und später abheben, um der Flugroute eines anderen Paragliders zu folgen.

Du darfst das Starten beliebig oft hinauszögern, aber sobald du in der Luft bist, musst du dich in jedem Zug bewegen, bis du landest.

DEIN SPIELZUG

BEWEGE DEINEN PARAGLIDER

Während deines Zuges führst du genau eine Aktion aus: Bewege deinen Paraglider auf ein angrenzendes Hexfeld. **Bewegen ist verpflichtend**. Du darfst nicht auf demselben Hexfeld bleiben. Wenn du die Richtung änderst, drehst du deine Figur schrittweise, bis sie wieder mit dem Hexfeld darunter ausgerichtet ist.

Du kannst mit einer normalen Bewegung oder einer scharfen Kurve fliegen:

- **Normale Bewegung:** Flieg entweder geradeaus oder dreh dich um ein Hexfeld nach links oder rechts und flieg dann vorwärts.
- **Scharfe Kurve:** dreh dich um zwei Hexfelder nach links oder rechts, flieg dann vorwärts und **verliere eine Höhenstufe**.
- Du darfst niemals auf das Hexfeld hinter dir fliegen.

Richte deine Figur nach dem Spielzug immer korrekt auf dem neuen Hexfeld aus: **Dein Rücken zeigt auf das Hexfeld, von dem du gekommen bist**. Es hilft oft, sich zuerst auf dem aktuellen Hexfeld zu drehen und dann geradeaus zu fliegen.

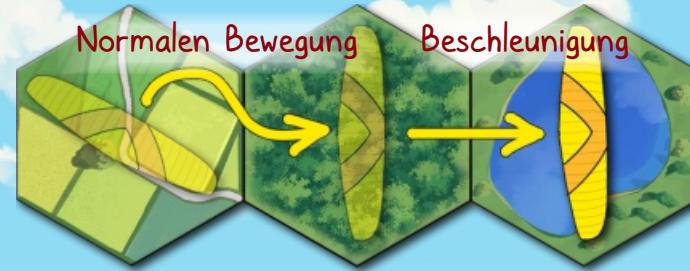
HÖHE ANPASSEN

Nachdem du dich bewegt hast, prüfe, wie viel Höhe du gewinnst oder verlierst. Dies ergibt sich aus der Summe der **Wettermodifikatoren** und eines eventuellen **Höhenverlusts durch eine scharfe Kurve**. Berücksichtige dabei die Thermik des neuen Hexfeldes, den Einfluss von **Wind, Sonne und Wolken** (siehe **WETTERMODIFIKATOREN**). Passe anschließend deinen Höhenmarker auf der Höhenleiste entsprechend an.

BESCHLEUNIGEN

Nach deiner Bewegung und Höhenanpassung darfst du dich entscheiden, zu **beschleunigen**. Beschleunigung ist **optional**. Wenn du beschleunigst, verlierst du **2 Höhenstufen** und bewegst dich sofort auf das Hexfeld direkt vor dir. Dabei darfst du deine Flugrichtung nicht ändern.

Wettermodifikatoren des neuen Hexfeldes gelten beim Beschleunigen nicht.



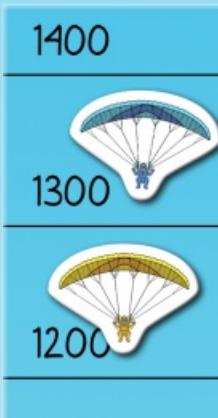
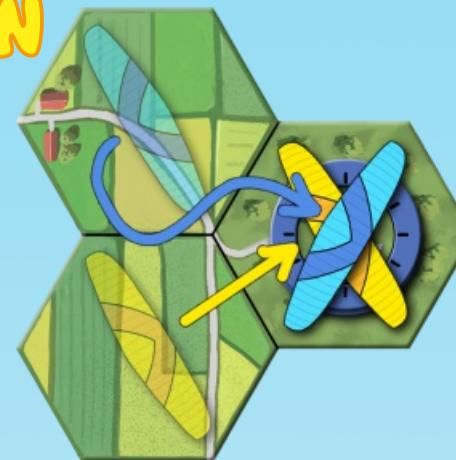
Nach einer normalen Bewegung über den Wald beschleunigt der gelbe Spieler über den See. Die Wetterbedingungen

über dem Wald bringen +1 Höhe, die Beschleunigung kostet 2 Höhenstufen. Insgesamt verliert der Spieler also 1 Höhe. Die Wetterbedingungen über dem See werden ignoriert.

FLUGFÄHIGKEITSKARTEN

Spieler, die zu Beginn Flugfähigkeitskarten erhalten haben, dürfen diese während ihres Zugs einsetzen. Jede Karte ist **einmalig nutzbar** und **gleicht** den Nachteil späterer Startpositionen etwas aus.

Du darfst eine Flugfähigkeitskarte **abwerfen**, um eine scharfe Kurve oder eine Beschleunigung mit **reduzierten Kosten** auszuführen (scharfe Kurve kostenlos, Beschleunigung kostet nur eine Höhestufe).



Der gelbe Spieler war zuerst und flog über die Antenne. Nun möchte der blaue Spieler ebenfalls den Antennen-GPS-Marker einsammeln und muss dafür eine scharfe Kurve

fliegen. Da der Höhenverlust ihn sonst zu einer Beschleunigung zwingen würde (siehe "Flugregeln" Seite 12), nutzt er eine Flugfähigkeitskarte, um die Kurve ohne Höhenverlust auszuführen. Ohne diese Karte würde er 3 Höhe verlieren (1 für die scharfe Kurve und + 2 für das Beschleunigen). Er kann danach sogar noch beschleunigen und eine zweite Karte einsetzen, um dabei nur 1 Höhestufe zu verlieren.

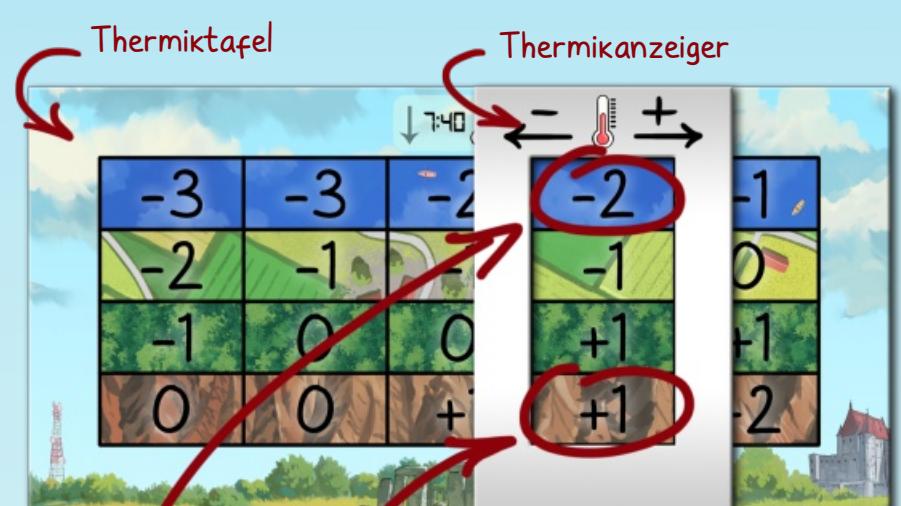
WETTERMODIFIKATOREN

Nachdem du auf dein neues Hexfeld gezogen bist, **überprüfe** die vier Wetterbedingungen auf diesem Hexfeld. Jede Bedingung kann deine Höhe erhöhen oder senken. **Addiere alle Modifikatoren**, bevor du deinen Höhenmarker bewegst.

