

PARAGLIDING - HIKE&FLY RACE

REGELN



WORUM ES GEHT

Ein Gleitschirm ist im Prinzip das leichteste Flugzeug, das je erfunden wurde. Mit einem Gleitschirm kannst du an einem Tag hunderte von Kilometern zurücklegen, wobei du hauptsächlich thermische Aufwinde und Hangwinde nutzt. Er ist das einzige Fluggerät, das du zu einem Rucksack zusammenfalten und auf dem Rücken viele Stunden lang tragen kannst. Du kannst mit ihm auch einen mehrere tausend Meter hohen Berg erklimmen. Ein Teil der Faszination des Paragleitens ist, dass du nur eine sehr kurze „Startbahn“ benötigst und nahezu überall auf einer sehr kleinen Fläche landen kannst.

Ein Gleitschirm ist somit das einzige Fluggerät, das du für eine HIKE&FLY-Tour verwendet kannst. Und wenn du gegen andere Paragleiter um die

Wette fliegst, hast du ein „Paragliding Race“. Fliegst und wanderst du alleine, dann trainierst du für das nächste Rennen – oder hast einfach nur Spaß daran.

Das Ziel bei einem „Paragliding Race“ ist es, so schnell wie möglich eine vorgegebene Strecke mit einem Gleitschirm in der Luft und zu Fuß am Boden zu absolvieren. Es handelt sich meist um eine hunderte Kilometer lange Strecke mit vorgegebenen Start-, Ziel- und Wendepunkten. Diese Punkte sind in der Regel bekannte Gipfel oder andere markante Landschaftspunkte. Die Bewältigung der Strecke dauert meist mehrere Tage. Die Dauer hängt von deinen Fähigkeiten und vor allem von den Wetterbedingungen ab. Du kannst fliegen oder wandern. Zu Fuß kannst du maximal ein paar dutzend Kilometer pro Tag zurücklegen, mit dem Gleitschirm hunderte. Das Wetter kann jeden Tag anders sein, und selbst während des Tages ändert es sich oft. Der Erfolg im Rennen hängt also von einer guten Wettervorhersage, deiner körperlichen Vorbereitung, richtigen Entscheidungen und nicht zuletzt von einer Portion Glück ab.

Das Spielbrett von „Paragliding“ stellt die Geländekarte einer Bergregion dar. Die Spieler vereinbaren einen Startpunkt, mehrere Wendepunkte und einen Zielpunkt. Die Anzahl der Wendepunkte ist frei wählbar und hängt davon ab, wie lange ihr spielen wollt. Natürlich hat auch die Entfernung zwischen den Wendepunkten

einen Einfluss auf die Spieldauer. Ein Spiel dauert zwischen 20 und 60 Minuten pro Spieler.

Ein Wendepunkt kann erreicht werden, indem du ihn überfliegst oder durchwanderst. Dann geht es weiter zum nächsten Wendepunkt oder zum Ziel. Du wählst den Weg zwischen den Wendepunkten und die Art deiner Bewegung (Wandern oder Fliegen) selbst aus. Deine Entscheidungskriterien sind die Wetterlage, deine aktuelle Höhe, deine Energie - und die Möglichkeiten deiner FLY&HIKE-Karten.

Das Spiel erstreckt sich über mehrere „Renntage“. Der Tag wird durch eine METEO-Karte dargestellt, die den Tag in drei Intervalle mit unterschiedlichen Wetterbedingungen unterteilt.

SPIELKOMPONENTEN UND AUFBAU

In der Schachtel findest du folgende Teile:

Spielplan



Er besteht aus 9 Segmenten und dem Spielrahmen. Du musst nicht alle Segmente verwenden. Passe die Größe des Spielplans an die Größe deines Tisches an. Es gibt drei mögliche Größen:

- klein - $1 \times 3 = 3$ Segmente, alle übereinander
- mittel - $2 \times 3 = 6$ Segmente, 2 nebe-

neinander und 3 übereinander
 - groß - $3 \times 3 = 9$ Segmente, 3 nebeneinander und 3 übereinander.

Der Spielrahmen passt zu jeder gewählten Größe. Auf ihm sind jeweils zwei Skalen für die Anzeige der Wolkenuntergrenze (Cloud-Base) abgebildet.

Die Beispiele für den Aufbau findest du auf der Unterseite der Spiel-schachtel.

METEO Karten



Mische die 10 METEO-Karten und lege sie mit der Bildseite nach oben neben eines der zwei METEO-Zeichen des Rahmens.

Lege den weißen Zeitanzeiger auf die Uhrzeit 7 Uhr. Am Ende jeder Runde schiebst du ihn weiter nach unten, bis hin zur letzten Tagesrunde, die um 19 Uhr beginnt.



Der Tag auf der METEO-Karte ist in drei Intervalle unterteilt, welche unterschiedliche Wetterlagen, Wolkhöhen und Winde aufweisen.

- Wetterlage: Eine weiße Wolke zeigt gutes Flugwetter an, eine blaue schlechtes.

- Wolkenuntergrenze: Die Zahl in der Wolke ist die Wolkenuntergrenze im jeweiligen Zeitintervall.

Diese Höhe kann durch Wetterkarten verändert werden.

- Windrichtung: Der rote Pfeil auf dem Stern zeigt die Windrichtung auf dem Spielbrett an. Sind alle Zäc-ken weiß, so herrscht Windstille.

Beachte jedoch, dass der Wind nur in zwei Fällen relevant ist:

- beim Fliegen in der gelben Zone
- beim Einsatz einer windbezogenen FLY&HIKE-Karte

CLOUD BASE-Zeiger



Lege ihn auf die Wolken-Skala auf dem Rahmen, um die aktuelle Wolkenuntergrenze anzuzeigen. Entscheide dich für die Skala (es sind immer zwei auf dem Spielrahmen abgebildet), welche für alle besser zu sehen ist.

