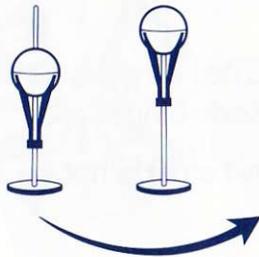
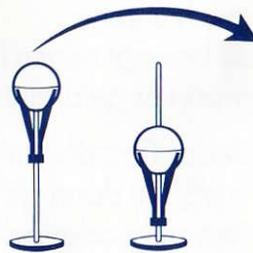


Und noch etwas.

1. Wer nicht ziehen will, weil ihm die Windrichtungen nicht in den Reiseweg passen, muß landen. Beim nächsten Zug muß aber wieder gesetzt werden, auch wenn die Richtung immer noch unerwünscht ist – es sei denn, eine Ereignis-Karte schreibt etwas anderes vor.
2. Auf oder über jedem Schnittpunkt des Spielplans kann nur ein Ballon stehen. Aber: In unterschiedlicher Höhe kann ein Ballon einen anderen über- oder unterfliegen.

Beispiel 1:

Ein Ballon steht auf der Höhe 2 oder 3, vor ihm einer auf Höhe 1. Er kann ihn überfliegen.

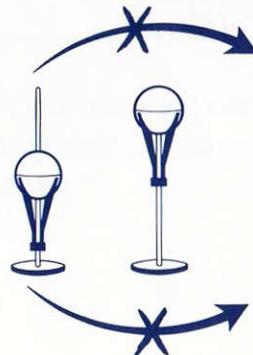


Beispiel 3:

Ein Ballon steht auf Höhe 1, vor ihm einer auf Höhe 2 oder 3, er kann ihn nicht unterfliegen, da er nur ein Feld setzen darf.

Beispiel 2:

Ein Ballon steht auf Höhe 2, vor ihm einer auf Höhe 3. Er kann ihn unterfliegen.



Fantastische Ballonreise

Ein Spiel, bei dem die ganze Familie mitfliegen kann.

Bevor es an den Start geht.

Die „Fantastische Ballonreise“ ist ein Würfelspiel für 2–5 Personen. Es geht darum, mit seinem Ballon eine bestimmte Strecke so schnell wie möglich abzufliegen. Wer als erster an seinem Zielort landet, hat gewonnen. Die „Fantastische Ballonreise“ wird Euch kreuz und quer über Deutschland und seine Nachbarländer fliegen lassen und Ihr werdet schnell lernen, woher der Wind wehen muß, damit es zügig voran geht. Jeder Augenblick steckt voller Überraschungen und das Spiel bleibt spannend bis zur letzten Landung.

Viel Spaß und kräftigen Wind aus der richtigen Richtung!



Das gehört alles zum Spiel:

- 10 Start- bzw. Zielkarten
- 40 Flugrouten-Karten
- 25 Ereignis-Karten
- 5 Ballons
- 1 Windrose
- 1 Spielplan
- 2 Würfel – einer ist Ersatzwürfel

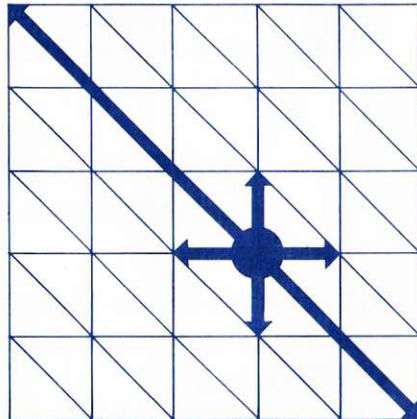
Jetzt geht's los.

1. Zuerst wird ausgelost, wer beginnt. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe.
2. Wer am Zug ist,
 - würfelt
 - stellt danach die Windrose ein (oder läßt sie unverändert, wenn er eine Ereignis-Karte nehmen muß)
 - darf seine Ballonhöhe verändern oder beibehalten (eine Stufe nach oben, aber beliebig weit nach unten)
 - bewegt seinen Ballon (oder läßt ihn stehen, wenn er gelandet ist).
3. Jeder Ort, der auf der Reise angefliegen werden muß, gilt dann als erreicht, wenn der Ballon auf ihm steht oder gelandet ist. (Darüber hinwegzufliegen genügt also nicht.)
4. Es wird dann die Karte des Ortes vorgelesen, die Anweisung befolgt und die Karte umgedreht.
5. Wer als Erster seinen Zielpunkt erreicht hat, ist Sieger.

Die Windrose – und woher der Wind weht.

