

Celestia



Inhalt

- ◊ 1 Spielregel
- ◊ 1 Luftschiff bestehend aus 12 Pappteilen mit 1 Bastelanleitung
- ◊ 6 Abenteuer-Figuren
- ◊ 6 runde Abenteuer-Plättchen
- ◊ 9 ovale Stadt-Plättchen
- ◊ 4 Herausforderungswürfel
- ◊ 84 große Flugkarten mit gleichen Rückseiten bestehend aus:
 - ◊ 68x normale Ausrüstung
 - ◊ 8x Joker-Ausrüstung: Turbo
 - ◊ 8x Aktionskarten
- ◊ 78 kleine Schatzkarten mit 9 Stadtrückseiten bestehend aus:
 - ◊ 74x 1-25 Punkte
 - ◊ 4x Magisches Fernglas
- ◊ 6 doppelseitige Übersichtskarten (Sonderkarten und der Flug)

*W*ährend seiner Reisen suchte Gulliver vergeblich nach den wunderbaren Welten Celestias. Heute wandeln kühne Abenteurer auf den Spuren dieses bedeutenden Vorfahren und begeben sich auf die Suche nach himmlischen Städten, die ebenso mysteriös sind wie die Schätze, die in ihnen verborgen sein sollen. Werden sich die Abenteurer auf ihrer Reise gegen Stürme, Lockhars Piraten und Damokvögel wehren können? Wer wird sich als geschicktester Luftschiffkapitän erweisen? Wer wird für seinen Mut belohnt werden?

Vorbereitung

- Platziert die **9 Stadt-Plättchen** in **aufsteigender Reihenfolge** auf der Spielfläche. **1**
- Sortiert die **78 kleinen Schatzkarten** nach ihren Rückseiten in Stapeln, mischt diese und platziert sie neben die **entsprechenden Stadt-Plättchen**. **2**
- Platziert das zusammengebaute **Luftschiff** auf der **ersten Stadt (1⁺)**. **3**
- Jeder Spieler wählt einen **Abenteurer**, legt das Plättchen vor sich **4** und stellt die **gleichfarbige** Figur auf das Luftschiff. **5**
- Mischt verdeckt alle

- großen Flugkarten** (Ausrüstungs- und Aktionskarten).
Jeder Spieler erhält:
8 Flugkarten (bei 2 oder 3 Spielern) **6**
6 Flugkarten (bei 4 oder mehr Spielern)
- Die Spieler dürfen sich ihre Handkarten ansehen.
 - Platziert die restlichen Flugkarten als verdeckten Stapel an einer gut erreichbaren Stelle. **7**
 - Legt die 4 Herausforderungswürfel bereit. **8**
 - Ein zufälliger Spieler wird zum ersten Kapitän des Luftschiffs ernannt.

*Beispiel der Vorbereitung bei 3 Spielern:
Amelia, Orville und Ambrose haben jeweils 8 Karten auf der Hand. Sie platzieren das Luftschiff auf dem Stadt-Plättchen mit der 1⁺ und ihre Figuren auf dem Luftschiff.*



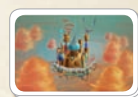
6x 25 Punkte



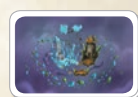
6x 20 Punkte



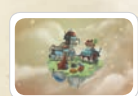
6x 15 Punkte



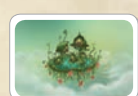
3x 15 Punkte
6x 12 Punkte



3x 12 Punkte
6x 9 Punkte



1x 12 Punkte
3x 9 Punkte
5x 6 Punkte
1x Fernglas



1x 9 Punkte
3x 6 Punkte
5x 4 Punkte
1x Fernglas



2x 6 Punkte
3x 4 Punkte
5x 2 Punkte
1x Fernglas



2x 4 Punkte
3x 2 Punkte
5x 1 Punkt
1x Fernglas



Ziel des Spiels

Die Spieler sammeln auf ihren Luftschiffreisen in der mysteriösen Welt **Celestias** Schätze.

