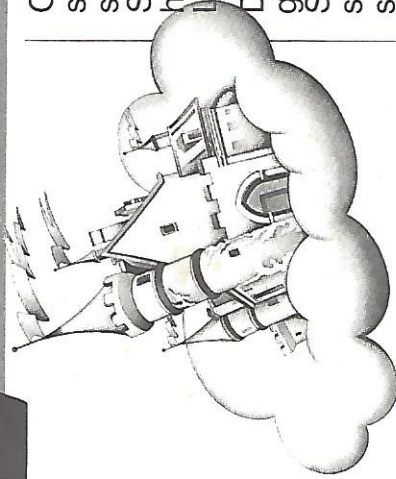


## Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Unterhaltungsspiel  
Spielerzahl: 2 – 4  
Altersempfehlung: ab 8 Jahre  
Spieldauer: ca. 45 – 60 Minuten  
Spielidee: Nik Sewell  
Taktik ○○○●○○ Glück

Viele tausend Meter über der Erde lebt – bisher unentdeckt von Menschaugen – das Volk der Wolkenwesen. Die einzelnen Stämme dieses sehr stolzen und ehrgeizigen Volkes versuchen unermüdet und voller Eifer, als die Erbauer der schönsten und größten Luftschlösser zu Ansehen und Achtung zu kommen.

# LUFTSCHLÖSSER



Oft aber wird ihr Wettstreit von den verschiedensten Wettereinflüssen beeinträchtigt. Vor allem starke Regenfälle und plötzlich auftretende Stürme machen ihnen das Leben schwer und haben schon so manches der beeindruckenden Luftschlösser zerstört.

Doch die Wolkenwesen, stolz wie sie sind, geben nicht auf – nicht, bis eines Tages ein Stamm von sich zu Recht behaupten kann, er sei der erfolgreichste Erbauer von Luftschlössern im gesamten Wolkenreich.

Schlüpft in die Rolle der himmlischen Wolkenwesen und werdet Erbauer von Luftschlössern, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat.



## Spielziel

Wer zuerst 3 (spielt man zu zweit oder zu dritt: 4) Luftschlösser errichten konnte, ist Sieger dieses „himmlichen“ Spiels.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 20 Wolken
- 65 Wetter-Karten
- 24 Wolkenwesen (je 6 in 4 Farben)
- 16 Luftschlösser (je 4 in 4 Farben)

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die Wolken und Schlösser vorsichtig aus den Rahmen herausgebrochen werden. Die Wolken werden neben dem Spielplan abgelegt.

Die Wetter-Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält drei Karten, die er – unbesehen von den Mitspielern – auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt neben dem Spielplan als Aufnahmestapel abgelegt.

Jeder Spieler erhält 6 Wolkenwesen und 4 Schlösser einer Farbe.

## Spielablauf

Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

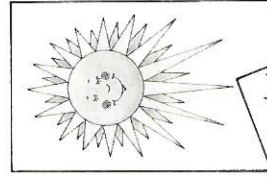
Der Zug eines Spielers besteht immer aus drei aufeinanderfolgenden Schritten:

1. Wetter-Karte ausspielen
2. Wolkenwesen einsetzen, versetzen oder gegen Schloß tauschen
3. neue Wetter-Karte ziehen

Hierbei ist zu beachten, daß Wolkenwesen immer nur auf die Felder selbst gesetzt werden, Schlösser immer nur auf Wolken. Auf einem Feld können sich beliebig viele Wolkenwesen, aber maximal drei Wolken befinden. Auf einer Wolke wiederum darf nur genau ein Schloß errichtet werden.

## Wetter-Karten

Zu Beginn seines Zuges **muß** ein Spieler **eine** seiner drei Wetter-Karten offen ausspielen. Folgende verschiedene Wetter-Karten gibt es:



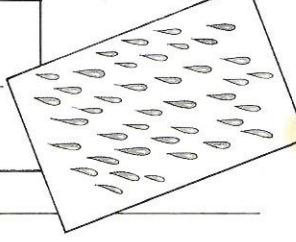
### Sonne (24 x)

Wird eine Sonnen-Karte ausgespielt, entsteht in dem entsprechenden Feld eine Wolke. D. h. der Spieler nimmt eine Wolke aus dem Vorrat und legt sie auf das Feld. Liegen dort bereits **drei** Wolken oder gibt es im Vorrat keine Wolken mehr, kann die Karte trotzdem gespielt werden, ohne Auswirkung.