Bei Spielbeginn findest du die aktuelle Wolkenuntergrenze auf der offenen ausliegenden METEO-Karte im ersten Tagesintervall von 7 bis 11 Uhr.

FLY&HIKE-Karten und WEATHER-Karten

Mische die 32 FLY&HIKE-Karten (auf der Rückseite steht „FLYING ACTION“ und „HIKING ACTION“) und lege sie verdeckt neben den Spielplan.

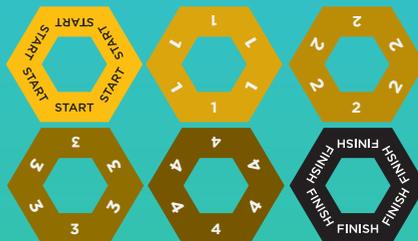
Mische die 20 WEATHER-Karten und lege sie verdeckt neben den Spiel-

plan.



Start-, Ziel- und Wendepunktmarker

Platziere die Marker an beliebiger Stelle auf dem Spielplan. Du kannst null bis vier Wendepunkte verwenden. Diese sind mit 1 bis 4 durchnummeriert.



Es wird empfohlen, die Wendepunkte auf weiße Felder zu setzen.

Setzt du sie auf blaue Felder, wird das Spiel dadurch schwieriger – bei roten Felder hingegen leichter.

Du solltest einen größeren Abstand zwischen den Punkten einhalten, idealerweise verteilst du sie über das gesamte Spielfeld.

Wenn du ein kurzes Spiel spielen willst, solltest du eher die Anzahl der Wendepunkte verringern, als die Strecken zu verkürzen.

Falls du den Start in einem See platzierst (nicht empfohlen), ist der erste Zug jedes Spielers „SCHWIMMEN“. Das ist weiter unten beschrieben. Es ist dann nicht möglich, im ersten Zug eine FLY&HIKE-Karte zu spielen, da du weder Wandern noch Fliegen wirst.

Spielermaterial

Nimm dir einen Spielstein und eine Spieleranzeige (PILOT PANEL) in der gleichen Farbe.

Platziere deinen Spielstein auf dem Startfeld.

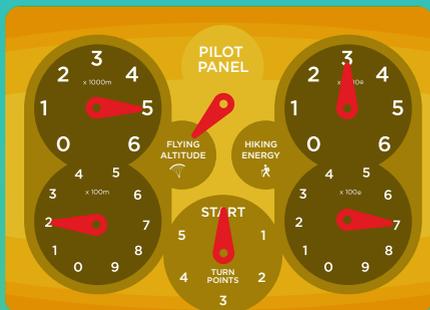
Auf deiner Spieleranzeige findest du

- den Höhenmesser

Die angezeigte Höhe wird immer von 0 aus berechnet. Wenn du also 500m über einem Berg mit 2000m Höhe fliegst, so trägst du auf der Anzeige 2500m ein.

Natürlich solltest du in diesem Fall nicht unter 2100m Höhe Flughöhe gelangen, denn das wäre eine Landung auf diesem Berg.

- den Energieanzeiger
- die Anzahl der erreichten Wendepunkte



Würfle mit einem Würfel. Ist deine Zahl ungerade, trägst du 3000e (Energieeinheiten) auf deiner Spieleranzeige ein. Ist sie gerade, trägst du nur 2000e ein.

Weiteres Spielmaterial

Lege folgende Teile neben dem Spielplan bereit: 2 Würfel, 4 rote Aufstiegszonen, 4 graue Gewitterzonen, 4 gelbe Windzonen.



SPIELABLAUF

Am Beginn jedes Tages kannst du deine FLY&HIKE Karten auf maximal 4 auffüllen.

DER SPIELZUG

Entscheide dich, ob du in diesem Zug eine FLY&HIKE-Karte verwenden wirst.

- Wenn du in deinem Zug nur WANDERN (HIKE) oder nur FLIEGEN (FLY) durchführst, kommt auch nur der entsprechende Teil der FLY&HIKE-Karte zur Anwendung.

- Verwendest du beide Bewegungsarten, kommen auch beide Teile der FLY&HIKE-Karte zur Anwendung. Und zwar immer genau mit Start der dazu passenden Bewegungsart.

Bei FLIEGEN gehört das ABHEBEN und auch das LANDEN oder VERTIKAL LANDEN mit zur Flugbewegung. Beachte folgenden Sonderfall. Wenn du z.B. folgende Bewegungsabfolge durchführst:

VERTIKAL LANDEN - WANDERN - ABHEBEN - FLIEGEN dann ist das VERTIKAL LANDEN deine erste „Flugbewegung“ in diesem Zug und der „FLY-Teil“ deiner Karte gilt nur für das VERTIKAL LANDEN. Beim späteren „ABHEBEN - FLIEGEN“ kannst du deine Karte nicht nochmals einsetzen.

- Wenn du in deinem Zug weder WANDERN noch FLIEGEN durchführst, darfst du auch keine FLY&HIKE-KARTE verwenden.

Jede verwendete FLY&HIKE-Karte kommt am Ende deines Zuges auf den Ablagestapel.

Folgende Arten von Zügen stehen dir zur Verfügung:

1. WANDERN (HIKE)
2. FLIEGEN (FLY)
3. WANDERN - ABHEBEN - FLIEGEN

- LANDEN - WANDERN - ABHEBEN - FLIEGEN

Aus dieser Reihenfolge von Bewegungen darfst du innerhalb eines Zuges einen beliebigen Teilbereich durchführen. Allerdings sind folgende Regeln zu beachten:

a. Du darfst in einem Zug nicht zweimal wandern.

