



AUFBRUCH INS ABENTEUER



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

**Balloon Adventures! · Aventure en montgolfière ·
Hoog in de lucht · Vuelo a la aventura
Partenza per l'avventura!**

Copyright **HABA®** - Spiele Bad Rodach 2013



Aufbruch ins Abenteuer

Ein taktischer Memo-Wettflug für 2 - 4 Abenteuerer von 6 - 99 Jahren.

Autor: Eljan Reeden
Illustration*: Peter Pfeiffer
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Spielinhalt

53 Karten (30 Ballonkarten, 18 Korbkarten, 5 Zielkarten),
4 Zahnräder, 1 Spielanleitung

„In die Lüfte, fertig, los!“, erklingt das Startsignal und schon heben die ersten Luftschiffe vom Boden ab. An Bord befinden sich die mutigsten Abenteuerer weit und breit: kühne Katzen, draufgängerische Dachse und heldenhafte Hunde! Sie alle machen sich auf zu einem sagenhaften Wettflug um die Welt!

Die Luftschiffe können aber erst dann losfliegen, wenn genauso viele farblich passende Ballone am Korb befestigt sind, wie sich Insassen darin befinden. Ziel des Spiels ist es, die meisten Abenteuerer in die Luft zu befördern und das Spiel genau im richtigen Moment zu beenden!

*unter Verwendung von „old photograph, back“
von DigitalLyte, flickr

Spielvorbereitung

Alle Karten werden gemischt und kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte. Jeder Spieler bekommt ein Zahnrad und legt es vor sich ab. Überzählige Zahnräder kommen aus dem Spiel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt einen Heißluftballon am Himmel gesehen hat, beginnt:
Ziehe eine Karte vom Stapel und sieh sie dir **geheim** an.

Welche Karte hast du gezogen?

- **Eine Korbkarte?**



Prima! Du kannst die Korbkarte behalten und offen vor dich legen. Die Anzahl der Abenteurer im Korb zeigt dir, wie viele farblich passende Ballonkarten du brauchst, um das Luftschiff zum Abheben zu bringen. **Achtung:** Von jeder Tierart darfst du immer nur ein unvollständiges Luftschiff vor dir liegen haben. Ziehst du eine zweite Korbkarte der gleichen Tierart, musst du die Karte verdeckt in der Tischmitte ablegen.

- **Eine Ballonkarte?**



Jede Tierart hat ihre eigenen Ballone: Zu den Hunden gehören die roten Ballone, zu den Katzen die türkisblauen und zu den Dachsen die grauen. Du darfst die Ballonkarte behalten und anlegen, wenn du eine passende Korbkarte vor dir liegen hast, bei der dieser Ballon noch fehlt. Alle anderen Ballonkarten kannst du im Moment leider nicht gebrauchen und musst sie verdeckt in der Tischmitte ablegen.

• Eine Zielkarte?



Mit einer Zielkarte kannst du das Spielende herbeiführen – denn sobald drei der insgesamt fünf Zielkarten offen auf dem Tisch liegen, ist das Spiel vorbei. Du kannst die Zielkarte also offen oder verdeckt auf den Tisch legen. Liegt eine Zielkarte einmal offen, kann sie nicht wieder verdeckt werden.

Karten, die in der Tischmitte abgelegt werden, dürfen durcheinander, aber nicht übereinander liegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und zieht **geheim** entweder eine Karte vom Stapel oder eine beliebige der verdeckt abgelegten Karten aus der Tischmitte.

Das Luftschiff ist startklar und hebt ab

Sobald du genauso viele Ballonkarten an eine Korbkarte angelegt hast, wie sich Abenteurer im Korb befinden, ist das Luftschiff zum Abheben bereit. Schiebe das vollständige Luftschiff zur Seite, sodass es für alle Spieler gut sichtbar bleibt. Für jeden Abenteurer im Korb bekommst du am Ende einen Punkt. Ab sofort darfst du eine neue Korbkarte dieser Tierart behalten.

Das Zahnrad

Willst du nach deinem Spielzug gleich noch einmal an der Reihe sein, setze dein Zahnrad ein und ziehe erneut eine Karte. Diese Möglichkeit hast du aber nur einmal, danach kommt das Zahnrad aus dem Spiel und wird in die Schachtel zurückgelegt.

Beispiel:

Miriam kann im Moment nur Ballone gebrauchen, da sie von jeder Tierart schon einen unvollständigen Korb vor sich hat.