### Regen (16 x)

Regen verursacht, daß sich in dem betreffenden Feld eine Wolke abregnet, also vom Spielplan zurück in den Vorrat genommen wird.

Es werden zuerst immer leere Wolken





wegenommen; gibt es auf diesem Feld nur (noch) mit Schlössern besetzte, wählt der Spieler aus, welche dieser Wolken verschwindet. Das Schloß darauf ist zerstört und wird seinem Besitzer zur weiteren Verwendung zurückgegeben.

Gibt es in dem betreffenden Feld noch keine Wolke, kann die Karte trotzdem – ohne Auswirkung – ausgespielt werden.

### Sonnenjoker (7 x),

### Regenjoker (3 x)

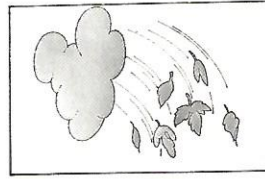
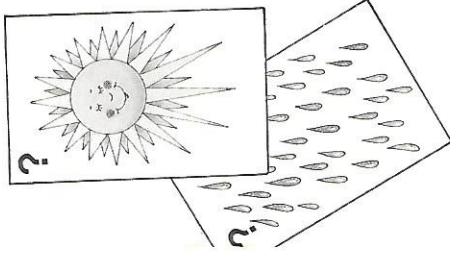
In ihren Auswirkungen gleichen diese Karten den oben beschriebenen. Jedoch kann hier der ausspielende Spieler frei entscheiden, wo eine Wolke entsteht bzw. verschwindet.

Für den Regenjoker gilt demnach, daß eine Wolke mit Schloß entfernt werden darf, gibt es auf diesem (vom Spieler frei wählbaren) Feld keine leere Wolke, gleichgültig, ob auf anderen Feldern leere Wolken vorhanden sind.

### Sturm (6 x)

Der Sturm bläst alle leeren Wolken ein Feld weiter in die vom Spieler gewünschte Richtung. Werden Wolken über den Rand des Planes getrieben, kommen Sie zurück in den Vorrat.

Wolkenwesen selbst und Wolken mit Schlössern trotzten dem Sturm und verbleiben auf ihren Feldern.



### Blitz (3 x)

Der Ausspielende kann das Feld bestimmen, in das der Blitz einschlägt: **Alle** Wolkenwesen darauf werden heruntergeschleudert (und dem oder den Spielern zurückgegeben).

Wolken und Schlösser werden von einem Blitz nicht beeinflusst.

### Regenbogen (4 x)

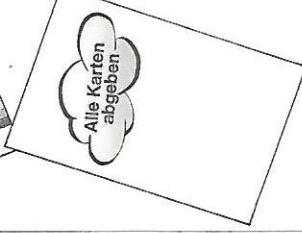
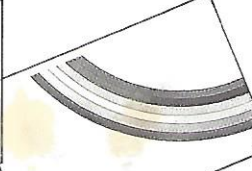
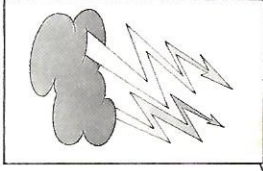
„Regenbogenrutschen“ ist eine der beliebtesten Sportarten im Wolkenreich. Der Spieler, der die Karte gespielt hat, kann zwei beliebige Wolkenwesen über „den Regenbogen rutschen“ lassen, also ihre Plätze miteinander vertauschen.

### Alle Karten abgeben (2 x)

Zieht ein Spieler eine dieser beiden Karten in der dritten Phase seines Zuges, muß er sie **sofort** aufdecken und abwerfen: Nun müssen **alle** Spieler (auch er selbst) ihre Karten abgeben und verdeckt unter den Ablagestapel legen.

Anschließend zieht jeder Spieler wieder drei neue Karten vom Aufnahme­stapel, und das Spiel geht mit dem nächsten Spieler weiter.