TERMIKWERT

Jeder Geländetyp erwärmt sich unterschiedlich stark und gibt Wärme unterschiedlich ab. Die **Thermiktafel** zeigt den jeweiligen Auftrieb je nach aktueller Temperatur. Schiebe den **Thermikanzeiger** je nach Temperaturvariation nach links oder rechts, um den aktuellen Auftrieb anzuzeigen.

Prüfe auf der Thermiktafel den Wert **innerhalb des Rahmens des Thermikanzeigers** für den **Geländetyp** deines aktuellen Hexfeldes. Dieser Wert zeigt, wie sich dein Höhenmarker bewegt. Ein **positiver** Wert **lässt** dich steigen, ein **negativer** Wert **lässt** dich sinken.



Thermikanzeiger

Thermikanzeiger

Bei dieser Temperatur verliert der gelbe Spieler über dem See 2 Höhenstufen. Der rote Spieler über dem Berg gewinnt 1 Höhestufe.

Die roten Linien zeigen Felswände, die am Morgen der Sonne zugewandt sind: Hexfelder mit einem roten "+1" geben dann +1 Höhe. Die orangefarbenen Kreuze zeigen Felswände, die am Nachmittag +1 Höhe geben.



Achte auf die beiden Bergseiten auf dem Sonnenmarker. Sie zeigen an, wo sich ein Berg befinden muss, um den Sonnenbonus zu erhalten.

Der Windmarker zeigt die Felswände an, die dem Wind zugewandt sind. Bei Windstärke 2 werden drei Felswände getroffen, bei Windstärke 1 nur eine.



Der Wolkenbonus ist einfach: Jedes Hexfeld unter oder direkt neben einer Wolke (innerhalb des Wolkenrings) gibt +2 Höhe.

In diesem Beispiel liegt der Kornkreis unter zwei Wolken, aber das Hexfeld gewährt trotzdem nur +2, nicht +4 Höhe.



SONNENEINSTRAHLUNG

Die Sonne geht im Osten auf und im Westen unter. Wenn sie nicht im Zenit steht, erwärmen ihre Strahlen die Bergseiten, die ihr zugewandt sind. Am Vormittag erwärmt die Sonne die Ostseiten, am Nachmittag die Westseiten der Berge.

Wenn du dich auf einem Hexfeld befindest, das an einen Berg **angrenzt**, aber **kein Bergfeld ist**, überprüfe, ob diese Felswand der Sonne **zugewandt** ist. Ist das der Fall, gewinnst du 1 Höhenstufe.

Eine Bergseite gilt als **sonnenbeschienen**, wenn sie der Seite auf dem Sonnenmarker entspricht.

FELSWAND UNTER WIND

Die aktuelle Windrichtung und Windstärke wird durch die **Windfahne** auf Kartenrand A angezeigt. Der Windfahnenmarker hat die Form eines Pfeil zeigt dabei in die Richtung, in die der Wind weht.

Der Wind wird durch Berge abgelenkt und erzeugt dabei aufsteigende Luftströmungen an den Felswänden. Wenn du dich auf einem Hexfeld befindest, das an einen Berg **grenzt**, aber **kein Bergfeld ist**, prüfe, ob diese Felswand im **Wind** liegt.

Wenn ja, gewinnst du Höhe abhängig von der Stärke des Windes:

- Bei **Windstärke 1** muss die Felswand genau in Windrichtung liegen; du gewinnst **+1 Höhe**.
- Bei **Windstärke 2** wirken auch die schräg angrenzenden Felswände; du gewinnst **+2 Höhe**.

WOLKENSOG

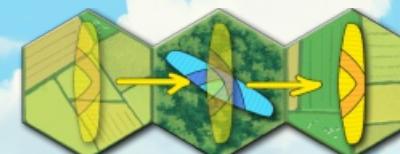
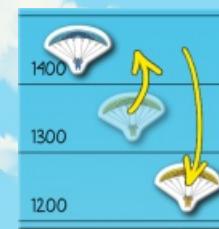
Wolken zeigen das Vorhandensein von **Thermik** (aufsteigender, warmer Luft) an. Wenn du dich auf **demselben** oder auf einem **angrenzenden** Hexfeld zu einer Wolke befindest, giltst du als **unter einer Wolke** und gewinnst +2 Höhe.

Wenn du dich gleichzeitig **unter mehreren Wolken** befindest, erhältst du den Bonus dennoch nur einmal (+2 Höhe insgesamt).

FLUGREGELN

Während des Flugs gelten die folgenden Regeln:

- Du darfst deinen Zug nicht auf demselben Hexfeld und in derselben Höhe wie ein anderer Paraglider beenden. Wenn das passiert, musst du **beschleunigen** oder, falls du bereits beschleunigt hast, deinen Zug rückgängig machen und dich anders bewegen. In dem seltenen Fall, dass du dich nicht anders bewegen kannst, gilt das als **Bruchlandung** (siehe Kapitel **VORZEITIGE LANDUNG**).
- Überprüfe vor jeder Bewegung, ob du auf ein Bergfeld fliegen darfst. Du **kannst nur auf ein Bergfeld ziehen, wenn deine aktuelle Höhe über dem Gipfel liegt**. Wenn du tiefer fliegst, gelten Bergfelder als **unpassierbare Felswände**. Ein Höhengewinn wird erst angewendet, nachdem du das Hexfeld betreten hast. Du musst also schon hoch genug sein, um es überhaupt zu erreichen.
- Wenn du **über einen Berg** fliegst, darfst du nie auf einer Höhe enden, die **unter dem Gipfel liegt**. Das bedeutet, du darfst keine **scharfen Kurven, Beschleunigungen oder Windwiderstand-Manöver ausführen**, wenn sie dich unter die Gipfelhöhe bringen würden (siehe Kapitel **WINDSCHUB-RUNDE**).
- Wenn du in einem **Wald** oder **See** landest oder in einer **Sackgasse** zwischen Bergen eingeschlossen wirst, gilt das als **Bruchlandung**. In diesem Fall **verlierst du 10**  (setze deinen Punktmarker 10 Felder zurück), darfst aber erneut starten, wenn du möchtest (siehe **VORZEITIGE LANDUNG**).
- Du darfst mit **mehr Höhenverlust** landen, als nötig, um den Boden zu erreichen, ohne weitere Folgen.
- Du kannst nicht **über die Wolken fliegen**. Wenn du die Wolkenhöhe erreicht hast und durch Modifikatoren weiter steigen würdest, ignoriere sie, du bleibst auf Wolkenhöhe.
- Die drei Wetterfelder am **Kartenrand A** gehören nicht zur Karte. Du darfst sie weder überfliegen noch in Entfernungsberechnungen zum Kartenrand einbeziehen.

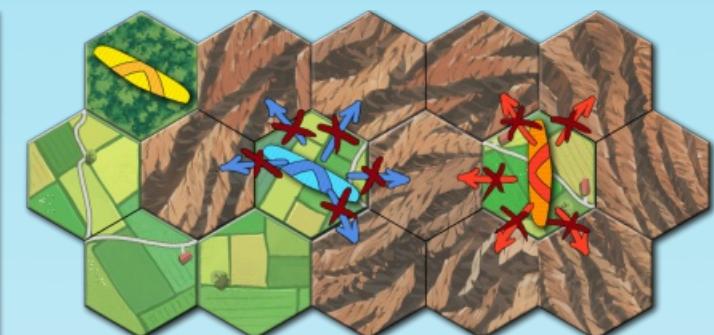
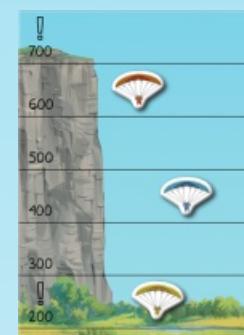


Der gelbe Spieler zieht auf dasselbe Hexfeld wie der blaue Spieler. Der Thermikwert für den Wald beträgt +1. Dadurch würde der gelbe Spieler auf derselben Höhe enden wie der blaue. Er muss daher beschleunigen, um eine Kollision zu vermeiden.