Wenn du z.B. WANDERN (beliebig weit) - ABHEBEN - FLIEGEN - LANDEN durchführst, musst du hier deinen Zug stoppen und darfst nicht weiter wandern.

b. Du darfst in einem Zug nicht zweimal fliegen.

Beachte, dass folgende Bewegungsarten zum Fliegen gehören: LANDEN, ABHEBEN und FLIEGEN

Wenn du deinen Zug z.B. mit LANDEN beginnst, darfst du im gleichen Zug zwar noch WANDERN aber nicht mehr ABHEBEN.

c. Statt LANDEN darfst du auch VERTIKAL LANDEN. Startest du deinen Zug aber mit VERTIKAL LANDEN, gelten besondere Regeln, die unter 4 beschrieben sind.

4. VERTIKAL LANDEN - WANDERN - ABHEBEN - FLIEGEN - LANDEN

Aus dieser Reihenfolge von Bewegungen darfst du innerhalb eines Zuges einen beliebigen Teilbereich durchführen. Allerdings sind folgende Regeln zu beachten:

a. VERTIKAL LANDEN muss die erste Bewegungsart im Zug sein.

b. Du kannst nach jeder Bewegungsart den Zug beenden und führst die nachfolgenden in deinem Zug nicht durch.

c. Du darfst auf WANDERN verzichten und nach der vertikalen Landung sofort ABHEBEN.

5. SCHWIMMEN

6. RASTEN

7. FLY&HIKE-Karte austauschen

Du kannst deinen Spielzug in der Luft oder am Boden beenden. Beachte aber, dass du am Ende eines Tages in jedem Fall landen musst. Du kannst die Nacht nicht in der Luft verbringen.

DIE BEWEGUNG

Das Spielbrett besteht aus vielen sechseckigen Feldern, von denen jedes ein Gebiet von 1 km Durchmesser mit der angegebenen Höhe darstellt. Hellgrüne Felder sind Tiefland mit Höhe 0, die weiteren Felder werden mit zunehmender Höhe allmählich dunkler bis hin zu dunkelbraun (2500m). Die Höhenunterschiede zwischen den einzelnen Farben betragen jeweils 500 m. Wasserflächen werden blau dargestellt. Sie befinden sich meist in den Niederungen, aber es gibt auch einen See auf 1000m Höhe.

Neben der Höhe (=unterschiedliche Farbe) unterscheiden sich die Felder auf dem Spielplan auch durch ihre Umrandung, welche durch eine strichlierte Linie (weiß, blau oder rot) gebildet wird. Diese Felder können aktiv oder neutral sein. Wenn du ein aktives Feld betrittst bzw. hineinfliegst, musst du dort deinen Zug beenden. Details findest du im Kapitel „Besondere Felder“.

Auf einem neutralen Feld kannst du deinen Zug beenden, musst aber nicht.

Die meisten Felder haben somit sechs Nachbarfelder, auf die du dich bewegen darfst. Du kannst nicht über den Rand des Spielbretts hinausziehen.

WANDERN

Wenn du dich auf dem Boden be-

findest und Energie hast, kannst du wandern. Beim Ziehen auf ein Feld mit gleicher Höhe verlierst du 100e. Wenn du einen Hügel hinauf- oder hinuntersteigst, verlierst du so viel Energie wie der Höhenunterschied der benachbarten Felder ausmacht.

Ein Aufstieg von 500 m und ein anschließender Abstieg von 500 m kostet dich zum Beispiel 1000e.

Solange du genügend Energie zur Verfügung hast, kannst du in einem Zug so weit wandern wie du willst.

ABHEBEN

Wenn du ein benachbartes Feld mit geringerer Höhe hast und noch nicht fliegst, kannst du abheben. Das Abheben kostet dich keine Energie. Du verlierst je nach Wetter auf dem Zielfeld 100m oder 500m (FLY-Anweisungen auf FLY&HIKE-Karten können das ändern).

FLIEGEN

In der Luft gleitest du. Mit jedem Kilometer (jedem Feld) verlierst du 100m an Höhe. Wenn du aber bei schlechtem Wetter (blaue Wolke auf der METEO-Karte) in einer Höhe bis zur Wolkenuntergrenze fliegst, verlierst du sogar 500m Höhe pro km. Über der Wolkenuntergrenze verlierst du nur 100m, da dort ja auch Schönwetter herrscht.

Im Detail bedeutet das bei Schlechtwetter, dass du auf dem Startfeld 250m sinkst und auf dem Zielfeld 250m (bei Schönwetter jeweils 50m). Wenn zwei Felder auf gleicher Höhe sind und du auf dem Startfeld in 300m bis 500m Höhe fliegst, landest du somit auf dem Zielfeld. Wenn deine Höhe nur 200 m oder weniger beträgt, erreichst du das Nachbarfeld nicht und musst noch auf dem Startfeld landen. Wenn du mindestens 800 m Höhe

hast, kannst du sogar über das Nachbarfeld hinaus fliegen – sofern das nächste Feld dann gleich hoch oder niedriger liegt.

Du kannst beliebig weit fliegen, solange du die benötigte Höhe hast und dich kein aktives Feld, aufhält.

Du kannst Höhe am gleichen Feld verlieren.

Fliegen verbraucht keine Energie – außer in kritischer Höhe.

Fliegen über 4000m (kritische Höhe) Über 4000m verlierst du in der Luft aufgrund von Sauerstoffmangel 1000e pro geflogenem Kilometer.

Du kannst jederzeit in deiner Flugbewegung einen Notabstieg auf 4000m durchführen, wenn du anschließend noch mindestens 100e übrig hast (siehe weiter unten). Bei einem Notabstieg verlässt du das Feld nicht.

Du verlierst die Anzahl an Metern über 4000m in Energie.