Sollte ein Spieler zu Beginn des Spiels oder beim Ziehen der drei neuen Karten eine solche Karte erhalten, mischt er sie wieder unter den Aufnahme­stapel und nimmt sich eine neue.



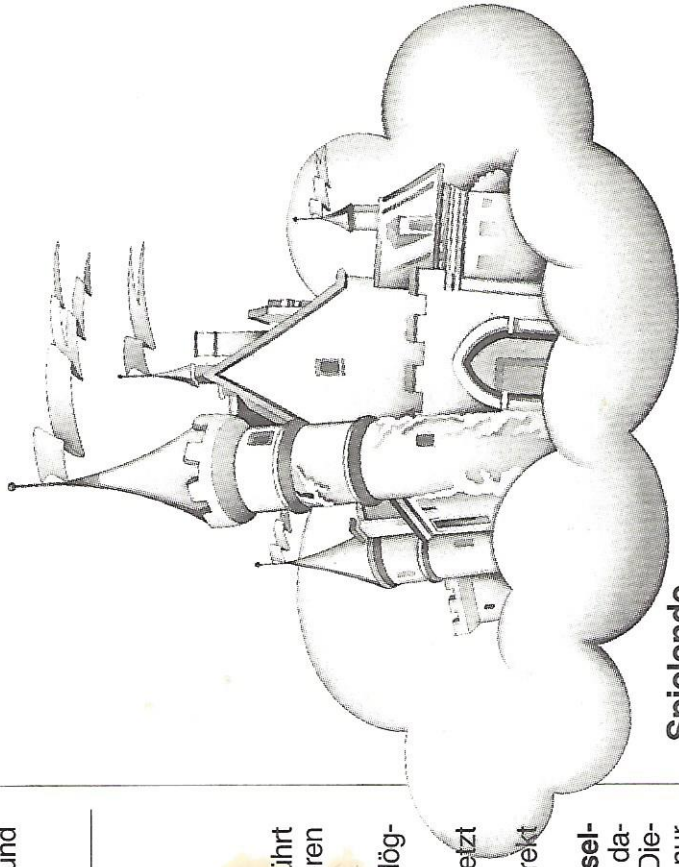
Stehen keine Karten mehr zum Aufnehmen zur Verfügung, werden die ausgespielten Karten gut gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

## Wolkenwesen und Schlösser

Nachdem ein Spieler eine Karte gespielt und ausgeführt hat, bewegt er als zweites seine Wolkenwesen, mit deren Hilfe er die Luftschlösser baut.

Für diesen Schritt steht ihm **eine** der vier folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

- Er nimmt ein Wolkenwesen aus seinem Vorrat und setzt es auf ein beliebiges Feld.
  - Er zieht ein Wolkenwesen von einem Feld auf ein direkt angrenzendes Feld (auch diagonal).
  - Er nimmt **zwei** eigene Wolkenwesen, die auf **demselben** Feld stehen, in seinen Vorrat zurück, und setzt dafür ein Schloß auf eine **leere** Wolke in diesem Feld. (Dieser Zug ist nicht durchführbar, wenn es keine oder nur belegte Wolken auf diesem Feld gibt.)
  - Er nimmt **vier** eigene Wolkenwesen von **demselben** Feld zurück in seinen Vorrat und setzt dafür ein Schloß auf eine bereits **besetzte** Wolke in diesem Feld. Das dadurch „verdrängte“ Schloß wird seinem Besitzer zurückgegeben.
- Hinweis: Es ist aber nicht erlaubt, vier Wolkenwesen in **einem** Zug gegen **zwei** Schlösser einzutauschen, selbst wenn zwei leere Wolken vorhanden wären.



## Spielende

In dem Moment, wo ein Spieler sein **drittes** (beim Spiel mit 2 oder 3 Personen: viertes) Luftschloß errichtet, endet das Spiel. Er ist Sieger, die Reihenfolge der anderen Spieler wird durch die Anzahl ihrer Luftschlösser bestimmt (bei Gleichstand entscheidet, von wem sich mehr Wolkenwesen auf dem Spielplan befinden).

A Three Wishes Game designed by Nik Sewell  
© Three Wishes Limited 1988, 1990