Jeder Spieler versucht nach Ende einer Reise die wertvollste Schatzsammlung bei sich zu haben mit einem Gesamtwert von mindestens 50 Punkten.



Anfängervariante

Folgende Karten werden abgelegt und in diesem Spiel **nicht verwendet**.

- ❖ Die 8 Aktions-Flugkarten ()
- ❖ Die 4 *Magisches Fernglas*-Schatzkarten

Alternatives Spielende:

- ❖ Das Spiel endet, sobald ein Spieler bei Beginn einer neuen Reise **5 verschiedene Schatzarten (5 verschiedene Bilder, sie können gleiche Punkte bringen)** besitzt.
- ❖ Die Punkte aller Schätze werden wie beim normalen Spiel zusammengerechnet. Wer am meisten Punkte hat, gewinnt.

Anja, Niklas und Philip spielen ein Anfängerabenteuer. Jedesmal bevor sie eine neue Reise beginnen, überprüfen sie ihre Schätze.

Nach ein paar Runden hat Niklas 7 Schätze und glaubt, er wird gewinnen. Allerdings kann er das Spiel noch nicht beenden, da er nur 4 verschiedene Schatzarten besitzt. Später im Spiel bekommt er eine weitere Schatzkarte. Nun hat er 5 verschiedene Schatzarten und beendet das Spiel zu Beginn der nächsten Reise.

Dennoch gewinnt Anja mit nur 4 Schätzen das Spiel, da sie insgesamt mehr Punkte hat.

Spielablauf

Ein Spiel **Celestia** besteht aus mehreren Reisen mit dem Luftschiff, eine **Reise besteht aus mehreren Flügen** von einer Stadt zur nächsten. Die Städte bieten dabei immer wertvollere Schätze, aber es wird auch immer riskanter, sie zu erreichen.

Während des Spiels nehmen die Spieler reihum immer wieder verschiedene Rollen ein.

- ❖ Als **Insassen** des Luftschiffs sind sie entweder **Kapitän** oder **Passagier**.
- ❖ Der **Kapitän** steuert das Luftschiff während des Fluges zur nächsten Stadt. Er versucht, die kommenden Herausforderungen zu bewältigen und das Luftschiff sicher in der nächsten Stadt zu landen.
- ❖ Die **Passagiere** müssen sich entscheiden, ob sie dem Kapitän vertrauen und weiter mitfliegen oder in der aktuellen Stadt aussteigen.
- ❖ Falls ein Passagier aussteigt, wird er zum **Schatzsucher**, sammelt 1 Schatz ein und beendet seine Reise.

Ist der **Kapitän** in der Lage, die Herausforderungen des Fluges zu bewältigen, indem er die nötigen Flugkarten ausspielt, geht für ihn und die restlichen Passagiere die Reise weiter. Ansonsten stürzt das Luftschiff ab und eine neue Reise beginnt.

Die fünf Flugphasen

Jeder Flug von einer Stadt zur nächsten besteht aus 5 Flugphasen:

1. Kapitän: Herausforderungen würfeln
2. Passagiere: Weiterfliegen oder aussteigen
3. Kapitän: Herausforderungen bestehen oder abstürzen
4. Kapitän: Das Luftschiff bewegen
5. Neuer Kapitän

Alleinflug: Nur falls der Kapitän ganz alleine an Bord des Luftschiffs ist, entscheidet er vor dem Erwürfeln der Herausforderungen, ob er weiterfliegen oder aussteigen will. Falls er aussteigt, nimmt er 1 Schatzkarte der aktuellen Stadt und eine neue Reise beginnt in der ersten Stadt (1*).

Herausforderungen & Ausrüstung

Für jede Herausforderung gibt es eine passende Ausrüstung, um sie zu bewältigen:

- ❖ **Ruhiger Flug:** Keine Herausforderung. Der Kapitän muss **keine Ausrüstung** ausspielen.