Nachziehstapel



Dieses Luftschiff hat Miriam bereits vervollständigt. Sie hat im Moment drei Punkte.

Philipp sammelt gerade Ballone für seine Katzen und Hunde. Er könnte außerdem einen Korb mit Dachsen gebrauchen. Vielleicht weiß Philipp aber auch, wo eine verdeckte Zielkarte liegt und kann mit ihr das Spiel beenden und für sich entscheiden.

Philipp führt im Moment mit vier Punkten. Sein Zahnrad hat Philipp schon eingesetzt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die dritte Zielkarte offen ausliegt. Jetzt zählt jeder die Abenteurer auf den Korbkarten seiner vollständigen Luftschiffe. Abenteurer in noch unvollständigen Luftschiffen zählen nicht dazu. Es gewinnt, wer die meisten Abenteurer in die Luft befördert hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Variante für jüngere Weltenbummler:

Das Spiel wird einfacher, wenn ihr zu Beginn die Zielkarten aussortiert und das Spiel endet, sobald die vorletzte Karte vom Stapel gezogen wurde.

Variante für Weltreiseprofis:

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels, aber mit folgender Änderung:

Ihr dürft auch mehrere Korbkarten der gleichen Tierart vor euch liegen haben und somit für beliebig viele Luftschiffe gleichzeitig Ballonkarten sammeln.

Achtung: Am Spielende zählen alle Abenteurer aus unvollständigen Luftschiffen Minuspunkte! Überlegt euch also im Laufe des Spiels immer gut, ob ihr weitere Korbkarten behaltet und darauf hofft, bis zum Spielende noch genügend Ballonkarten zu bekommen. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner.

Beispiel:

Punkte von Sarah



Sarah hat am Spielende insgesamt zwei Punkte, Jonas nur einen. Somit gewinnt Sarah das Spiel.

Punkte von Jonas





Balloon Adventures!

A flying tactical memory game for 2-4 adventurers ages 6-99.

Author: Eljan Reeden
Illustrations*: Peter Pfeiffer
Length of the game: 10 - 15 minutes

Contents

53 cards (30 balloon cards, 18 basket cards, 5 target cards), 4 gear wheels, set of game instructions

"Into the air, ready, steady go!" the starting signal sounds and the first hot air balloons lift off. Aboard are the bravest adventurers from far and wide: daredevil cats, reckless badgers and valiant dogs. They all set off for a legendary "Around the World" travel competition. The hot air balloons however can only take off when there is the same number of balloons, of matching colors, fixed to the basket as travellers in the basket. The aim of the game is to help the greatest number of adventurers take off and choose the 'spot-on' the moment to finish the game.

*using the "oldold photograph, back" by DigitalLyte, flickr



Preparation

Shuffle all the cards and place them face down in a pile in the center of the table. Each player receives a gear wheel and places it in front of him. Extra gear wheels are taken out of the game.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player who has most recently seen a hot air balloon in the sky may start. Draw a card from the pile and have a **secret** look at it.

What type of card is it?

- A basket card.



Great! Keep the basket card and place it face up in front of you. The number of adventurers in the basket indicates how many balloon cards of a matching color you need for the hot air balloon to take off. **Watch out:** There can always only be one hot air balloon for each animal species in front of you. If you draw a second basket card of this species you have to return the card face down to the center of the table.

- A balloon card.



Only the right balloon color matches each species of animal. The dogs have the red balloons, the cats the turquoise-blue ones and the badgers are brown ones. If in front of you there is a basket card that needs a balloon of this color, then keep the balloon card and place it next to the basket card. Unfortunately you can't use any balloon cards of different colors and have to return them face down to the center of the table.

- **A target card.**



The target card allows you to finish the game. As soon as a total of three of the five target cards are displayed face up on the table, the game is over. You can return the target card face up or face down on the table. Once placed face up, a target card cannot be turned back over.

The cards that have been returned to the center of the table may lie scattered around but not on top of each other.

Then it's the turn of the next player who **secretly** draws a card from the pile or takes any one of the cards scattered face down in the center of the table.