Z.B. kostet dich ein Notabstieg von 4300m auf 4000m somit 300e

Wenn du nach einem Notabstieg noch Energie übrig hast, kannst du weiter fliegen. Wenn nicht, dann ist es ein VERTIKAL LANDEN, das weiter unten beschrieben ist.

Wenn du eine entsprechende FLY&HIKE Karte spielst (z.B. „YOU LOST HEIGHT“ oder „LAND NOW“), kannst du deine Höhe sogar ohne Energieverlust verringern. Wenn du mit einer dieser Karten unter 4000m gelangst, musst du zum Fliegen keine Restenergie übrig haben.

LANDEN

Wenn Deine Flughöhe auf oder unter die Geländehöhe sinkt, landest du automatisch.

Das kann in deiner Flugbewegung auch passieren, wenn du auf deinem

aktuellen Feld freiwillig Flughöhe verlierst.

VERTIKAL LANDEN

Du landest sofort auf dem Feld auf dem du dich gerade befindest.

Wenn du am Beginn der vertikalen Landung über 4000m fliegst, verlierst du die Anzahl an Metern über 4000m in Energie.

Z.B. kostet dich eine vertikale Landung von 4300m auf 1500m somit 300e

In einer gelben Zone ist die Bewegungsart „VERTIKAL LANDEN“ nicht möglich (Ausnahme siehe „Gelbe Zone“ weiter unten).

SCHWIMMEN

Bist du im Wasser gelandet, musst du sofort bis zum nächsten Ufer mit der gleichen Höhe schwimmen. (Achtung - dies ist in den Bewegungsarten 1 bis 4 nicht gesondert angeführt). Wenn mehrere in Frage kommende Uferfelder gleich weit entfernt sind, such dir ein Feld davon aus. Du verlierst deine gesamte Energie, weil du alles trocknen und neu verpacken musst. Daher endet dein Zug auf dem Uferfeld.

RASTEN

Wenn du dich nicht bewegst, ist es entscheidend, wo du dich befindest.

- Neutrales Feld

Am Boden erhältst du 300e.

In der Luft verlierst du 100m, bei schlechtem Wetter (blaue Wolke) verlierst du bis zur Wolkenuntergrenze sogar 500m.

- Weißes Feld

Am Boden erhältst du 300e.

In der Luft verlierst du 100m, bei schlechtem Wetter (blaue Wolke) verlierst du bis zur Wolkenuntergrenze sogar 500m.

Ziehe eine WEATHER-Karte und führe ihre Anweisungen durch.

- Blaues oder rotes Feld

Würfeln mit zwei Würfeln. Die Auswirkungen des Würfelerggebnisses findest du im Kapitel „BESONDERE FELDER“.



- Graue, gelbe oder rote Zone

Am Boden erhältst du 300e.

In der Luft beachte die Zonenregeln im Kapitel „ZONEN“.

FLY&HIKE-Karte austauschen

Du kannst als Spielzug eine FLY&HIKE-Karte auf den Ablagestapel legen und eine neue vom Nachziehstapel nehmen.

Deine Höhe und Energie bleiben unverändert und dein Zug ist damit vorbei.

Übernachtung

• Am Ende des Tages musst du landen. Also am Ende der Runde die um 19 Uhr begonnen hat.

• Wenn du die Nacht auf einem roten Feld verbringst, erhältst du 2000e. Das rote Feld steht für eine luxuriöse Berghütte mit Küche, TV, WIFI und einem guten Bett.

• Wenn du auf einem weißen Feld übernachtet, erhältst du 1000e. Das weiße Feld steht für eine Berghütte zum Schlafen im Schlafsack.

• Wenn du auf einem neutralen Feld übernachtet, erhältst du 500e. Das neutrale Feld ist ein angenehmer Ort, um bei schönem Wetter im Freien zu schlafen.

• Wenn du auf einem blauen Feld übernachtet, erhältst du keine Ener-

gie. Das blaue Feld ist ein Ort, an dem man nicht gut schlafen kann, z. B. ein Felsgeröll oder ein Ort, an dem Wasser von einem Felsen auf deinen Schlafsack tropft.

- Mische die benutzten FLY&HIKE- und WEATHER-Karten und lege sie unter den jeweiligen Nachziehstapel.
- Entferne alle Zonen vom Spielplan.
- Lege die alte METEO-Karte unter den Stapel und lege den Zeitanzeiger auf 7-Uhr auf der neuen METEO-Karte.
- Fülle deine FLY&HIKE-Karten auf maximal 4 auf (wurde weiter oben schon erwähnt).

Ende des Spiels

Das Ziel kann in der Luft in beliebiger Höhe oder auf dem Boden erreicht werden.

ACHTUNG!!! Das Erreichen des Ziels gilt erst dann, wenn du keine FLY&HIKE Karten mehr hast. Wenn du noch mindestens eine FLY&HIKE-Karte hast, setzt du das Spiel so fort, als ob du das Ziel noch nicht erreicht hättest.

Hat der erste Spieler das Zielfeld (ohne FLY&HIKE-Karte) erreicht, wird diese Runde noch zu Ende gespielt. Dadurch kann es sein, dass es mehrere Sieger gibt.

Die anderen Spieler können bis zum Ende des Tages weiter versuchen, das Ziel zu erreichen – oder ihr beendet das Spiel sofort.

SONSTIGE SPIELREGELN

BESONDERE FELDER

Es gibt Felder auf dem Spielplan, welche eine strichlierte Linie als Rand haben. Die Linien sind weiß, blau oder rot. Diese Felder können aktiv oder neutral sein. Wenn du ein aktives Feld betrittst bzw. hineinfliegst, musst du dort deinen Zug beenden.