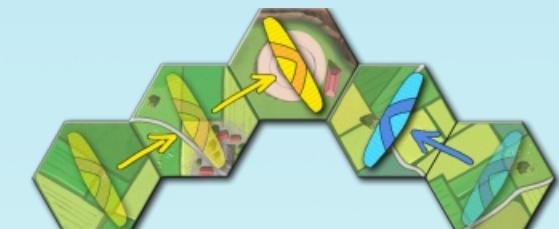
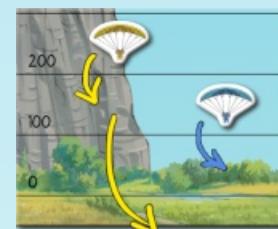
Der aktuelle Thermikwert für den Berg ist 0. Der blaue Spieler fliegt 1 Höhenstufe über dem Gipfel. Er kann ziehen, aber nicht



beschleunigen, das würde ihn unter den Gipfel bringen und zum Absturz führen. Der gelbe Spieler fliegt unter der Gipfelhöhe. Er kann nicht geradeaus ziehen und muss um den Berg fliegen. Der rote Spieler darf über den Berg fliegen, aber keine scharfe Kurve machen, die ihn tiefer bringen würde.



Hier sind alle Spieler abgestürzt: Gelb ist im Wald gelandet, Blau flog in eine Sackgasse zwischen Bergen und Rot verlor Höhe und wurde in einem Bergkranz eingeschlossen.



Der gelbe Spieler fliegt 2 Höhenstufen über dem Boden, zieht geradeaus und verliert 1 Höhe. Dann beschleunigt er und verliert weitere 2 Höhenstufen, obwohl nur eine nötig wäre. Das ist eine harte Landung, aber erlaubt. Der blaue Spieler kann nicht beschleunigen, da er bereits durch Thermik 1 Höhe verloren hat.

SAMMELBARE MARKER

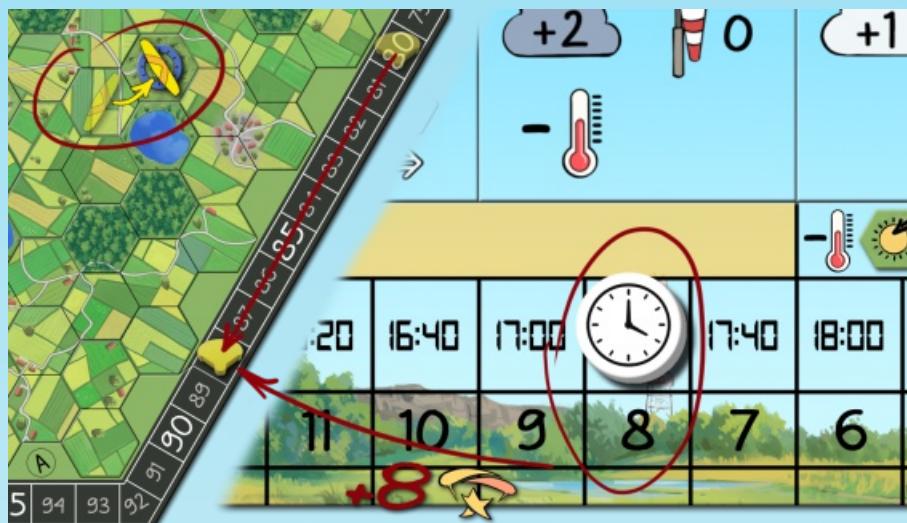
MARKER EINSAMMELN



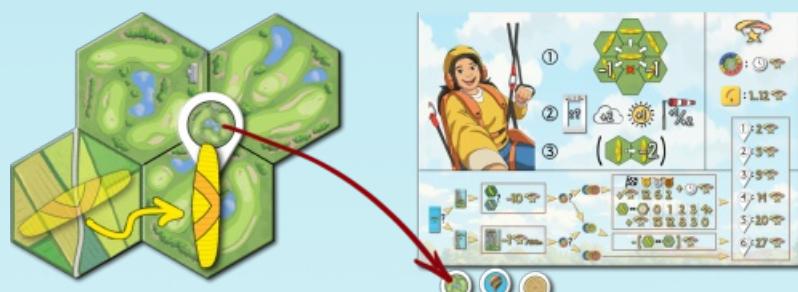
Während der Windschub-Runde wird der gelbe Spieler zwei Hexfelder weit über den GPS-Marker "Megalithstätte" geschoben. Er darf diesen Marker einsammeln, da er ihn noch nicht in seiner Sammlung hat.



Der gelbe Spieler bewegt sich zum Waldfeld und bekommt eine Höhenstufe durch die Thermik. Er sammelt den Ballon-GPS-Marker. Dann beschleunigt er und verliert 2 Höhenstufen. Im selben Zug kann er so auch den Kornkreis-GPS-Marker einsammeln.



Der gelbe Spieler fliegt zum ersten Mal über die blaue Antenne. Er schaut unter den Zeitmarker auf der Wettertafel, um zu sehen, wie viele Siegpunkte er erhält, und trägt sie sofort ein. Dann nimmt er das blaue Antennenplättchen, um sich zu merken, welche Antenne bereits bewertet ist.



Der gelbe Spieler fliegt über eines der drei Golfplatz-Felder. Er darf den Golfplatz-GPS-Marker einsammeln und zu seiner Sammlung legen.

Immer wenn du über ein Antennenplättchen oder einen GPS-Marker fliegst, den du noch nicht besitzt, darfst du ihn einsammeln. Du kannst denselben Marker nicht mehrfach sammeln.

Wenn dich der Wind über ein Antennenplättchen oder einen GPS-Marker bewegt (Siehe Kapitel **WINDSCHUB-RUNDE** für Details), darfst du ihn ebenfalls einsammeln, auch dann, wenn dich der Wind 2 Hexfelder weit schiebt und sich der Marker auf dem ersten davon befindet.

Du kannst Marker vor und / oder nach einer Beschleunigung einsammeln.

ANTENNEN-MARKER

Das Einsammeln der **drei Antennen-Marker** ist dein Hauptziel. Wenn du am Ende des Spiels nicht alle drei gesammelt hast, verlierst du Siegpunkte.

Du kannst die Marker in **beliebiger Reihenfolge** einsammeln. Die Reihenfolge ist ein strategischer Teil des Spiels.

Wenn du ein Antennenplättchen einsammelst, musst du es **sofort werten**. Der Wert einer Antenne hängt von der aktuellen Zeit ab. Sieh unter der aktuellen Position des Zeitmarkers auf der Zeitleiste nach und erhalte so viele Siegpunkte, wie dort angegeben ist. Dieses Spiel ist ein Rennen: Je **schneller** du die Antennen erreichst, desto **mehr Punkte** erhältst du.

GPS-MARKER

Wenn du **GPS-Marker** einsammelst, legst du sie neben dich. Sie werden am Ende des Spiels gewertet. Die **Punktzahl steigt exponentiell** mit der Anzahl der gesammelten Marker.

Es gibt **6 verschiedene GPS-Marker**: 2 befinden sich auf der Höhenleiste (ein Ballon und die Wolkenuntergrenze) und 4 auf der Karte (eine Burgruine, eine Megalithstätte, ein Kornkreis und ein Golfplatz).