The Hot Air Balloon is ready for lift off

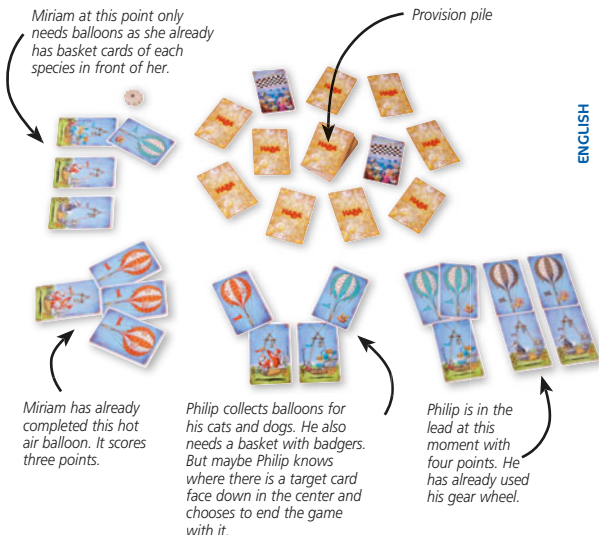
As soon as you have placed the same number of balloon cards as travellers shown in the basket next to the corresponding basket card the hot air balloon takes off. Place the completed hot air balloon to one side. The other players should be able to see it. Each adventurer shown on the basket card will score one point at the end.

Now you can keep another basket card of this animal species if you draw one from the pile.

The Gear Wheel

If you want to repeat your turn you can use your gear wheel and draw one more card from the pile. Once you have used this option you have to return the gear wheel to the game box.

Example:



End of the Game

The game ends as soon as three target cards are placed face up. Each player counts the adventurers on his completed basket cards. Adventurers still waiting in hot air balloons that are not completed do not count. The player who helped the most adventurers lift off wins the game. In case of a draw there are various winners.

Variation for Younger Globetrotters

The game will be easier if you play without the target cards and the game ends as soon as there is one card left in the pile.

Variation for Professional Globetrotters

You play according to the rules of the basic game, taking into account the following changes: you can place several basket cards of the same species in front of you and collect balloon cards for any number of hot air balloons at the same time.

Watch out: When scoring any adventurers on basket cards that have not been completed, score minus points! So think carefully about whether you want to keep extra basket cards during the game in the hope of drawing the necessary balloon cards before the end of the game. The player with the most points wins the game.

Example:

Score of Sarah



Score of Jonas



At the end of the game Sarah has scored two points and Jonas just one point. So Sarah wins the game.

Aventure en montgolfière

Un jeu de mémoire et de tactique pour 2 à 4 aventuriers des airs de 6 à 99 ans.

Auteur : Eljan Reeden
Illustration* : Peter Pfeiffer
Durée de la partie : 10 - 15 minutes

Contenu du jeu

53 cartes (30 cartes de ballon, 18 cartes de nacelle, 5 cartes d'arrivée), 4 roues crantées, 1 règle du jeu

« Tous à bord des nacelles, prêts, partez ! prêts, partez ! »
Le signal de départ vient d'être donné et les premières montgolfières prennent déjà de la hauteur. A bord, on trouve de courageux aventuriers : des chats intrépides, des blaireaux malins et des chiens audacieux ! Tous sont en route pour faire un fabuleux tour du monde en montgolfière !
Les montgolfières ne peuvent cependant s'envoler que s'il y a autant de ballons de couleur correspondante accrochés à la nacelle que de passagers dans la nacelle. Le but du jeu est de transporter le plus possible d'aventuriers dans les airs et de terminer la partie juste au bon moment !

*avec utilisation d'images „old photograph, back“ de DigitalLyte, flickr



Préparatifs

Mélanger toutes les cartes et les empiler au milieu de la table, faces cachées. Chaque joueur prend une roue crantée et la pose devant lui. Les roues crantées en trop sont mises de côté.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu une montgolfière en dernier commence : tire une carte de la pile et regarde-la **discrètement**.

Quelle carte as-tu tiré ?

- Une carte de nacelle ?



Super ! Tu la gardes et la poses devant toi, face visible. Le nombre d'aventuriers dans la nacelle t'indique combien de ballons de couleur correspondante il te faut pour faire envoler la montgolfière.

Attention : chaque montgolfière incomplète que tu as devant toi ne doit respectivement représenter qu'une seule espèce animale. Si tu tires une deuxième carte de nacelle indiquant la même espèce animale, tu la reposes au milieu de la table, face cachée.

- Une carte de ballon ?