• Rote Felder

Sie haben eine hohe Wahrscheinlichkeit Höhe (in der Luft) oder Energie (am Boden) zu gewinnen.

Sie sind vom Boden bis zur Höhe der Wolkenuntergrenze aktiv. Oberhalb der Wolkenuntergrenze sind diese Felder neutral.

Wenn du ein rotes Feld bis zur Wolkenuntergrenze betrittst, würfle mit zwei Würfeln.

Wenn du in der Luft bist:

- Würfelst du verschiedene Zahlen, gewinnst du Höhe - aber nicht höher als bis zur Wolkenuntergrenze. Die Höhe die du gewinnst entspricht der größeren Würfelzahl mal 100. Bei einem Würfelergbnis von 1 und 3 gewinnst du z.B. bis zu 300m an Höhe.

- Wenn du zwei gleiche Zahlen würfelst, verlierst du Höhe. Du verlierst die Zahl mal 100, also bei z.B. zwei 4ern verlierst Du 400m. Es kann passieren, dass du dadurch landest. Da dies das letzte Ereignis in deinem aktuellen Zug ist, darfst du damit den HIKE-Teil einer FLY&HIKE-Karte nicht mehr nutzen.

Wenn Du am Boden bist:

- Würfelst du verschiedene Zahlen, gewinnst du Energie in Höhe der größeren Würfelzahl mal 100. Bei einem Würfelergbnis von 1 und 3 gewinnst du z.B. 300e

- Wenn du zwei gleiche Zahlen würfelst, verlierst du die Zahl mal 100, also bei z.B. zwei 4ern verlierst Du 400e. Du kannst nie unter Null kommen.

• Blaue Felder

Sie haben eine hohe Wahrscheinlichkeit Höhe oder Energie zu verlieren.

Sie sind vom Boden bis zur Höhe der Wolkenuntergrenze aktiv. Oberhalb der Wolkenuntergrenze sind diese

Felder neutral.

Wenn du ein blaues Feld bis zur Wolkenuntergrenze betrittst, würfle mit zwei Würfeln.

Wenn du in der Luft bist:

- Würfelst du verschiedene Zahlen, verlierst du Höhe gemäß der größeren Würfelzahl mal 100. Bei einem Würfelergbnis von 1 und 3 verlierst du z.B. 300m an Höhe.

Es kann passieren, dass du dadurch landest. Da dies das letzte Ereignis in deinem aktuellen Zug ist, darfst du damit den HIKE-Teil einer FLY&HIKE-Karte nicht mehr nutzen.

- Wenn du zwei gleiche Zahlen würfelst, gewinnst du Höhe gemäß der Zahl mal 100 - aber nicht höher als bis zur Wolkenuntergrenze. z.B. zwei 4ern gewinnst Du bis zu 400m.

Wenn Du am Boden bist:

- Würfelst du verschiedene Zahlen, verlierst du Energie in Höhe der größeren Würfelzahl mal 100. Bei einem Würfelergbnis von 1 und 3 verlierst du z.B. 300e

Du kannst aber nie unter Null kommen.

- Wenn du zwei gleiche Zahlen würfelst, gewinnst du die Zahl mal 100, also bei z.B. zwei 4ern gewinnst Du 400e.

• **Weiße Felder**

Weiße Felder sind in jeder Höhe aktiv und zwingen dich daher, anzuhalten. Du musst dann eine WEATHER-Karte vom Stapel ziehen. Führe ihre Anweisungen aus und lege die Karte anschließend auf den Ablagestapel.

Alle aktiven Felder werden neutral, wenn sie mit einer Zone bedeckt sind. Das gilt in allen Zonen in unbezgrenzter Höhe.

Rote und blaue Felder können auch

vorübergehend durch eine spezielle FLY&HIKE Karte auf neutral geändert werden.

ZONEN

Es gibt rote, gelbe und graue Zonen. Innerhalb der Zonen gibt es besondere Wetterbedingungen.

Rote Zonen sind vom Boden bis zur Wolkenuntergrenze aktiv, gelbe und graue Zonen haben keine Höhenbegrenzung und sind somit in jeder Höhe aktiv.

Die Verwendung von FLY&HIKE-Karten ist möglich, wenn du zu Beginn deines Zuges am Boden bist (benutze die HIKE-Anweisung) oder wenn du in einer roten Zone über der Wolkenuntergrenze bist (benutze die FLY-Anweisung).

Alle aktiven Felder (weiße, rote und blaue) werden neutral, wenn sie mit einer Zone bedeckt sind.

Wenn Du in eine Zone hineinfliegst, endet die Wirkung einer FLY&HIKE-Karte sofort und wird auch nach Verlassen der Zone nicht erneuert.

Du fliegst in die Zone gemäß den Bedingungen außerhalb der Zone. Verlässt Du die Zone, gelten beim Verlassen die Bedingungen in der Zone.

Eine VERTIKALE LANDUNG ist in den Zonen nicht möglich, außer in der gelben Zone, wenn du sonst über den Spielbrettrand fliegen müsstest.

Wenn sich eine neu platzierte Zone mit einer älteren Zonen überschneiden würde, entferne die ältere Zone vom Spielplan.

Wenn du eine Zone über ein Feld oder einen Spieler platzieren musst, platziere die Zone so, dass das Feld oder der Spieler genau mittig in der Zone sind.

• **Gelbe Zone**

Eine gelbe Zone bedeutet, dass der Wind in dem betreffenden Gebiet in

unbegrenzter Höhe weht. Du kannst aus jeder Richtung in die Zone hineinfliegen. Innerhalb der Zone kannst du nur in drei Richtungen fliegen - ebenso unmittelbar beim Verlassen der Zone. Diese Richtungen sind: in Windrichtung, sowie in die zwei angrenzende Richtungen. Wenn der Wind (der rote Zacken) auf der METEO-Karte z.B. nach oben zeigt, dann kannst du nach oben, oben-links und oben-rechts fliegen. Du verlierst beim Durchfliegen der Zone keine Höhe und kannst in der Luft nicht anhalten! Wenn Du in der Zone startest, verlierst Du auch beim ersten Schritt keine Höhe.