Die Windrose wird in die Insel gesetzt. Die glatte Kante der Insel wird an eine Kante des Spielplans angelegt. Die Pfeile auf der Windrose zeigen die Windrichtung an und die Zahlen, wie weit man in die jeweilige Richtung fliegen kann. Es bedeutet also:

- 1: Auf Stufe 1 einen Schritt weit den Linien des Spielplans folgend.
- 2: Auf Stufe 2 zwei Schritte weit den Linien des Spielplans folgend.
- 3: Auf Stufe 3 drei Schritte weit den Linien des Spielplans folgend.



Beispiel: Bei dieser Stellung der Windrose kann der Ballon, die passende Höhe vorausgesetzt, in die sechs angegebenen Pfeilrichtungen fliegen.

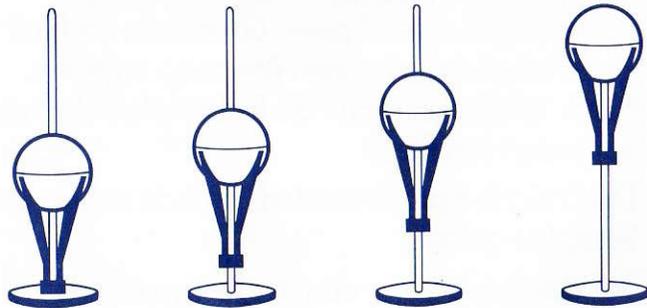
Die ersten Vorbereitungen.

1. Die drei Kartensorten werden getrennt gemischt.
2. Zunächst erhält jeder Spieler eine blaue Start-Zielkarte, die er offen links vor sich ablegt. Das ist sein Startort. Dahin stellt jeder seinen Ballon.
3. Nun bekommt jeder Spieler vier orange Flugrouten-Karten. Das sind die Zwischenstationen der Reise.
4. Danach erhält jeder Spieler noch einmal eine blaue Start-Ziel-Karte, die er offen rechts auslegt. Das ist sein Ziel.
5. Zwischen Start- und Zielkarten werden nun die vier Flugrouten-Karten offen ausgelegt. Die Reihenfolge ist dem Spieler überlassen und soll einen möglichst günstigen Reiseweg ergeben. Nach Spielbeginn kann die Reihenfolge nicht mehr verändert werden.
6. Die Ereignis-Karten werden verdeckt neben den Spielplan gelegt.
7. Soll das Spiel länger dauern, bekommt jeder Spieler fünf Flugrouten-Karten. Soll es verkürzt werden, reichen auch drei.

Der Ballon – und wie schnell er fliegen kann.

1. Der Ballon hat vier Stufen zum Einstellen:

- Ganz unten: Der Ballon ist gelandet, er darf nicht weitergesetzt werden.
- Erste Stufe: Der Ballon fliegt tief; der Wind weht hier nur schwach. Der Ballon darf nur einen Schritt weitergesetzt werden.
- Zweite Stufe: Der Ballon fliegt mittelhoch. Der Wind weht hier etwas stärker. Deshalb muß der Ballon zwei Schritte weitergesetzt werden.
- Dritte Stufe: Der Ballon fliegt sehr hoch: Der Wind bläst hier recht stark. Der Ballon muß jetzt drei Schritte weitergesetzt werden.



2. Vor jedem Setzen darf die Höhe gewählt werden, mit der man am besten in seiner Richtung vorankommt:

- nur eine Stufe nach oben
- aber beliebig weit nach unten.

Der Würfel – und wie man setzen muß.

Grundsätzlich: Es darf nur in eine Richtung gesetzt werden, ohne sie zu ändern, ohne abzubiegen. Gesetzt wird auf den Linien, von Schnittpunkt zu Schnittpunkt. Der Würfel steuert die Windrose:



Pfeil nach rechts heißt, die Windrose um ein Feld nach rechts drehen.



Pfeil nach links heißt, die Windrose um ein Feld nach links drehen.



Der weiße Punkt heißt, es muß eine Ereignis-Karte gezogen werden. Es wird trotzdem nach der unveränderten Windrose gesetzt.

Die Ereignis-Karten – sie helfen oder schaden.

- Die Ereignis-Karten können entweder sofort eingesetzt oder aufgehoben werden, was sich jeweils aus dem Text ergibt.
- Überschneidet sich eine Ereignis- und eine Flugrouten-Karte, so hat die Ereignis-Karte Vorrang.
- Erledigte Ereignis-Karten kommen unter den Stapel zurück.
- Kein Spieler darf mehr als drei Ereignis-Karten besitzen.
- Es darf immer nur eine pro Zug ausgespielt werden.