Chaque espèce animale a ses propres ballons : les chiens ont des ballons rouges, les chats des turquoise-bleues et les blaireaux des gris. Tu ne récupères la carte de ballon et ne la poses que si tu as une carte de nacelle correspondante devant toi à laquelle il manque encore un ballon. Tu ne peux pas utiliser les autres cartes de ballon pour le moment et tu les reposes au milieu de la table, face cachée.

• Une carte d'arrivée ?



Avec une carte d'arrivée, tu peux provoquer la fin de la partie, car dès que trois des cinq cartes d'arrivée sont posées de manière visible sur la table, la partie se termine. Tu peux donc poser la carte d'arrivée au milieu de la table en la tournant sur la face visible ou en la masquant. Une fois qu'une carte d'arrivée a été posée sur la face visible, on ne peut plus la retourner pour la masquer.

Les cartes déposées au milieu de la table peuvent être mélangées mais ne doivent pas être superposées.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il tire une carte **discrètement**, sans que les autres ne voient ce qu'elle représente, soit de la pile soit parmi les cartes posées faces cachées au milieu de la table.

La montgolfière est prête à s'envoler

Dès que tu as posé autant de cartes de ballons à côté d'une carte de nacelle qu'il y a d'aventuriers dans la nacelle, la montgolfière est prête à s'envoler. Pousse la montgolfière complète sur le côté de manière à ce que tous les joueurs la voient. Chaque aventurier de la nacelle te rapportera un point à la fin de la partie. A partir de maintenant, tu as le droit de récupérer une nouvelle carte de nacelle de cette espèce animale.

La roue crantée

Si tu veux jouer encore une fois tout de suite après ton tour, tu utilises ta roue crantée et tires une nouvelle carte. Tu ne pourras te servir de ta roue crantée qu'une seule fois. Après l'avoir utilisée, elle est sortie du jeu et remise dans la boîte.

Exemple :

Miriam n'a besoin en ce moment que de ballons car elle a déjà devant elle une nacelle incomplète de chaque espèce animale.

Pile de pioche



Miriam a déjà complété cette montgolfière. Elle a trois points pour le moment.

Philippe récupère des ballons pour ses chats et ses chiens. Il pourrait en outre récupérer une nacelle avec des blaireaux. Mais Philippe sait peut-être où se trouve une carte d'arrivée et s'il la joue, il peut terminer la partie et récupérer des points.

Philippe est le premier en ce moment avec quatre points. Il a déjà utilisé sa roue crantée.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la troisième carte d'arrivée est posée face visible au milieu de la table. Chaque joueur compte les aventuriers représentés sur les cartes de nacelle de ses montgolfières complètes. Les aventuriers représentés sur des montgolfières encore incomplètes ne comptent pas. Le gagnant est celui qui a envoyé le plus d'aventuriers dans les airs. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

Variante pour jeunes globe-trotters :

Le jeu sera plus facile si vous retirez les cartes d'arrivée au début de la partie. La partie se termine alors dès que l'avant-dernière carte de la pile est tirée.

Variante pour les experts en tour du monde :

On joue suivant les règles ci-dessus, avec la différence suivante : Vous avez le droit d'avoir devant vous plusieurs cartes de nacelle représentant la même espèce animale. Vous pouvez donc récupérer des cartes de ballons pour compléter en même temps plusieurs montgolfières.

Attention : à la fin de la partie, les aventuriers se trouvant dans des montgolfières incomplètes feront perdre des points ! Réfléchissez donc toujours bien pendant la partie si vous voulez récupérer d'autres cartes de nacelle en espérant ramasser encore suffisamment de cartes de ballons jusqu'à la fin de la partie. Le joueur qui aura le plus de points est le gagnant.

Exemple :

Points de Sarah



Points de Jonas



Sarah a deux points à la fin de la partie, Jonas seulement un. Sarah gagne donc la partie

Hoog in de lucht

Een tactische memoluchtrace voor 2 - 4 avonturiers van 6 - 99 jaar.

Auteur: Eljan Reeden
Illustraties*: Peter Pfeiffer
Speelduur: 10 - 15 minuten

Spelinhoud

53 kaarten (30 ballonkaarten, 18 mandkaarten, 5 finishkaarten), 4 tandwielen, spelregels

"In de lucht, klaar af!", klinkt het startsein en dan verheffen de eerste luchtschepen zich van de grond. Aan boord bevinden zich de dapperste avonturiers uit alle windstreken: koene katten, drieste dassen en heldhaftige honden! Allemaal maken ze zich op voor een fantastische luchtrace rond de wereld!