Der Golfplatz-GPS-Marker kann gesammelt werden, wenn du über **eines** der drei Golfplatz-Felder fliegst. Die GPS-Marker auf der Höhenleiste können gesammelt werden, wenn dein Höhenmarker sie erreicht.

WETTERÄNDERUNGEN

ZEIT AKTUALISIEREN

Sobald der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, bewegt er den Zeitmarker. Wenn der **Zeitmarker** auf einem **neuen Wetterplättchen** landet, muss das Wetter aktualisiert werden. Das Wetter wird nicht in jeder Runde aktualisiert.

Die Wetteränderung findet **zwischen dem Zug des letzten** Spielers und dem Zug des **ersten** Spielers statt: also nachdem der letzte Spieler seinen Zug vollständig beendet hat und bevor der erste Spieler beginnt.

ARTEN VON WETTERÄNDERUNGEN

Es gibt vier Arten von Wetteränderungen, aber sie treten nicht alle gleichzeitig auf. Die **Symbole** auf dem **Wetterplättchen** (und gegebenenfalls auch auf der **Wettertafel**) zeigen an, welche Arten aktualisiert werden.

TEMPERATURÄNDERUNG

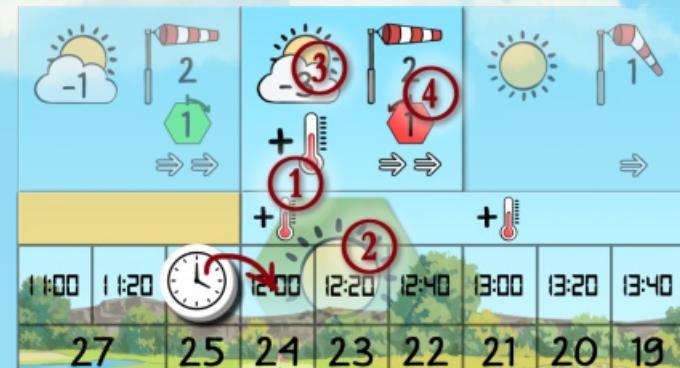
Das **Thermometer-Symbol** bewegt den **Thermikanzeiger**. Verwende die **Summe der Thermometer-Symbole** auf dem Wetterplättchen und der Wettertafel. Wenn das Ergebnis positiv ist, bewege den Rahmenanzeiger nach rechts. Wenn das Ergebnis negativ ist, bewege ihn nach links. Wenn der Anzeiger bereits das linke oder rechte Ende erreicht hat und sich weiter bewegen müsste, ignoriere die zusätzlichen Schritte.

ÄNDERUNG DER SONNENEinstrahlung

Das Spiel beginnt mit der **Sonneneinstrahlung** auf der **Ostseite**, wie auf dem **Kartenrand** aufgedruckt. Der **Sonnenmarker** wird zu Beginn noch nicht verwendet.

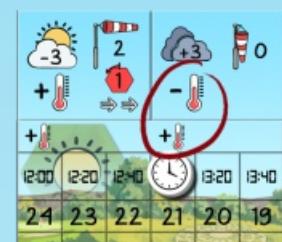
Wenn der Zeitmarker **12:00** erreicht, lege den **Sonnenmarker** an den Kartenrand, sodass die **Zenit-Seite** die **Ostseite abdeckt**.

Um **14:00** Uhr wird der Marker gedreht, sodass die **Westseite** sichtbar ist. Um **18:00** Uhr wird der Marker erneut auf die **Zenit-Seite** gedreht, um den **Sonneneinstrahlungs-Bonus** zu entfernen.



Wenn der Zeitmarker auf eine neue Stunde rückt, überprüfe die Wetter-Symbole oberhalb davon. Die eingekreisten Zahlen zeigen die empfohlene Reihenfolge für die Aktualisierung des Wetters:

Beginne mit der Temperatur, danach folgen Sonneneinstrahlung, Wolkenanzahl und zuletzt der Wind.



Hier zeigen zwei Thermometer-Symbole +, daher wird der Rahmen zwei Felder nach rechts bewegt.



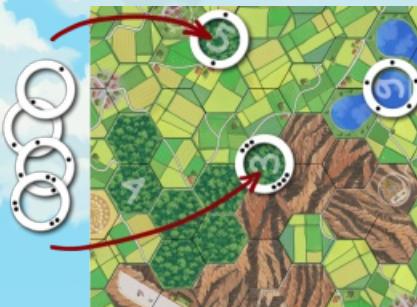
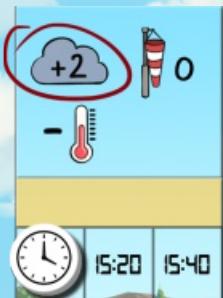
Hier heben sich die beiden Thermometer-Symbole gegenseitig auf, daher bleibt der Rahmen unverändert.



Bewege um 12:00 Uhr den Sonnenmarker von der Wettertafel an den Kartenrand.



Um 14:00 Uhr und 18:00 Uhr drehe der Sonnenmarker am Kartenrand um.



Jetzt müssen zwei Wolken hinzugefügt werden. Zuerst ziehst du eine 5, also platzierst du einen Wolkenring auf dem Feld mit Nummer 5. Die Wolkenringe sind groß genug für eine Paraglider-Figur. Dann ziehst du eine 9, aber da befindet sich bereits eine Wolke, also musst du ein weiteres Plättchen ziehen. Als Nächstes ziehst du eine 3 und platzierst dort die zweite Wolke.



Eine Wolke entfernen: Zuerst ziehst du eine 10, aber da es im Spiel nur 7 Wolken gibt, musst du ein weiteres Plättchen ziehen. Dann ziehst du eine 4, aber Wolke Nummer 4 ist nicht im Spiel. Schließlich ziehst du eine 7 und entfernst Wolke Nummer 7.

ÄNDERUNG DER WOLKENANZAHL

Das **Wolksymbol** fügt Wolken hinzu oder entfernt welche von der Karte. Die **Zahl** im Wolksymbol zeigt an, wie viele Wolken hinzugefügt oder entfernt werden.

Zehn bestimmte Hexfelder auf der Karte sind nummeriert: Das sind die möglichen **Erscheinungsfelder** für Wolken. Um eine Wolke hinzuzufügen, ziehe ein **Wolkenplättchen** aus dem **Wolkenbeutel** und finde das Hexfeld mit dieser Zahl. Lege dort einen zufälligen **Wolkenring** hin. Wenn sich auf dieser Position bereits eine Wolke **befindet**, ziehe ein **weiteres** Wolkenplättchen.

Wolkenringe haben Punkte, die **angeben**, welche Wolke entfernt werden soll. Um eine Wolke zu entfernen, ziehe ein **Wolkenplättchen** aus dem **Wolkenbeutel** und entferne den **Wolkenring**, der die gleiche Anzahl an Punkten hat wie das gezogene Plättchen. Befindet sich diese bestimmte Wolke **nicht auf der Karte**, ziehe ein **weiteres** Wolkenplättchen, bis du eine Zahl ziehst, die einer Wolke entspricht.

Wenn du alle Wolken hinzugefügt oder entfernt hast, lege alle gezogenen Wolkenplättchen zurück in den Beutel.