„Klarer blauer Himmel – Wir werden eine schöne ruhige Fahrt haben!“

- ❖ **Nebel:** Das Luftschiff ist von dichten Wolken umgeben. Ein Navigationsinstrument wird benötigt.

Der Kapitän muss **1 Kompass-Ausrüstung** (20x im Spiel) ausspielen.

„So eine kleine Wolke wird uns nicht aufhalten. Mein Kompass wird uns führen!“

- ❖ **Gewitter:** Ein Blitz trifft das Luftschiff. Der Kapitän muss ihn ablenken.

Der Kapitän muss **1 Blitzableiter-Ausrüstung** (18x im Spiel) ausspielen.

„Endlich ein Sturm! Wir laden unsere Batterien auf.“

- ❖ **Vögel:** Ein Schwarm Damokvögel umkreist das Luftschiff. Sie rasen auf die Passagiere zu.

Der Kapitän muss **1 Nebelhorn-Ausrüstung** (16x im Spiel) ausspielen.

„Ihre schrillen Schreie sind nichts im Vergleich zum Krach, den mein Nebelhorn macht.“

- ❖ **Piraten:** Lockhars Piraten erscheinen am Horizont. Sie wollen uns entern und kapern.

Der Kapitän muss **1 Kanone-Ausrüstung** (14x im Spiel) ausspielen.

„Was ist gefährlicher als ein Pirat? Eine Kanone, die auf einen Piraten zielt!“

- ❖ **Jede Herausforderung:** Falls die passende Ausrüstung fehlt, schnell den Turbo einschalten und ausweichen.

Der Kapitän kann freiwillig (anders als bei normalen Ausrüstungen) **Turbo-Ausrüstung** (8x im Spiel) als Joker nutzen. **1 Turbo** ersetzt **1 beliebige nötige Ausrüstung**.

„Halten Sie sich fest meine Damen und Herren. Jetzt wird's rasant!“

1 Kapitän: Herausforderungen würfeln

Der **Kapitän** erwürfelt die Herausforderungen, denen er sich auf dem Flug zur nächsten Stadt stellen muss. Er wirft **so viele Würfel**, wie auf der **nächsten Stadt**, dem Flugziel, abgebildet sind.

Alle Würfel sind gleich. Jeder Würfel zeigt entweder 1 von 4 Herausforderungen (Nebel, Gewitter, Vögel, Piraten) oder eine blanke Seite (Ruhiger Flug). Für jede Herausforderung gibt es eine passende Ausrüstung, um sie zu bestehen (siehe die linke Spalte).

Aber Achtung: Bevor der Kapitän sagt, ob er die notwendigen Ausrüstungskarten auf der Hand hat, müssen sich alle Passagiere entscheiden, ob sie ihre Reise fortsetzen wollen oder lieber aussteigen.

Orville ist während des ersten Fluges der Kapitän. Das Luftschiff befindet sich auf der ersten Stadt. Er wirft 2 Würfel und würfelt „Gewitter“ und „Nebel“. Um den Flug erfolgreich zu gestalten, muss er

(nachdem die Passagiere sich entschieden haben, ob sie im Luftschiff bleiben) eine Blitzableiter-Karte für „Gewitter“ und eine Kompass-Karte für „Nebel“ ablegen.

2 Passagiere: Weiterfliegen oder aussteigen

Beginnend mit dem ersten Passagier links vom Kapitän sagen alle Passagiere reihum nacheinander, ob sie weiterfliegen oder lieber aussteigen wollen.