De luchtschepen kunnen echter pas wegvliegen als er net zoveel ballonnen van dezelfde kleur aan de mand zijn bevestigd als het aantal passagiers dat erin zit. Het doel van het spel is om de meeste avonturiers de lucht in te sturen en het spel precies op het juiste moment te beëindigen!

*met gebruik van "old photograph, back"
van DigitalLyte, flickr

Spelvoorbereiding

Alle kaarten worden geschud en verdekt op een stapel midden op tafel gelegd. Elke speler krijgt een tandwiel en legt het voor zich neer. Overgebleven tandwielen worden uit het spel genomen.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die het laatst een heteluchtballon heeft zien vliegen, begint: trek een kaart van de stapel en bekijk hem **ongezien**.

Wat voor kaart heb je getrokken?

- **Een mandkaart?**



Mooi zo! Je mag de mandkaart houden en open voor je neerleggen. Het aantal avonturiers in de mand geeft aan hoeveel ballonkaarten met dezelfde kleur je nodig hebt om het luchtschip te laten opstijgen. **Let op:** van elke diersoort mag je altijd maar één incompleet luchtschip voor je hebben liggen. Als je een tweede mandkaart van dezelfde diersoort trekt, moet je de kaart verdekt midden op tafel leggen.

- **Een ballonkaart?**



Elke diersoort heeft zijn eigen ballonnen: bij de honden horen de rode ballonnen, bij de katten de turkoois-blauwe en bij de dassen de grijze. Je mag de ballonkaart houden en aanleggen als je een bijpassende mandkaart voor je hebt liggen waarbij deze ballon nog ontbreekt. Alle andere ballonkaarten kan je op dit moment helaas niet gebruiken en moet je verdekt midden op tafel neerleggen.

• Een finishkaart?



Met een finishkaart kan je het eind van het spel afdwingen, want zodra er drie van de in totaal vijf finishkaarten open op tafel liggen, is het spel afgelopen. Je mag de finishkaart dus zowel open als verdekt op tafel leggen. Als een finishkaart eenmaal open op tafel ligt, mag hij niet opnieuw worden omgekeerd.

Kaarten die op tafel worden neergelegd, mogen wel door elkaar, maar niet op elkaar liggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en trekt **ongezien** een kaart van de stapel of pakt een kaart naar keuze van de kaarten die verdekt midden op tafel liggen.

Het luchtschip is startklaar en stijgt op

Zodra je net zoveel ballonkaarten bij een mandkaart hebt aangelegd als het aantal avonturiers dat zich in de mand bevindt, is het luchtschip klaar om op te stijgen. Schuif het complete luchtschip aan de kant, zodat het voor alle spelers goed zichtbaar blijft. Voor elke avonturier in de mand krijg je aan het eind een punt. Vanaf dit moment mag je weer een nieuwe mandkaart van deze diersoort houden.

Het tandwiel

Als je na je beurt meteen nog een keer aan de beurt wilt zijn, zet je je tandwiel in en trek je nog een kaart. Deze mogelijkheid heb je slechts één keer, want daarna gaat het tandrad uit het spel en wordt terug in de doos gelegd.

Voorbeeld:

Mirjam kan op dit moment alleen ballonnen gebruiken, want ze heeft van iedere diersoort al een incomplete mand voor zich liggen.

Vorraad



Dit luchtschip heeft Mirjam al compleet. Ze heeft op dit moment drie punten.

Filip is ballonnen voor zijn katten en honden aan het verzamelen. Hij kan bovendien een mand met dassen gebruiken. Misschien weet Filip ook waar een verdeckte finishkaart ligt waarmee hij het spel kan beëindigen en in zijn voordeel beslissen.

Filip staat op dit moment met vier punten voor. Zijn tandwiel heeft hij al ingezet.

NEDERLANDS

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de derde finishkaart open op tafel ligt. Nu telt iedereen de avonturiers op de mandkaarten van zijn complete luchtschepen. Avonturiers in een onvoltooid luchtschip tellen niet mee. Wie de meeste avonturiers in de lucht heeft gestuurd, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Variant voor jongere globetrotters:

Het spel wordt eenvoudiger als aan het begin de finishkaarten worden uitgesorteerd en het spel afgelopen is als de voorlaatste kaart van de stapel wordt omgedraaid.