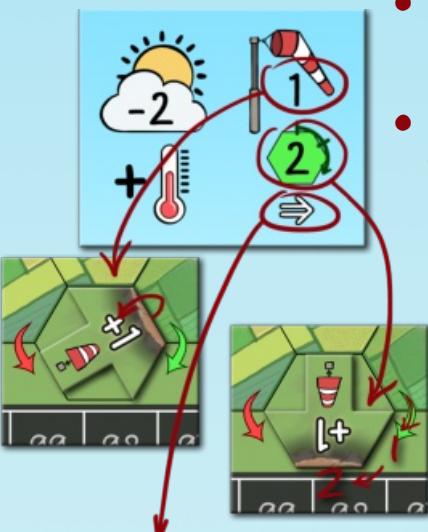
ÄNDERUNG VON

Tipp zum Umdrehen der Windfahnenmarker:

- Von **kein Wind zu Wind** (oder **umgekehrt**): drehe beide Marker gemeinsam um.
- Bei einer **Windstärkeänderung**: drehe nur den **oberen** Marker um.

In diesem Beispiel werden zuerst die Windfahnenmarker umgedreht, sodass die Seite mit Windstärke 1 sichtbar ist.

Dann werden die Windfahnenmarker gemeinsam um zwei Schritte im Uhrzeigersinn gedreht. Der Wind weht nun nach Süden.



Der Pfeil am unteren Rand erinnert daran, jetzt eine **Windschub-Runde** durchzuführen, um die Wolken und Paraglider jeweils um ein Hexfeld zu verschieben.

WINDSTÄRKE UND WINDRICHTUNG

Das **Windfahnen-Symbol** und die **Zahl** darunter zeigen die Stärke des Windes. Wenn keine Zahl vorhanden ist, bedeutet das, dass **kein Wind** weht. Wenn die aktuelle Windstärke von der auf dem Wetterplättchen angezeigten Stärke abweicht, dreh die **Windfahnenmarker** entsprechend um. Achte darauf beim Umdrehen, die **Windrichtung beizubehalten**, auch wenn du auf der Seite "kein Wind" drehst.

Das **Drehsymbol** unter der Windfahne zeigt, in welche Richtung sich der Wind dreht (im oder gegen den Uhrzeigersinn). Fehlt dieses Symbol, behält der Wind seine Richtung. Die **Zahl** zeigt an, um wie **viele Hexfelder** sich der Wind dreht: 1 Schritt oder 2 Schritte. Dreh die **Windfahnenmarker** gemeinsam entsprechend um.

Nachdem das Wetter aktualisiert wurde, überprüfe, ob **Wind weht** (Windstärke ungleich null). Wenn Wind vorhanden ist, werden die Wolken und die Paraglider in einer Sonderrunde, der sogenannten **WINDSCHUB-RUNDE**, **bewegt** (siehe nächste Seite). Die Pfeilsymbole am unteren Rand des Wetterplättchens erinnern an diese Sonderrunde.

WINDSCHUB-RUNDE

WOLKEN VERSCHIEBEN

Bewege zuerst alle Wolken in die **Windrichtung**, je nach Windstärke, ein oder zwei Hexfelder. Wenn eine Wolke die Karte verlässt, lege sie zurück in den Vorrat.



Der Wind weht in südöstlicher Richtung mit einer Stärke von 2. Zuerst müssen alle Wolken in diese Richtung um zwei Hexfelder bewegt werden. Dabei wird die Wolke Nr. 3 von der Karte gedrückt.

WINDSCHUB-REIHENFOLGE

Diese Runde wird in einer speziellen Reihenfolge gespielt: beginne mit dem Paraglider in der **niedrigsten Höhe** und fahre fort bis zum **höchsten**. Befinden sich mehrere Paraglider auf derselben Höhe, ordne sie nach ihrer Position **entlang der Windrichtung**: vom weitesten in Windrichtung bis zum nächsten. Diese Reihenfolge verhindert, dass ein Paraglider durch einen anderen blockiert wird.

PARAGLIDER VERSCHIEBEN

In der oben beschriebenen Reihenfolge entscheiden die Spieler, ob sie sich vom **Wind treiben lassen** oder **widerstehen** (oder eine Kombination aus beidem wählen).

- Wenn du **dich treiben lässt**, bewege deinen Paraglider in **Windrichtung**, ohne seine **Ausrichtung zu verändern**. Bewege dich ein oder zwei Hexfelder, je nach Windstärke.
- Wenn du **widerstehen** willst, bleibst du auf deinem Hexfeld stehen, **verlierst** aber eine oder zwei Höhenstufen, abhängig von der Windstärke.
- Bei **Windstärke 2** kannst du dich auch teilweise treiben lassen: **bewege dich ein Hexfeld** in Windrichtung und **verliere eine Höhenstufe**.



Dies ist die Zugreihenfolge für die Windschub-Runde in diesem Beispiel: Der gelbe Spieler beginnt (niedrigste Höhe). Blau und Grün befinden sich auf derselben Höhe, aber Grün liegt weiter im Nordosten als Blau, daher ist Grün als Zweiter an der Reihe, danach Blau. Zum Schluss folgt Rot, der auf der höchsten Höhe fliegt.



- Der gelbe Spieler lässt sich vom Wind treiben. Er sollte sich 2 Hexfelder bewegen (Windstärke 2), fliegt aber unterhalb des Gipfels und wird durch die Felswand blockiert. Den zweiten Schub ignoriert er und behält seine Höhe. Er darf nicht absichtlich widerstehen, um eine Höhenstufe zu verlieren (und dabei auf dem Ziel zu landen). Er könnte zuerst widerstehen, würde dann aber vor dem Schub landen.
- Der grüne Spieler lässt sich ein Hexfeld weit treiben und verliert eine Höhenstufe.
- Der blaue Spieler lässt sich vollständig vom Wind treiben. Er fliegt nun direkt über dem grünen Spieler.
- Der rote Spieler entscheidet sich, vollständig zu widerstehen und verliert zwei Höhenstufen. Er fliegt hoch über dem Berg, sodass der Höhenverlust ihn nicht zum Absturz bringt. Wäre das nicht der Fall, müsste er sich vom Wind treiben lassen.

Wenn du **durch eine Felswand oder den Kartenrand blockiert** wirst, bewegst du dich nicht und verlierst keine Höhe. Wie in den **FLUGREGELN** beschrieben, **kannst du nicht widerstehen**, wenn du über einem Berg fliegst und der Höhenverlust dazu führen würde, dass du unter die Gipfelhöhe sinkst.

Wenn sich ein **anderer Paraglider direkt unter dir befindet**, **kannst du nicht widerstehen** und musst dich vom Wind treiben lassen.

Nachdem alle Spieler ihren Windschub-Zug ausgeführt haben, darf der Startspieler seinen Zug normal fortsetzen.

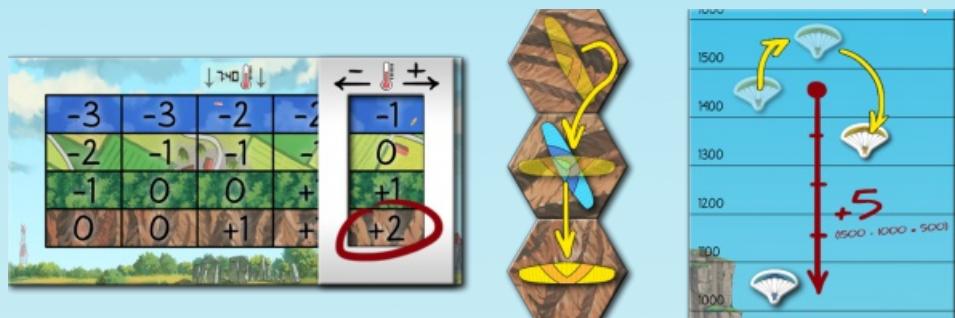
STUNTS



Der gelbe Spieler fliegt über den Wald. Der Thermikwert des Waldes beträgt +1. Er erhält außerdem den Sonnenbonus (+1) und den Windbonus (+2). Insgesamt gewinnt er 4 Höhe, befindet sich aber nicht unter einer Wolke und kann daher den Stunt "Wolken-Jäger" nicht werten.