Du kannst Höhe gewinnen, indem Du einen Hangwind an den Luvkanten nutzt. Du fliegst mit dem Wind „bergauf“ und erreichst damit 500m Flughöhe über dem Zielfeld. Fliegst du allerdings schon höher als 500m über dem Feld, gewinnst du keine Höhe.

Wenn du die gelbe Zone verlässt, kannst du die Höhe gewinnen, wenn das Zielfeld außerhalb der Zone höher liegt als das Startfeld in der Zone. Da der Wind beim Verlassen der Zone aber schon schwächer wird, erreichst Du nicht mehr 500m über dem Zielfeld, sondern nur mehr genau seine Höhe und musst dort landen.

Wenn das Gelände bei Verlassen der Zone niedriger als deine Flughöhe ist, kannst du die Landung vermeiden, denn beim Hinausfliegen verlierst du noch keine Höhe.

Nur wenn du in der gelben Zone über den Spielbrettrand fliegen würdest, darfst bzw. musst du eine vertikale Notlandung durchführen. Diese kostet dich Energie in Höhe des Höhenverlustes - also auch unter 4000m! Du kannst aber nicht unter 0e fallen.

Wenn auf der METEO-Karte Windstille herrscht, kannst Du durch die gelbe Zone in alle Richtungen fliegen. Die Zone ist dann keine Windzone, sondern sie neutralisiert nur die roten, blauen und weißen Felder innerhalb der Zone.

• **Rote Zone**

Eine rote Zone verursacht einen Anstieg von 1000m pro km, den du in der roten Zone fliegst. Allerdings nur maximal bis zur Wolkenuntergrenze. Diese Höhe kann nicht überwunden werden.

• **Graue Zone**

Die graue Zone ist eine Gewitterzone, die ohne Höhenbegrenzung aktiv ist. Du darfst nicht in die Zone hineinfliegen, du kannst aber von außen eine Landung in der Randzone machen. Du kannst durch sie wandern. Abheben (nach normalen Regeln) kannst du in dieser Zone nur auf einem Randfeld, wenn du damit aus der Zone hinausfliegst.

Durch diverse WEATHER-Karten kommt es vor, dass ein Spieler eine graue Gewitterzone erzeugt. Wenn er diese so platziert, dass du nun in der Gewitterzone in der Luft bist, wirf zu Beginn deines nächsten Zuges einen Würfel.

- Bei 1 oder 2 fällst du 1000m pro geflogenem Kilometer.

- Bei 3 oder 4 fliegst du, ohne deine Höhe zu verändern.

- Bei 5 oder 6 steigst du 1000m pro Kilometer und kannst leicht über die kritische Höhe gelangen.

EINEN FEHLER MACHEN

Wenn du deine Höhe oder Energie falsch berechnet hast und deine Mitspieler bemerken es, bevor du wieder am Zug bist, dürfen sie dich als Strafe auf das Feld zurücksetzen, auf dem du deinen letzten Zug begon-

nen hast. Deine Höhe und Energie ändern sich dadurch aber nicht.

ERKLÄRUNGEN ZU FLY&-HIKE-KARTEN

Viele Karten bieten besondere Bedingungen für die Dauer von 5km (also 5 Spielfelder).

Der Start dieser Wirkung beginnt immer mit dem Beginn der HIKE- bzw. FLY-Phase.

Beachte, dass beim Fliegen auch das ABHEBEN dazugehört. Solltest du deinen Zug mit VERTIKAL LANDEN starten und dann später ABHEBEN, so endet die erste FLY-Phase bereits mit dem VERTIKAL LANDEN.

Wenn du beim WANDERN oder FLIEGEN durch eine Zone (gelb, rot oder grau) kommst, endet die Wirkung der betroffenen Bedingung (HIKE oder FLY) sofort. Wanderst du z.B. durch eine graue Zone, endet die HIKE-Wirkung mit Betretung der Zone. Startest du die Wanderung in der Zone, kannst die die HIKE-Wirkung in diesem Zug nicht anwenden. Hebst du dann außerhalb der Zone ab, so kann die FLY-Wirkung angewendet werden.

USE MODERATE SLOPE WIND TO GAIN HEIGHT (FLY)

Wenn in der aktuellen Zeitzone kein Wind angezeigt ist, kannst du die Karte trotzdem einsetzen. Sie bringt dann aber keinen Vorteil für deinen Flug.

Bei Wind gilt folgendes:

Ein Feld dessen Nachbarfeld, das exakt in der Windrichtung liegt, höher ist, bietet dir Aufwind. Wenn du also auf dieses Feld (von beliebiger Richtung aus) fliegst, wirst du auf diesem Feld bereits auf die Höhe des Nachbarfeldes angehoben.

Wenn du bei Erreichen dieses Feldes

aber schon höher bist als das Nachbarfeld, hilft dir diese Karte nicht.

Wenn du nun genauso hoch fliegst, wie das Nachbarfeld ist, kannst du im nächsten Schritt am Nachbarfeld landen, oder in jede andere Richtung mit den normalen Flughöhenregeln weiterfliegen.

USE STRONG SLOPE WIND TO GAIN HEIGHT (FLY)

Wenn in der aktuellen Zeitzone kein Wind angezeigt ist, kannst du die Karte trotzdem einsetzen. Sie bringt dann aber keinen Vorteil für deinen Flug.

Bei Wind musst du exakt in die angegebene Windrichtung fliegen, um den Effekt zu nutzen.