Variant voor beroepswereldreizigers:

Er wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel, maar met de volgende wijziging:

Jullie mogen ook meerdere mandkaarten van dezelfde diersoort voor jullie hebben liggen en dus voor een willekeurig aantal luchtschepen ballonkaarten verzamelen.

Let op: aan het eind van het spel tellen alle avonturiers van de incomplete luchtschepen als minpunten! Denk er tijdens het spel dus altijd goed over na of je nog meer mandkaarten wilt bewaren en erop hoopt dat je tot het eind van het spel nog genoeg ballonkaarten kunt verzamelen. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

Voorbeeld:

Punten van Sara:



Punten van Jonas:



Sara heeft in totaal twee punten, Jonas slechts één. Sara wint dus het spel.

Vuelo a la aventura

Un táctico juego de memoria de altos vuelos para
2 - 4 aventureros de 6 a 99 años.

Autor: Eljan Reeden

Ilustraciones*: Peter Pfeiffer

Duración de una partida: 10 - 15 minutos

Contenido del juego

53 cartas (30 cartas de globo aerostático, 18 cartas de barquilla, 5 cartas de objetivo), 4 ruedas dentadas, instrucciones del juego

" ¡A los aires, listos, ya! ", suena la señal de salida y se elevan del suelo los primeros globos aerostáticos. A bordo se encuentran los aventureros más osados a todo lo largo y ancho del planeta: ¡audaces gatos, atrevidos tejones y heroicos perros! ¡Todos acuden a la fabulosa competición de dar la vuelta al mundo en globo!

Pero los dirigibles no pueden echar a volar hasta que estén sujetos a la barquilla el mismo número de globos del color correspondiente que tripulantes se encuentren en ella. El objetivo del juego es transportar por los aires al mayor número de aventureros y terminar la partida justo en el momento preciso.

ESPAÑOL



*utilizando "oldphotograph, back" deDigitalLyte, flickr

Preparativos

Se barajan todas las cartas y con ellas bocabajo se forma un mazo que se colocará en el centro de la mesa. Cada jugador recibe una rueda dentada y se la coloca delante. Las ruedas dentadas sobrantes se retiran de la partida.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que más recientemente haya visto un globo aerostático en el cielo: coge una carta del mazo y mírala **en secreto**.

¿Qué carta has sacado?

- ¿Una carta de barquilla?



¡Genial! Quédate la carta de barquilla y colócatela delante boca arriba. El número de aventureros en el interior de la barquilla te indica cuántas cartas de globo del mismo color necesitas para elevar por los aires el dirigible. **Atención:** Sólo puedes tener delante un único dirigible incompleto por cada especie animal. Si sacas una segunda carta de barquilla con una especie animal repetida, tendrás que depositar la carta bocabajo en el centro de la mesa.

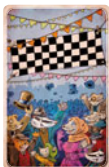
- ¿Una carta de globo aerostático?



Cada especie animal tiene sus propios globos: los perros tienen los globos rojos; los gatos, los globos turquesa-azules; los tejones, los globos grises. Quédate la carta de globo y puedes emplearla si ya tienes delante una carta de globo correspondiente en la que falte todavía ese globo. Lamentablemente no

puedes utilizar de momento las demás cartas de globo y tendrás que depositarlas en el centro de la mesa bocabajo.

- **¿Una carta de objetivo?**



Con una carta de objetivo puedes provocar el final de la partida ya que la partida finaliza en el instante en que sobre la mesa haya tres de las cinco cartas de objetivo boca arriba. Así pues, puedes poner la carta de objetivo sobre la mesa boca arriba o bocabajo. Una vez puesta una carta de objetivo boca arriba no puede volver a ponerse bocabajo.

Las cartas que se depositan en el centro de la mesa pueden estar desordenadas pero nunca unas encima de las otras.

A continuación es el turno del siguiente jugador que cogerá **en secreto** o bien una carta del mazo, o bien una carta cualquiera de las cartas depositadas bocabajo en el centro de la mesa.

El dirigible está listo para partir y se eleva

En el momento en que tengas el mismo número de cartas de globo unidas a una carta de barquilla que aventureros haya dentro de la barquilla, el dirigible estará preparado para echar a volar. Pon a un lado el dirigible completado de modo que esté bien visible para todos los jugadores. Al final obtendrás un punto por cada aventurero que haya en la barquilla. En ese mismo instante podrás quedarte una nueva carta de barquilla de esa especie animal.