Wenn er im nächsten Zug geradeaus weiterfliegt, bleiben Thermik, Sonne und Wind gleich, aber er fliegt dann unter einer Wolke (+2). Damit gewinnt er 6 Höhe und kann den Maximalwert von 12 ⚡ erreichen.

Beschleunigt er in diesem Zug, um in die Wolke zu fliegen, erhält er den Wolkenbonus nicht, da Wettermodifikatoren nur auf dem ersten Feld gelten. Er könnte den Stunt "Wolken-Jäger" also in diesem Zug nicht werten.



Der gelbe Spieler zieht auf dasselbe Hexfeld wie der blaue Spieler. Er wendet zuerst die Höhenmodifikatoren an: -1 für die scharfe Kurve und +2 für die Thermik des Bergfelds, insgesamt also +1 Höhe. Dann wertet er den Stunt "Drüberflieger". Er fliegt 5 Höhenstufen über dem blauen Spieler und erhält $2 + 5 = 7$ ⚡. Anschließend beschleunigt er und verliert 2 Höhe.

Stunts sind außergewöhnliche Flugmanöver, mit denen du **zusätzliche** Siegpunkte verdienen kannst. Sie geben einen Grundwert an Siegpunkten sowie zusätzliche Punkte, abhängig davon, wie gut du sie ausführst. Du kannst jedoch nicht mehr als 12 ⚡ pro Stunt erhalten.

Jeder Stunt kann nur **einmal** pro Spiel **bewertet** werden. Du bist nicht verpflichtet, einen Stunt sofort zu werten, wenn du ihn erfüllst. Du kannst das **Risiko eingehen**, ihn später mit einer besseren Leistung zu **werten**. Wenn du dich trotzdem entscheidest, einen Stunt zu werten, **nimm den entsprechenden Stuntmarker**, um anzusehen, dass du ihn bewertet hast und ihn im weiteren Spiel nicht erneut bewerten darfst.

Stunts werden während deines Zugs bewertet: vor oder nach einer Bewegung und/oder Beschleunigung, aber **nicht während einer Windschub-Runde**.

DER WOLKEN-JÄGER

Diesen Stunt kannst du werten, wenn dein Paraglider in **einem Zug 2 oder mehr Höhenstufen** gewinnt, während er sich **unter einer Wolke** befindet. Du erhältst **3/6/9/12 ⚡** für **2/3/4/5 oder mehr** gewonnene Höhenstufen in diesem Zug. Addiere **alle Höhenmodifikatoren** deines neuen Hexfeldes (vor einer eventuellen Beschleunigung), einschließlich eines möglichen **Abzugs durch eine scharfe Kurve**, um deine Punktzahl zu bestimmen.

Wenn du **2 oder mehr Höhenstufen ohne die Hilfe einer Wolke** gewinnst, **kannst du diesen Stunt nicht werten**.

DER DRÜBERFLIEGER

Diesen Stunt kannst du werten, wenn sich dein Paraglider auf **demselben** Hexfeld wie ein anderer Paraglider befindet, aber auf der Höhenleiste **über** ihm steht. Die Grundbelohnung beträgt **2 ⚡**, und du **erhältst 1 ⚡** zusätzlich **für jede Höhenstufe** zwischen dir und dem Paraglider unter dir (bis maximal **12 ⚡**).

Das bedeutet: du bekommst **3 ⚡** wenn du direkt über ihm fliegst, **4 ⚡** bei zwei Höhenunterschied und **12 ⚡** bei 10 oder mehr Höhenunterschied.

Wenn sich mehrere Paraglider unter dir auf **demselben** Hexfeld befinden, darfst du den niedrigsten von ihnen berücksichtigen, der dir die meisten Punkte bringt.

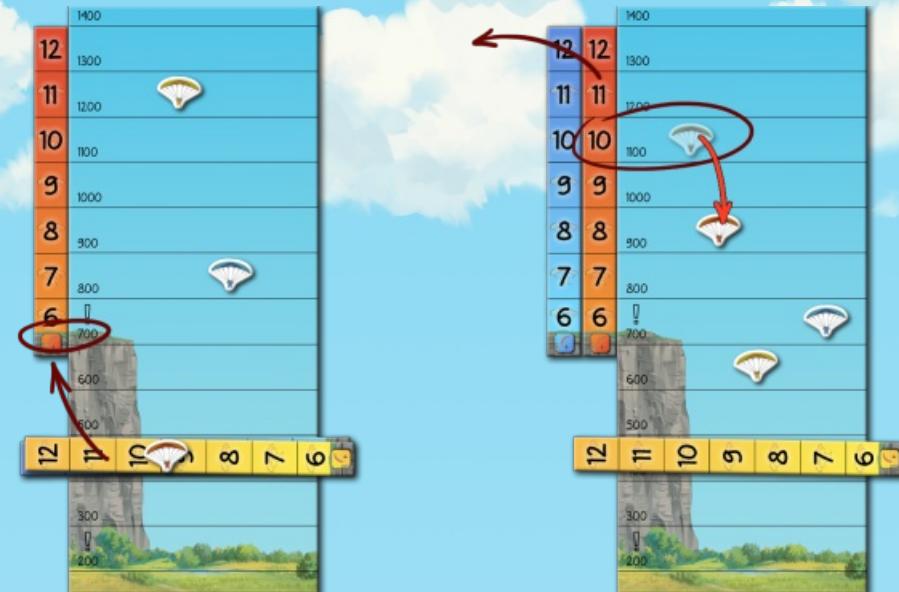
DER AB- UND AUFGEHER

Diesen Stunt kannst du werten, wenn es dir gelingt, nachdem du unterhalb der Gipfelhöhe warst, wieder über die Gipfelhöhe zu steigen.

Während des Spieldurchgangs wird dein **Stuntlineal** (ein linealförmiger Stuntmarker) auf der Höhenleiste an der dafür vorgesehenen Position platziert. Wenn dein Paraglider diese Höhe erreicht, verschiebe dein Stuntlineal neben die **Höhenleiste**, auf Höhe des Gipfels.

Später, wann immer du über den Berg fliegst, kannst du entscheiden, diesen Stunt zu werten. Du erhältst die Siegpunkte, die auf **deinem Stuntlineal** bei deiner aktuellen Höhe angegeben sind (wenn du über der obersten Markierung deines Lineals fliegst, erhältst du den Höchstwert von 12 ). In diesem Fall nimmst du das Lineal zu dir, um anzudeuten, dass der Stunt gewertet wurde.

Wenn du vorzeitig gelandet bist und dich entscheidest, erneut zu starten (siehe Kapitel **VORZEITIGE LANDUNG**), lege dein Stuntlineal wieder an die Startposition auf der Höhenleiste zurück.



Der rote Spieler erreicht 400 m Höhe. Er legt sein Stuntlineal neben die Höhenleiste, auf Höhe des Berggipfels.

Viele Züge später erreicht er 1100 m und entscheidet, den Stunt "Ab- und Aufgeher" vor der Beschleunigung zu werten. Er erhält 10  und beendet den Zug auf 900 m (Höhenverlust durch Beschleunigung).

Der blaue Spieler hat inzwischen ebenfalls sein Lineal erreicht und beginnt wieder zu steigen.

DER KLIPPENKRATZER

Diesen Stunt kannst du bewerten, wenn du über mehrere Runden hinweg vom **Sonnen- oder Windbonus** profitierst.