Jeder **Passagier** hat zwei Möglichkeiten:

- ❖ Er denkt, der Kapitän hat die benötigten Ausrüstungskarten, um die gewürfelten Herausforderungen zu bestehen. Er sagt: „**Ich bleibe!**“ und setzt seine Reise im Luftschiff fort.
- ❖ Er denkt, der Kapitän hat **nicht** die benötigten Ausrüstungskarten, um die gewürfelten Herausforderungen zu bestehen. Er sagt: „**Ich steige aus!** Ich schnappe mir 1 Schatz!“

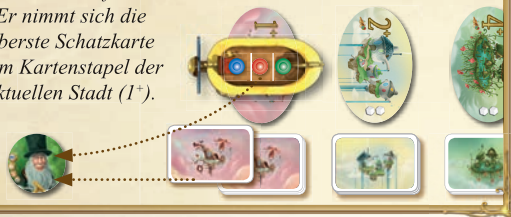
Ausstieg: Der Spieler nimmt seine Abenteurer-Figur und setzt sie auf sein Abenteurer-Plättchen. Er zieht die oberste Schatzkarte vom Schatzkartenstapel der aktuellen Stadt, in der er ausgestiegen ist. Er sieht sie an und legt sie verdeckt vor sich.

Ein **Schatzsucher** ist kein Passagier mehr, für ihn ist diese Reise beendet. Er wartet darauf, dass eine **neue Reise** auf der ersten Stadt (1) beginnt.

Der Kapitän kann in dieser Phase niemals aussteigen. Er muss sich den Herausforderungen stellen.

Amelia vertraut Orville. Sie beschließt, auf dem Luftschiff zu bleiben. Ambrose zieht es vor auszusteigen. Er nimmt seine Abenteurer-Figur vom Luftschiff herunter und setzt sie auf sein Abenteurer-Plättchen.

Er nimmt sich die oberste Schatzkarte vom Kartenstapel der aktuellen Stadt (1⁺).



Achtung Aktionskarten: Nachdem alle Passagiere ihre Entscheidung mitgeteilt haben und bevor der Kapitän sich den Herausforderungen stellt, können Aktionskarten gespielt werden. Der Kapitän sollte deshalb kurz innehalten, bevor er sich stellt.

Alle Spieler, auch Kapitän und Schatzsucher, können bestimmte Aktionskarten spielen. Es können auch mehrere Aktionskarten gespielt werden. „**Unfreiwilliger Ausstieg**“ muss jetzt, vor Flugphase 3, gespielt werden. Die Aktionskarten werden auf Seite 7 erklärt.

3 Kapitän: Herausforderungen bestehen oder abstürzen

Für jedes gewürfelte Symbol muss der Kapitän je 1 Ausrüstung mit dem passenden Symbol ausspielen (auch mehrere gleiche). Wenn er dies schafft, ist es ein **erfolgreicher Flug**.

Wenn der Kapitän nicht alle benötigten Ausrüstungen spielen kann, spielt er gar keine Ausrüstungen. Die Reise endet mit einem **Absturz**. Der Kapitän darf das Luftschiff nicht mutwillig abstürzen lassen. Wenn er die passenden normalen Ausrüstungen hat, muss er sie spielen. Der Einsatz von Turbo- und Aktionskarten ist aber freiwillig.

Achtung Aktionskarten: Während und nachdem der Kapitän Ausrüstungen ausspielt, können alle Spieler bestimmte Aktionskarten spielen: *Kaputter Antrieb*, *Alternative Route*, *Magisches Fernglas* und *Raketenrucksack*. Falls sich dabei die aktuellen Herausforderungen ändern, nimmt der Kapitän schon gespielte Ausrüstungen zurück und stellt sich den neuen Herausforderungen.

4 Kapitän: Das Luftschiff bewegen

Erfolgreicher Flug: Hat der Kapitän alle benötigten Ausrüstungen gespielt, bewegt er das Luftschiff zur nächsten Stadt. Alle gespielten Flugkarten (Ausrüstungs- und Aktionskarten) kommen auf den Ablage-

stapel. Falls ein *Magisches Fernrohr* gespielt wurde, kommt es aus dem Spiel.

Orville ist Kapitän. Er hat eine Kompass-Karte und eine Blitzableiter-Karte. Er spielt beide Karten und die Reise geht erfolgreich für Amelia und ihn weiter. Ambrose sieht frustriert zu, wie das Luftschiff davonfliegt. Er ist zuvor ausgestiegen.