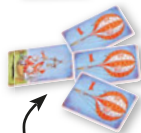
La rueda dentada

Si tras tu tirada quieres seguir conservando tu turno, utiliza tu rueda dentada y coge otra carta. Sólo podrás hacer uso de esta opción una única vez; una vez utilizada, la rueda dentada se retira de la partida y se devuelve a la caja del juego.

Ejemplo:

Miriam sólo puede utilizar ahora globos, ya que delante ya tiene una cesta incompleta de cada especie animal.

Mazo de cartas



Miriam ha completado ya este globo aerostático. De momento tiene tres puntos.

Felipe está reuniendo globos para sus gatos y perros. Además podría necesitar una barquilla con tejones. Pero quizás Felipe sabe también dónde hay una carta de objetivo tapada y puede acabar la partida con ella y decantarla a su favor.

Felipe gana de momento con cuatro puntos. Ya ha utilizado su rueda dentada.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que se expone boca arriba la tercera carta de objetivo. Ahora cada jugador contará los aventureros de sus cartas de barquilla con los dirigibles completados. No cuentan los aventureros en los dirigibles que no están todavía completados. Gana el jugador que haya transportado por los aires el mayor número de aventureros. En caso de empate serán varios los ganadores.

Variante para trotamundos más jovencitos:

El juego se vuelve más sencillo si separáis al comienzo las cartas de objetivo y hacéis que la partida acabe cuando se haya cogido la penúltima carta del mazo.

Variante para expertos trotamundos:

Se juega siguiendo las reglas del juego básico pero con la siguiente modificación:

Podéis tener varias cartas de barquilla de la misma especie animal y, por consiguiente, podéis reunir cartas de globo simultáneamente para los dirigibles que queráis.

Atención: ¡Al final de la partida, los aventureros de los dirigibles que no hayan sido completados cuentan como un punto negativo! Así pues, pensaos siempre bien en el transcurso de la partida si vais a quedaros con más cartas de barquilla esperando recibir suficientes cartas de globo hasta el final de la partida. El ganador es el jugador con el mayor número de puntos.



Ejemplo:

Puntos de Sara:



*Al final del juego,
Sara tiene dos
puntos en total y
Jonás sólo uno.
Por lo tanto, Sara
gana el juego.*

Puntos de Jonás:



Partenza per l'avventura!

Una gara tattica e memory per 2 – 4 avventurieri da 6 a 99 anni.

Autore: Eljan Reeden
Illustrazioni*: Peter Pfeiffer
Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Dotazione del gioco

53 carte (30 carte pallone aerostatico, 18 carte navicella, 5 carte traguardo), 4 ruote dentate, 1 istruzioni di gioco

“In aria, pronti, via!”, al segnale di partenza si sollevano in aria le prime mongolfiere. A bordo ci sono gli avventurieri più coraggiosi del globo terrestre: audaci gatti, temerari tassi ed eroici cani! Tutti partecipano alla favolosa gara di volo intorno al mondo!

Le mongolfiere possono però prendere il volo soltanto quando alla navicella sono attaccati tanti palloni dello stesso colore, quanti sono i passeggeri della navicella. Scopo del gioco è trasportare in aria il maggior numero possibile di avventurieri e concludere il gioco esattamente al momento giusto!

*con l'impiego di “old photograph, back” di DigitalLyte, flickr

Preparazione del gioco

Mescolate tutte le carte e formate un mazzo coperto, che mettete al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una ruota dentata e la mette davanti a sé. Le ruote dentate in soprannumero si mettono da parte.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore che per ultimo ha visto una mongolfiera in cielo: prendi una carta dal mazzo e guardala **in segreto**.

Che carta hai pescato?

- **Una carta navicella?**



Magnifico! Puoi tenere la carta navicella e metterla scoperta davanti a te. Il numero degli avventurieri presenti nella navicella indica quante carte pallone aerostatico dello stesso colore devi avere per far salire in aria la mongolfiera. **Attenzione:** Puoi avere davanti a te un'unica mongolfiera incompleta per ogni specie animale. Se peschi una seconda carta navicella con una stessa specie animale, devi deporre la carta, coperta, al centro del tavolo.

- **Una carta pallone aerostatico?**



Ogni specie animale ha i suoi specifici palloni: i cani hanno i palloni rossi, i gatti quelli turchese-azzurri e i tassi quelli grigi.