Wenn du während deines Zugs den **Sonnenbonus** und/oder den **Windbonus** erhältst, kannst du dein Stuntlineal unter die **Wettertafel** legen. Du hast nur eine Chance pro Spiel, diesen Stunt auszuführen. Sobald du das Stuntlineal dort platziert hast, wird der Stunt auf jeden Fall gewertet, egal was später passiert.

Ab diesem Moment solltest du in deinen folgenden Zügen versuchen, weiterhin vom **Sonnen- oder Windbonus** zu profitieren. Sobald du in einem Zug **keinen** dieser beiden Boni mehr erhältst, wertest du den Stunt: Du erhältst die Siegpunkte, die der **Zeitmarker** auf deinem Stuntlineal anzeigt, und nimmst das Lineal zu dir.

Wenn der **Zeitmarker** zu Beginn deines Zugs bereits bei 12 steht oder darüber hinaus ist, musst du nicht mehr nach einem Sonnen- oder Windbonus suchen. Werte einfach den Stunt mit dem Maximalwert von 12  und nimm dein Lineal zurück.



Der gelbe Spieler fliegt nahe am Berg und erhält den Sonnenbonus. Er versucht den Stunt "Klippenkratzer" und legt sein Stuntlineal unter die Wettertafel, ausgerichtet mit dem Zeitmarker.



+ 		8:00	8:20	8:40	9:00	9:20	9:40	10:00	10:20	10:40	11:00
21	20	19	18	17	16	15	14	13	12		
1	2	4	8	12							

Im nächsten Zug (13:40) fliegt er entlang der Klippe und profitiert von Sonne und Wind, der Stunt läuft weiter. Im folgenden Zug (14:00) startet auch der blaue Spieler seinen Stunt und legt sein Plättchen unter das des gelben, ausgerichtet mit dem Zeitmarker. Gelb profitiert im nächsten Zug (14:20) weiterhin vom Wind, doch danach gibt es weder Wind noch Sonne; der Stunt endet, und er wertet 4  .

DER WELTERFORSCHER



Der rote Spieler erreicht den Rand des Spielplans und wertet den Stunt "Welteforscher". Der gelbe Spieler ist 4 Hexfelder vom Rand entfernt, der blaue 3. Blau ist also der nächste, daher erhält Rot $6 + 3 = 9$.

Diesen Stunt kannst du werten, wenn dein Paraglider den **Kartenrand erreicht**. Ermittle in diesem Fall, **welcher andere** Paraglider dem Rand am **nächsten ist**, und zähle die Anzahl der Hexfelder zwischen diesem Paraglider und dem Rand. **Addiere diese Zahl** zu einer Grundbelohnung von **6** um deine Punktzahl für diesen Stunt zu bestimmen (bis maximal **12**).

Beachte, dass die drei Wetterfelder am **Kartenrand A** nicht zur Karte gehören. Ignoriere sie daher, wenn du den Rand der Karte bestimmst.



LANDUNG

VORZEITIGE LANDUNG

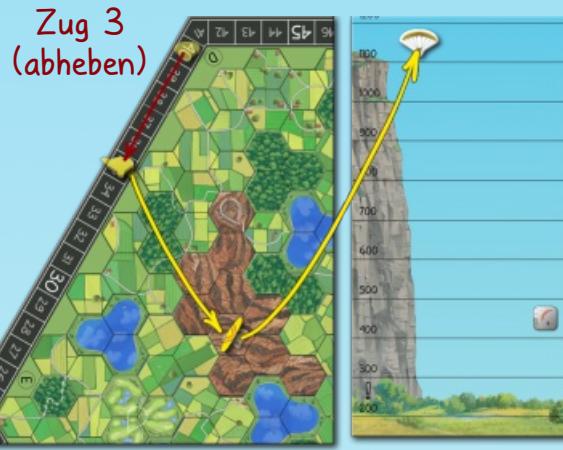


Zug 1 (Landung)
Erinnerung legt er seinen Höhenmarker von der Höhenleiste auf das Bergfeld, von dem er später starten wird.



Der gelbe Spieler musste landen. Der nächste Berg ist 2 Hexfelder entfernt und hat eine Höhe von 9. Er platziert seinen Paraglider also $9 + 2 = 11$ hinter seinem Punktmarker. Zur

Erinnerung legt er seinen Höhenmarker von der Höhenleiste auf das Bergfeld, von dem er später starten wird.



Nachdem der gelbe Spieler seinen Paraglider auf der Punkteleiste um 6 Hexfelder vorwärts bewegt hat, entscheidet er sich, im nächsten Zug zu starten. Er setzt seinen Paraglider auf den Berg, bewegt seinen Punktmarker zurück und legt seinen Höhenmarker wieder auf die Gipfelhöhe. Dann spielt er seinen Zug ganz normal.

Wenn du **vorzeitig landen** musst und weiterfliegen möchtest, kannst du vom **nächstgelegenen Bergfeld** deiner Landezone **erneut starten**. Du musst dafür Zeit verlieren, um dorthin zu wandern, oder du kannst Siegpunkte bezahlen, um früher wieder zu starten.

Lege deinen **Höhenmarker** auf das **nächstgelegene Bergfeld** zu deinem Landeort (du darfst wählen, wenn mehrere gleich weit entfernt sind). Das ist jetzt dein **neuer Startpunkt** und hat keinen Einfluss auf andere Spieler. Zähle die Anzahl der Hexfelder zwischen deinem Landeort und diesem Bergfeld und addiere die Höhe des Berges. Bewege deinen Paraglider auf der **Punkteleiste** so viele Felder **zurück**, ausgehend von der aktuellen Position deines **Punktmarkers**.

Ab jetzt hast du **in deinem Zug** zwei Möglichkeiten: deinen Paraglider **6 Felder vorwärts auf der Punkteleiste bewegen** (aber nicht weiter als dein Punktmarker) oder von deinem **reservierten Bergfeld starten**.

Wenn du dich entscheidest zu starten, setze deinen **Punktmarker** auf die Position deines Paragliders auf der **Punkteleiste**. Dann setze deinen **Höhenmarker** auf der **Höhenleiste** zurück auf die Gipfelhöhe und führe deinen Zug normal aus.



Der rote Spieler ist gelandet. Er legt seinen Höhenmarker auf die Karte und seinen Paraglider unter die Wettertafel.

ENDGÜLTIGE LANDUNG

Wenn du **absichtlich landest** und nicht erneut starten willst, lege deinen **Höhenmarker** auf dein Landefeld und deinen Paraglider unter die **Wettertafel**, ausgerichtet mit dem **Zeitmarker**. Das Spiel ist für dich beendet, aber die anderen Spieler dürfen ihre Züge normal fortsetzen.



EINZELSPIELER-MODI

SOLO-RENNMODUS

Wenn du für das Mehrspieler-Spiel üben möchtest, kannst du das Spiel im Solo-Rennmodus nach den normalen Regeln spielen, mit den folgenden Anpassungen bei zwei Stunts:

- "Entdecker"-Stunt: Erhalte 6 🎈 wenn du den Rand der Karte erreichst.
- "Drüberflieger"-Stunt: Während des Spieldurchgangs werden die 5 Solo-GPS-Marker mit Höhenangaben mithilfe der Wolkenplättchen auf der Karte verteilt. Der leere GPS-Marker bleibt in der Schachtel. Während des Spiels kannst du, wann immer du über einen Solo-GPS-Marker fliegst, diesen als gegnerischen Paraglider betrachten, um den "Drüberflieger"-Stunt zu werten. Die mittlere Höhenangabe auf dem Solo-GPS-Marker stellt dabei die Höhe deines imaginären Gegners dar.