Wenn vor dir ein Feld ist, das höher ist als du fliegst (bzw. auch wenn es bis zu 400m niedriger ist als du fliegst), fliegst du hinauf und bist dann 500m über dem Feld in der Luft.

YOU FOUND A SHORTCUT THROUGH THE MOUNTAINS (HIKE)

Egal, welche Höhenmeter du innerhalb der 5km überwindest, es kostet dich je Feld nur 100e.

YOU WILL HAVE TO LAND (FLY)

Du musst in diesem Zug landen.

Allerdings darfst du zuvor noch so weit fliegen, wie du willst bzw. kannst.

BEISPIELE

Ein Beispiel für Höhengewinn durch rote und gelbe Zonen.

Es herrscht schlechtes Wetter außerhalb der Zonen.

Am Ende landest du auf dem Hügel hinter der gelben Zone.



A > B du fliegst über der Wolkenuntergrenze und verlierst daher nur 100m

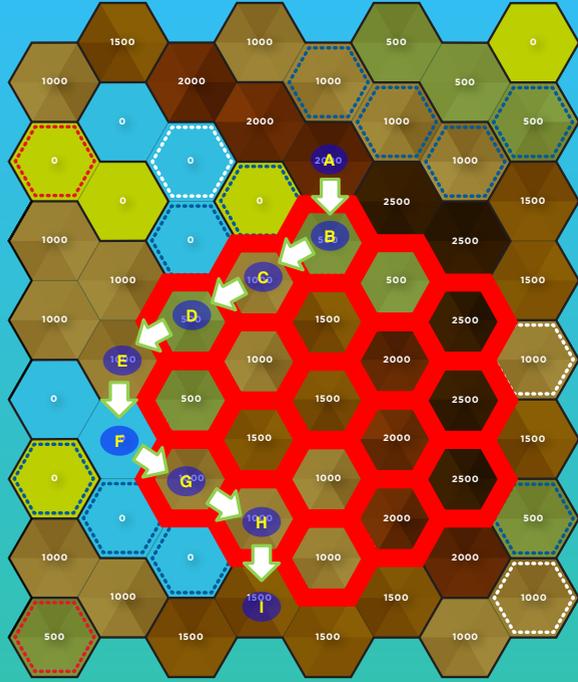
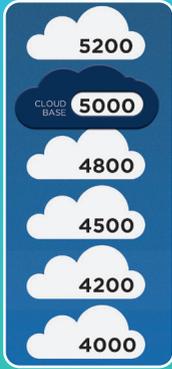
B > C du bist auf Höhe der Wolkenuntergrenze und verlierst daher 500m

C > D durch das Fliegen in der roten Zone erreichst du wieder die Wolkenuntergrenze

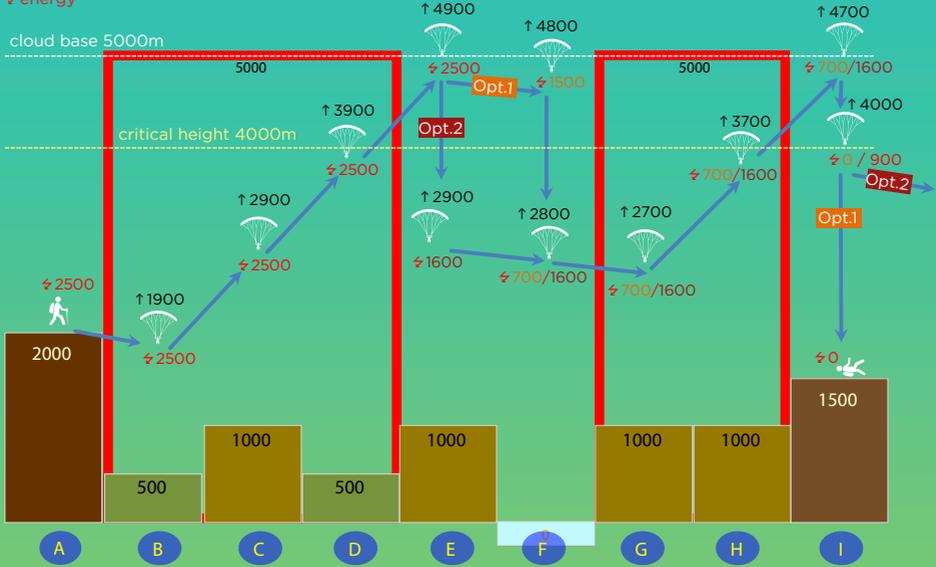
E > F du fliegst in der gelben Zone und gewinnst durch den Aufwind 500m über dem Feld

H > I beim Verlassen der gelben Zone auf ein höheres Feld als die Flughöhe, landest du auf diesem.

Ein Beispiel für das Fliegen in kritischer Höhe mit 2 Optionen.



↑ height
↔ energy



B > E durch die rote Zone gewinnst du je Feld 1000m Flughöhe

Option 1:

E > F du verlierst durch das Fliegen in kritischer Höhe 1000e

F du sinkst von 4800m auf 2800m, die 800m bis zur Höhe 4000m kosten dich 800e

G > I da du nochmals durch die rote Zone fliegst bist du nun in Flughöhe 4700m du mußt nun vertikal landen, da du nur mehr 700e übrig hast