Lichtstadt Meiji (25): Erreicht das Luftschiff die letzte Stadt (25), müssen alle Insassen aussteigen. Beginnend mit dem Kapitän ziehen sie reihum 1 Schatz. Wer keinen Schatz mehr ziehen kann, geht leer aus. **Eine neue Reise beginnt.**

Absturz: Kann der Kapitän nicht alle Herausforderungen bewältigen, spielt er keine einzige Ausrüstung. Das Luftschiff stürzt mit allen Insassen ab. Kein Insasse erhält einen Schatz. Gespielte Aktionsflugkarten kommen auf den Ablagestapel. Das Luftschiff wird wieder auf der ersten Stadt (1⁺) platziert. **Eine neue Reise beginnt.**

5 Neuer Kapitän

Bei erfolgreichem Flug ernennt der Kapitän den **nächsten Passagier** zu seiner Linken zum neuen Kapitän für den nächsten Flug der aktuellen Reise.

Bei Absturz oder Neuer Reise ernennt der Kapitän den **nächsten Spieler** zu seiner Linken zum neuen ersten Kapitän der neuen Reise.

Auf dem nächsten Flug ist Amelia Kapitän. Für den Flug in die nächste Stadt muss sie 2 Würfel werfen. Orville bleibt auf dem Luftschiff. Allerdings hat Amelia nicht die benötigten Karten. Das Luftschiff stürzt ab. Weder Amelia noch Orville sammeln während dieser Reise eine Schatzkarte.



Neue Reise

Nach Absturz oder nachdem der letzte Insasse das Luftschiff verlassen hat, beginnt eine neue Reise mit den folgenden Schritten:

- ❖ Jeder Spieler überprüft, ob er Schätze im Gesamtwert von mindestens **50 Punkten** gesammelt hat. Wenn ja, endet das Spiel.
- ❖ Alle Stadtplättchen, neben denen **keine einzige Schatzkarte** mehr liegt, werden entfernt. Die restlichen Städte werden zusammengeschoben.
- ❖ Das Luftschiff wird auf der **ersten Stadt (I⁺)** platziert (bzw. der niedrigsten noch vorhandenen Stadt).
- ❖ Alle Spieler stellen ihre **Abenteurer-Figuren wieder an Bord** des Luftschiffs.
- ❖ Jeder Spieler zieht **1 Flugkarte**.

Da nach dem Absturz keiner der Mitspieler 50 Punkte hat, geht das Spiel weiter. Ambrose sitzt an Amelias linker Seite und ist wieder Insasse bei Beginn der neuen Reise. Er wird zum Kapitän.



Spielende und Sieg

Hat ein Spieler zu Beginn einer neuen Reise mindestens **50 Punkte** gesammelt, muss er dies sagen. Er beendet damit das Spiel:

Alle Spieler zählen die Punkte ihrer Schatzkarten zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger. Bei einem Gleichstand gewinnen alle Spieler mit den meisten Punkten.



Weitere Fragen

❖ **Muss der Kapitän eine Ausrüstungskarte spielen?**

Er muss alle nötigen Ausrüstungen spielen, wenn er kann. Allerdings kann er auch ohne Ausrüstungen erfolgreich fliegen, wenn er entweder nur *Ruhiger Flug* würfelt oder ein *Magisches Fernglas* benutzt.

❖ **Was geschieht, wenn ein Kapitän alleine auf dem Luftschiff ist, sobald er eine Stadt erreicht?**

Anstatt Herausforderungswürfel zu werfen, kann ein allein fliegender Kapitän aussteigen und 1 Schatzkarte nehmen. Tut er das, endet die Reise und eine neue Reise beginnt in der ersten Stadt (I⁺), (bzw. der niedrigsten noch vorhandenen Stadt).

❖ **Was passiert, wenn der Flugkartenstapel leer ist?**

Mischt die abgelegten Karten und legt sie verdeckt als neuen Flugkartenstapel bereit.