CROSS-MODUS

Der Cross-Modus ist eine anspruchsvollere Solo-Variante.

VERÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Während des Aufbaus bleiben die Stunt-Marker, Antennen und GPS-Marker in der Schachtel. Nimm stattdessen die 6 Solo-GPS-Marker. Nachdem du das normale Setup beendet hast, betrachte die Karte und das Wetter. Verwende 3 bis 6 Solo-GPS-Marker, je nachdem, wie schwer du dich selbst herausfordern möchtest (4 Marker sind die normale Schwierigkeit, 6 sind sehr schwer). Für jeden GPS-Marker entscheidest du, welche Seite du verwenden möchtest, und platziest ihn auf einem der vier GPS-Felder oder einem der drei Antennen-Felder auf der Karte.

Lege nicht verwendete Marker zurück in die Schachtel. Nimm außerdem die 6 "Flugfähigkeitskarten" zu dir; du darfst sie während des Spiels benutzen.

ABWEICHENDE REGELN

Um das Spiel zu gewinnen, musst du alle Solo-GPS-Marker, die du auf der Karte platziert hast, einsammeln und anschließend auf dem Ziel oder einem angrenzenden Hexfeld landen. Du verlierst das Spiel, wenn du woanders landest, nicht vor Ende des Tages gelandet bist oder nicht alle GPS-Marker gesammelt hast.

Um einen GPS-Marker einzusammeln, muss deine aktuelle Höhe einer der drei auf dem Marker angegebenen Höhen entsprechen. Du musst deine Höhe (einschließlich der eventuellen Beschleunigungskosten) anpassen, bevor du den Marker beanspruchst. Der leere GPS-Marker kann auf jeder Höhe eingesammelt werden.

BEWERTUNG

Wenn du einschätzen möchtest, wie dein Streckenflug war, verwende deinen Punktmarker auf der Punkteleiste:

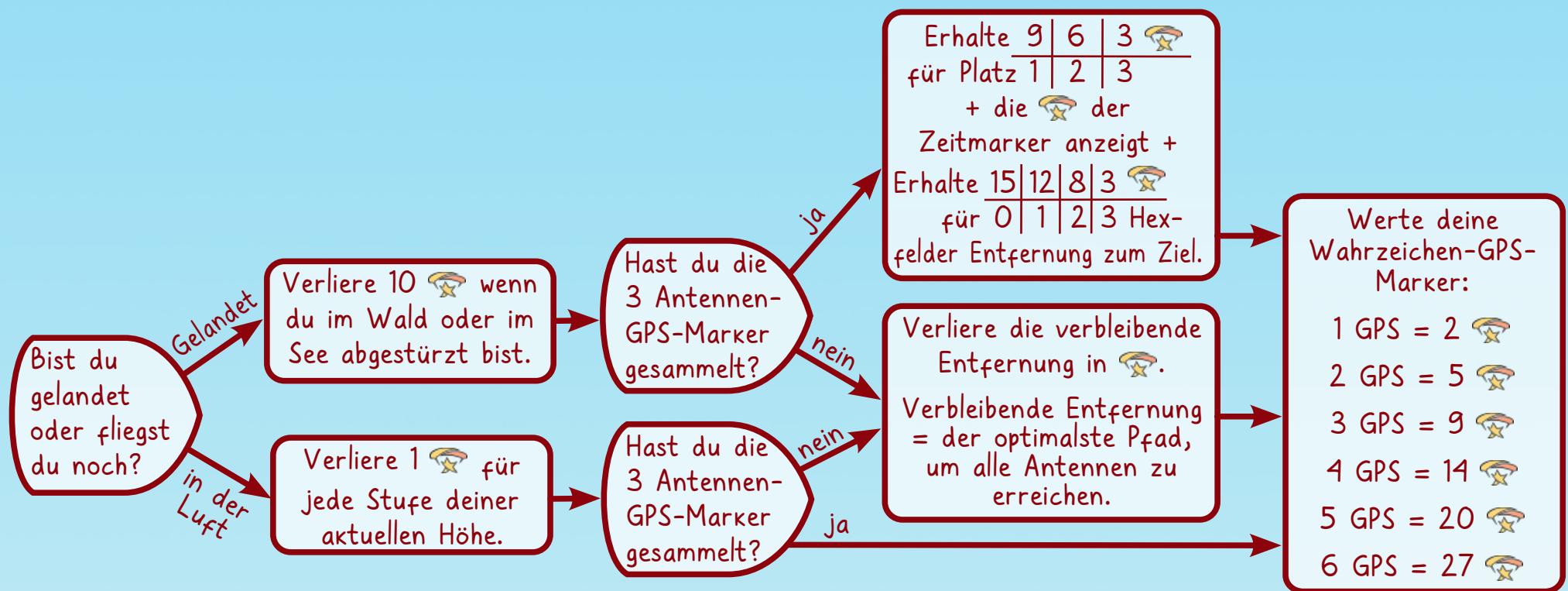
- Jedes Mal, wenn du einen GPS-Marker sammelst, erhältst du 3 🎈, wenn deine Höhe der mittleren Höhenangabe des GPS-Markers entspricht, ansonsten 2 🎈. Für den leeren GPS-Marker erhältst du ebenfalls 2 🎈.
- Am Ende des Spiels erhältst du 1 🎈 für jede ungenutzte Flugfähigkeitskarte.
- Am Ende des Spiels erhältst du die Siegpunkte, die der Zeitmarker auf der Wettertafel anzeigt.

SPIELENDE UND WERTUNG

Wenn alle Spieler gelandet sind oder der Zeitmarker das Ende der Zeitleiste (20:00) erreicht, endet das Spiel.

Dann folgt die **Schlusswertung** für alle Spieler. Deine Endwertung hängt von der **Situation deines Paragliders** ab (siehe Übersicht).

Bei der Rangwertung werden nur Spieler berücksichtigt, die alle drei Antennenplättchen gesammelt haben. Ein Gleichstand ist freundlich (alle betroffenen Spieler erhalten denselben Rangbonus ).



Der **Sieger** ist der Spieler mit der **höchsten Punktzahl**. Bei **Gleichstand** gilt: die meisten Antennenplättchen, dann die meisten GPS-Marker und danach die meisten Stuntmarker.

In diesem Beispiel ist der grüne Spieler in einem Wald abgestürzt (-10 ), hat aber alle drei Antennenplättchen gesammelt. Er landete als Erster (+9 ) um 17:40 (+7 ) und seine Entfernung zum Ziel beträgt 2 Hexfelder (+8 ). Insgesamt erhält er $-10 + 9 + 7 + 8 = 14$ .

Der rote Spieler stürzte in einem Wald ab (-10 ) und sammelte nur das blaue Antennenplättchen. Er steht näher an der roten Antenne und zählt daher diese Entfernung (3 Hexfelder) + die Strecke von der roten zur gelben Antenne (5 Hexfelder). Insgesamt verliert er $-10 - 3 - 5 = -18$ .

Der gelbe Spieler hat ebenfalls alle drei Antennenplättchen gesammelt und landete nach Grün und Rot. Da Rot jedoch nicht alle Antennen gesammelt hat, wird er für die Rangwertung ignoriert. Gelb landet also als Zweiter (+6 ) um 19:20 (+2 ) und seine Entfernung zum Ziel beträgt 1 Hexfeld (+12 ). Insgesamt erhält er $6 + 2 + 12 = 20$ .

Der blaue Spieler fliegt noch in 400 m Höhe über dem Boden (-4 ). Er hat die rote Antenne nicht gesammelt, also zählt er die Entfernung zur roten Antenne (3 Hexfelder). Insgesamt verliert er $-4 - 3 = -7$ .