Puoi tenere la carta pallone aerostatico, e utilizzarla, solo se davanti a te hai una corrispondente carta navicella alla quale manca questo pallone aerostatico. Per il momento non puoi utilizzare tutte

le altre carte pallone e devi metterle, coperte, al centro del tavolo.

• Una carta traguardo?



Con una carta traguardo puoi far finire il gioco, che si conclude non appena su tavolo ci sono, scoperte, tre delle cinque carte traguardo. Puoi dunque mettere sul tavolo la carta traguardo, scoperta o coperta. Se una carta traguardo è posta sul tavolo scoperta, non può più essere coperta.

Le carte al centro del tavolo possono essere deposte disordinatamente, ma non devono mai essere sovrapposte.

Il turno di gioco passa poi al giocatore successivo, che pesca **in segreto** una delle carte del mazzo oppure una carta coperta qualsiasi tra quelle depositate al centro del tavolo.

La mongolfiera è pronta al decollo e si alza in aria

Non appena hai un numero di carte pallone corrispondente al numero di avventurieri presenti nella navicella, la tua mongolfiera è pronta al decollo. Sposta a lato il pallone arerostatico completo, in modo che tutti i giocatori possano vederlo bene. Alla fine, riceverai un punto per ogni avventuriero presente nella navicella. Da adesso puoi tenere una nuova carta navicella di questa specie animale.

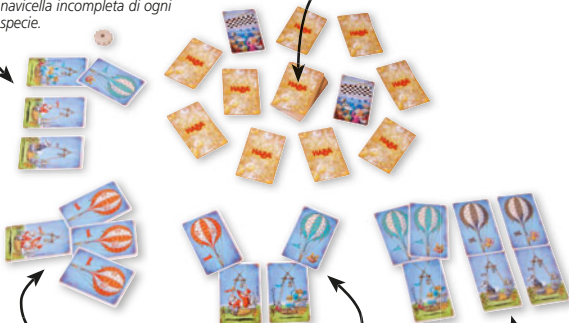
La ruota dentata

Se, dopo la tua mossa, vuoi continuare a giocare, utilizza la tua ruota dentata e pesca di nuovo una carta. Puoi sfruttare questa possibilità un'unica volta: quando è stata utilizzata, la ruota dentata si ritira dal gioco e si rimette nella scatola.

Esempio:

Maria in questo momento ha bisogno solo di palloni aerostatici, perché ha già davanti a sé una navicella incompleta di ogni specie.

Mazzo di carte



Maria ha già completato questa mongolfiera. Al momento ha tre punti.

Filippo sta raccogliendo i palloni per i suoi gatti e cani. Potrebbe inoltre aver bisogno di una navicella con i tassi. Ma forse Filippo sa anche dove si trova una carta traguardo coperta: con essa può far finire il gioco e volgerlo a suo favore.

Filippo, con quattro punti, al momento è in vantaggio. Ha già utilizzato la sua ruota dentata.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena sul tavolo viene messa la terza carta traguardo scoperta. Ogni giocatore conta gli avventurieri presenti nelle carte navicella delle sue mongolfiere complete. Non si calcolano gli avventurieri degli aerostati ancora incompleti. Vince il giocatore che ha trasportato in aria il maggior numero di avventurieri. In caso di parità, ci saranno più vincitori.

Variante per giramondo in erba

Il gioco si semplifica se, all'inizio, si tolgono le carte traguardo. In questo caso, il gioco finisce quando si pesca la penultima carta del mazzo.

Variante per giramondo esperti

Si gioca secondo le regole del gioco di base, alle quali si aggiunge la seguente modifica:

Potete avere davanti a voi anche più carte navicella della stessa specie animale e raccogliere così, simultaneamente, carte pallone per un numero di aerostati a piacere.

Ma attenzione: alla fine del gioco tutti gli avventurieri delle mongolfiere incomplete contano come punti negativi! Perciò, durante il gioco, considerate bene se volete tenere ulteriori carte navicella, sperando di pescare, nel corso del gioco, ancora sufficienti carte pallone. Vince il giocatore che ha più punti.

Esempio:

Punti di Sara



Punti di Gianni



Alla fine del gioco Sara ha complessivamente 2 punti, mentre Gianni ha solo un punto. Sara vince il gioco.

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de