❖ **Was passiert, wenn der Schatzkartenstapel einer Stadt leer ist?**

Steigt ein Passagier hier aus, freiwillig oder nicht, erhält er keinen Schatz. Das Stadt-Plättchen wird zu Beginn der nächsten neuen Reise entfernt. Von der Stadt wird nicht mehr gestartet und sie wird nicht mehr angefliegen.

❖ **Darf ich mir einen Schatzkartenstapel ansehen?**

Nein. Schätze werden immer zufällig gezogen. Allerdings ist es jederzeit erlaubt, die verbliebenen Schätze einer Stadt zu zählen.

❖ **Ist es erlaubt, dass Kapitän und Passagiere sich darüber unterhalten, ob sie bleiben oder nicht?**

Ja! *Celestia* macht mehr Spaß, wenn versucht wird, die Entscheidung der Mitspieler zu beeinflussen. Es muss nicht bei der Wahrheit bleiben.

❖ **Kann ich ein Magisches Fernglas spielen, nachdem der Kapitän einen Raketenrucksack gespielt hat?**

Nein! Ohne Kapitän stürzt das Luftschiff immer ab. Der Kapitän muss vor dem *Raketenrucksack* fragen, ob einer der Passagiere eine Aktionskarte benutzen möchte.

Sonderkarten

Das Ausspielen von Sonderkarten ist **immer freiwillig**.

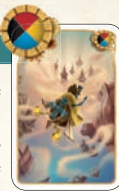
- ❖ Flugkarten (groß) kommen danach auf den Ablagestapel.
- ❖ Schatzkarten (klein) kommen aus dem Spiel.

Joker-Ausrüstung: Turbo (8x)

Eine Turbokarte erlaubt dem Kapitän, eine beliebige Herausforderung (1 Würfel) zu bewältigen. Der Kapitän entscheidet, ob er *Turbos* spielt oder nicht (anders als bei normalen Ausrüstungen). Er kann so viele *Turbos* spielen, wie er möchte.

Voraussetzung:

- ❖ Der Spieler ist **Kapitän**.



Aktion: Unfreiwilliger Ausstieg (2x)

Der Insasse, der *Unfreiwilliger Ausstieg* spielt, wählt einen Passagier (nicht den Kapitän, nicht sich selbst). Der gewählte Passagier steigt sofort aus dem Luftschiff aus: Der betroffene Spieler stellt seine Abenteuer-Figur auf sein Abenteuer-Plättchen. Er nimmt sich die oberste Schatzkarte der Stadt, von welcher das Luftschiff gerade abgeflogen ist. Er beendet seine aktuelle Reise und wartet auf eine neue.

Voraussetzungen:

- ❖ Der Spieler ist **Insasse** des Luftschiffes.
- ❖ Alle **Passagiere haben sich entschieden**, ob sie weiterfliegen oder aussteigen wollen (nach Flugphase 2).
- ❖ Der **Kapitän hat noch keine Ausrüstungskarten** gespielt (vor Flugphase 3).



Aktion: Alternative Route (2x)

Der Kapitän wirft beliebig viele **Würfel seiner Wahl neu**. Die Passagiere können ihre Entscheidung, ob sie weiterfliegen, **nicht ändern**, egal wie die Würfel fallen. *Alternative Route* kann auch gespielt werden, wenn der **Kapitän bereits gesagt** hat, dass er die Herausforderungen **nicht besteht**.

Voraussetzungen:

- ❖ Der Spieler ist **Insasse** des Luftschiffes.
- ❖ Alle **Passagiere haben sich entschieden**, ob sie weiterfliegen oder aussteigen wollen (während Flugphase 3).

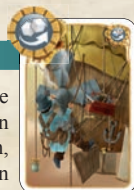


Aktion: Kaputter Antrieb (2x)

Der Kapitän muss alle Würfel, die *Ruhiger Flug* (leere Seite) zeigen, neu würfeln. Die Passagiere können ihre Entscheidung, ob sie weiterfliegen, nicht ändern, egal wie die Würfel fallen. *Kaputter Antrieb* kann auch gespielt werden, wenn der Kapitän bereits gesagt hat, dass er die Herausforderungen besteht.