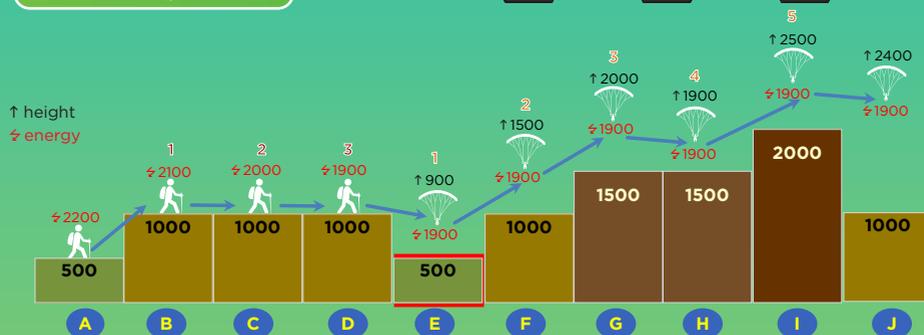
Option 2:

E du sinkst von 4900m auf 2900m, die 900m bis zur Höhe 4000m kosten dich 900e

I du sinkst von 4700m auf 4000m

da du nun noch 900e übrig hast, kannst du in diesem Zug noch weiterfliegen

Ein Beispiel für die Verwendung einer FLY&HIKE-Karte. YOU FOUND A SHORTCUT THROUGH THE MOUNTAINS USE STRONG SLOPE WIND TO GAIN HEIGHT



A > D du verlierst je Feld nur 100e

D > E da du über der Wolkenuntergrenze startest, verlierst du nur 100m

E > G durch den starken Aufwind fliegst du dann 500m über dem Feld G

G > H hier verlierst du ganz normal deine 100m, da du nicht in Windrichtung fliegst

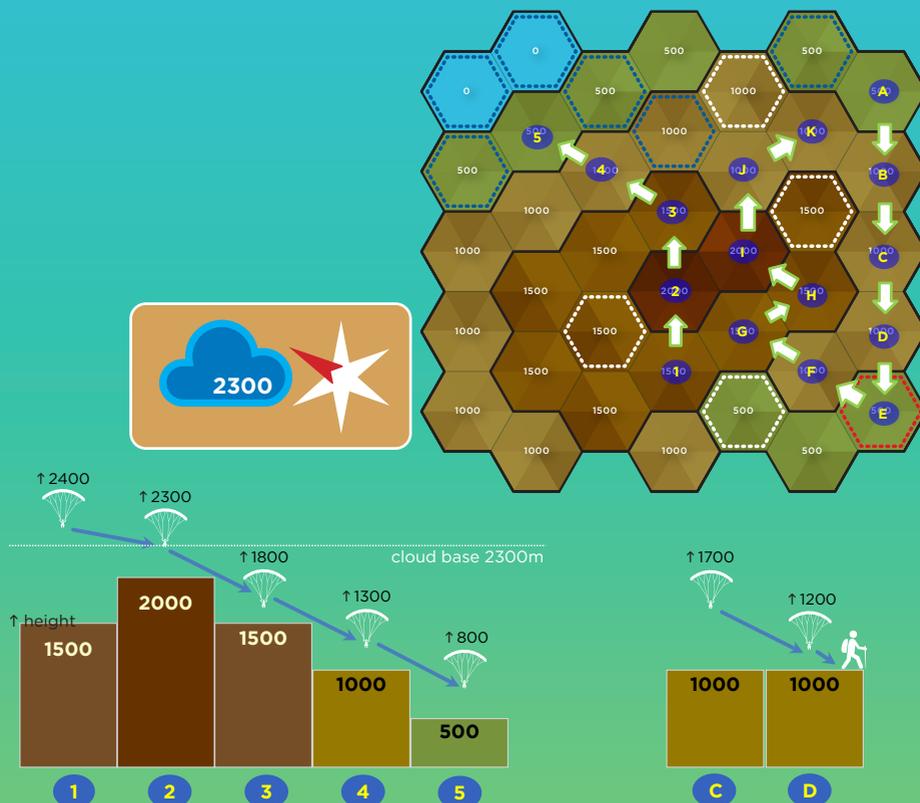
H > I durch den starken Aufwind fliegst du dann 500m über dem Feld I

I > J hier verlierst du ganz normal deine 100m, da du nicht in Windrichtung fliegst

außerdem sind die 5 Felder bereits durchflogen und die FLY-Wirkung ist vorüber

Beispiele für das Fliegen bei schlechtem Wetter.

Bei schlechtem Wetter musst du dich mindestens 300 Meter über dem Boden befinden, um über die Kante zum benachbarten niedrigeren Feld zu fliegen.



1 > 2 du bist noch über der Wolkenuntergrenze und verlierst daher nur 100m

2 > 5 bis zur Wolkenuntergrenze verlierst du bei schlechtem Wetter je km 500m an Höhe

Ein Beispiel für das Fliegen mit YOU FOUND A GOOD LINE



- B > C die Karte nützt dir noch nicht, da du noch oberhalb der Wolkenuntergrenze bist
- C > F die Karte gilt nun noch 3 Felder lang, daher bist du auf F noch immer in Höhe 2300
- J dieses Feld ist ein rotes Feld, daher musst du sofort stoppen du würfelst und hast Glück - durch die 5 (die 2 ist egal) erhältst du 500m Höhe zusätzlich

Ein Beispiel für das Wandern mit YOU FOUND AN EFFICIENT WAY OF DESCENT FROM THE MOUNTAINS und das Fliegen mit USE MODERATE SLOPE WIND TO GAIN HEIGHT



- 1 > 3 du verlierst keine Energie
- 3 > 4 beim Abheben bei Schlechtwetter verlierst du 500m Höhe
- 4 > 5 durch die FLY-Karte kommst du auf die 1000m, wo du automatisch landest

© Matúš Škvarka 2024



Mounting rivets on Pilot Panels

Übersetzung ins Deutsche von R.W.Langer
 Gründungsmitglied der AUSTRIAN MEEPLE PEOPLE.
 Der Youtube-Kanal mit den besten Brettspielrezensionen.
 Unter anderem auch eine für dieses Spiel!