Voraussetzungen:

- ❖ **Jeder Spieler**, egal ob er Insasse des Luftschiffes ist oder nicht.
- ❖ Alle **Passagiere haben sich entschieden**, ob sie weiterfliegen oder aussteigen wollen (während Flugphase 3).

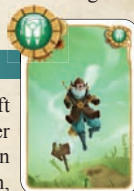


Aktion: Raketenrucksack (2x)

Der Insasse gleitet mit seinem *Raketenrucksack* sanft zu Boden. Er nimmt sich die oberste Schatzkarte der Stadt, von welcher das Luftschiff gerade abgeflogen ist. Der *Raketenrucksack* darf erst genutzt werden, wenn der Kapitän die Herausforderungen endgültig **nicht besteht**.

Voraussetzungen:

- ❖ Der Spieler ist **Insasse** des Luftschiffes.
- ❖ Das **Luftschiff stürzt gerade ab** (nach Flugphase 3).



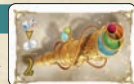
Aktion: Magisches Fernglas (4x)

Diese Karte ist eine Schatzkarte. Es gibt sie nur in den ersten vier Städten (1+, 2+, 4+, 6+).

Ein *Magisches Fernglas* erlaubt dem Kapitän, einen Weg ohne Herausforderungen zu finden. Alle Herausforderungen werden ignoriert. Das Luftschiff fliegt unbeschadet zur nächsten Stadt. Jedes ungenutzte *Magisches Fernglas* zählt 2 Punkte am Ende des Spiels.

Voraussetzungen:

- ❖ Der Spieler ist **Insasse** des Luftschiffes.
- ❖ Das **Luftschiff stürzt gerade ab** (nach Flugphase 3).



Kurzregel

Spiel Aufbau

- ❖ **Gemeinsam:** Alle Städte (1^+ -25) und die dazugehörigen Schätze auslegen, das Luftschiff auf der ersten Stadt (1^+) platzieren, den Flugkartensapel mischen, die Herausforderungswürfel bereitlegen.
- ❖ **Einzeln:** Sein Abenteuer-Plättchen nehmen, seine Figur in das Luftschiff stellen, 8 Flugkarten (bei 2-3 Spielern) oder 6 Flugkarten (bei 4+ Spielern) jedem Spieler austeilen.

Spielablauf

Ein Spiel besteht aus mehreren Reisen, eine Reise aus mehreren Flügen, jeder Flug aus 5 Flugphasen.

Die Spieler sind als **Insassen** des Luftschiffs entweder **Kapitän** oder **Passagier**.

Vor neuer **Reise** (nicht bei 1. Reise):

- ❖ Hat 1 Spieler mindestens 50 Punkte → Spielende.
- ❖ Sonst: Das Luftschiff auf der ersten Stadt (1^+) platzieren, alle Figuren ins Luftschiff stellen, jeder Spieler zieht 1 Flugkarte.

Vor neuem **Flug**:

- ❖ Ist der Kapitän **alleine**: Weiterfliegen oder aussteigen. Bei Ausstieg: Der Kapitän erhält 1 Schatz, eine neue Reise beginnt.
- ❖ Erreicht das Luftschiff die *Lichtstadt Meiji* (25): Alle Insassen steigen aus, erhalten 1 Schatz (reihum) und eine neue Reise beginnt.

Die fünf Flugphasen

1. **Kapitän:** Muss die Herausforderungen würfeln. Die Würfelanzahl der nächsten Stadt gilt.
2. **Passagiere:** Müssen sich entscheiden, ob sie weiterfliegen oder aussteigen.
 - Bei Ausstieg: Der Passagier verlässt das Luftschiff, erhält 1 Schatzkarte und wartet auf eine neue Reise.
 - Aktionskarten, die von den Insassen **nach** Phase 2 gespielt werden können: *Unfreiwilliger Ausstieg*
3. **Kapitän:** Muss Herausforderungen bestehen oder alle stürzen ab. 1 Ausrüstung muss je Herausforderung gespielt werden. Die Ausrüstung **muss** gespielt werden, wenn möglich.
 - Aktionskarten, die von den Insassen **in** Phase 3 gespielt werden können: *Alternative Route*

- Aktionskarten, die von allen **in** Phase 3 gespielt werden können: *Kaputter Antrieb*
- Aktionskarten, die von den Insassen **nach** Phase 3 gespielt werden können: *Magisches Fernglas*, *Raketenrucksack*
- 4. **Kapitän:** Das Luftschiff bewegen.
 - Die Herausforderungen **bestanden**: Das Luftschiff fliegt zur nächsten Stadt und ein neuer Flug beginnt.
 - Die Herausforderungen **nicht** bestanden: Absturz des Luftschiffs und Platzierung auf der ersten Stadt (1^+). Die Insassen erhalten keine Schatzkarten. Eine neue Reise beginnt.
- 5. **Neuer Kapitän**
 - Bei **neuem Flug**: Der Insasse links vom Kapitän.
 - Bei **neuer Reise**: Der Spieler links vom Kapitän.

Spielende und Sieg

- ❖ Mindestens 1 Spieler hat vor der neuen Reise mindestens 50 Punkte: Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Credits

Autor: Aaron Weissblum
Illustrationen: Gaëtan Noir
Luftschiffmodell: Philippe Christin
Grafik: Le monde est petit

Wer wir sind

Aaron Weissblum
Aaron Weissblum lebt in Maine, USA mit seiner Frau Kate und einer Katze. Aaron tüftelt an Spielen und Puzzles, wenn er nicht gerade mit seinem Fahrrad unterwegs ist oder an einer Schnitzarbeit sitzt.

Gaëtan Noir
Gaëtan Noir ist ein junger französischer Illustrator, 1984 geboren und derzeit in Lyon lebend. Als vielseitiges Talent illustriert er alles von Videospiele bis hin zu Animationsfilmen.

Auf seinen zahlreichen Reisen findet er die Inspirationen für seine zum Erkunden einladenden Illustrationen, die ein eigenes Traumuniversum aus verschlungenen Wäldern, verlorenen Hütten und rankenden Pflanzen erschaffen.

Philippe Christin
Eigentlich als Informatiker tätig, geht er zahlreichen kreativen Hobbys wie dem Malen mit Öl und Wasserfarben, dem Miniaturenbau und der Erstellung von 3D-Modellen nach.

Danksagung

Bruno Cathala und Antoine Bauza für ihre Unterstützung und zahlreichen hilfreichen Anmerkungen.
Romain, Nono und Raph für ihre Ideen, Geschichten und ausgefallenen Einfälle.
Eloïse, Muriel, Pierre und Guillaume, die uns tatkräftig zur Seite standen.
Pascal, Jean-Marc, Sébastien, JS, Stéphanie, Thomas und François, weil sie den Glauben an uns nie verloren.
Christian, Thibaut, Yoann, Nicholas und Tim, mit denen wir eine erfolgreiche Partnerschaft haben, von der beide Seiten profitieren.
The Hamlet Bistro Modern in Annecy, wo unsere (lauten) Treffen jede Woche erneut gern gesehen sind.

Deutsche Ausgabe

Redaktion:
Sven Biberstein und Roland Goslar
Übersetzung: Jasmin Ickes
Layout und grafische Bearbeitung:
Annika Brüning und Elisabeth Rapp
Korrektur: Marco Reinartz
Produktionsmanagement: Heiko Eller
Unter Mitarbeit von: Stefan Ausschill, Niklas Bungardt, Anja Rekeszus, Jannes Rupp, Franziska Schuster und Philip Strietzel.



Heidelberger
Spieleverlag

