

Spielmaterial

48 Charakter-Karten



Vorderseite: 4 Charaktere, je 12 Mal



Rückseite: 12 Gegenstände pro Charakter



1 Zeigestab mit Flieger



6 Spielplanteile (doppelseitig)



1 Mittelteil mit Aufkleber*



4 Symbolmarker



12 Farbmarker (4 pro Farbe)

*Klebt vor dem ersten Spiel den Sticker wie abgebildet auf das Mittelteil.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team



Beispiel: Spielaufbau für 3 Personen

Spielvorbereitung

1. Legt das Mittelteil in die Tischmitte.

2. Hängt die 6 Spielplanteile in beliebiger Anordnung in das Mittelteil ein. Es ist dabei egal, welche Seite nach oben zeigt.

3. Nehmt euch 12 Karten eines Charakters. Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab.

4. Nehmt euch je 1 roten, 1 blauen und 1 gelben Farbmarker und legt sie vor euch ab.

5. Legt den Zeigestab und die 4 Symbolmarker bereit. Legt zusätzlich einen Timer eurer Wahl bereit, mit dem ihr 20 Sekunden einstellen könnt und der nach Ablauf der Zeit einen akustischen Signalton gibt.









Spielablauf

Das Spiel verläuft in Runden. Dabei spielt ihr alle gleichzeitig. Deckt je 3 Karten vom eigenen Stapel auf und legt sie offen vor euch. Diese 3 Gegenstände sucht ihr in dieser Runde. Solltet ihr einen Gegenstand doppelt aufgedeckt haben, legt ihn zurück unter den Stapel und deckt einen neuen Gegenstand auf.

Bestimmt eine Person, die den Timer bedient. Diese nimmt sich den Timer und legt den Zeigestab vor sich ab. Die Person links von ihr ist für das Aufdecken des Symbolmarkers zuständig.

Timer starten und Symbolmarker aufdecken

Mischt verdeckt die 4 Symbolmarker. Wählt 1 Marker und legt ihn verdeckt in die Spielplanmitte. Deckt dann den Marker auf und startet **zeitgleich** den Timer. Ab jetzt habt ihr **20 Sekunden** Zeit, um die Flugrouten zu scannen. Der Symbolmarker zeigt das Startsymbol der **3 aktiven Flugrouten**.



Beispiel: 3 aktive Flugrouten mit dem Startsymbol „Knochen“



Flugrouten scannen

Ihr seid in „Zilence“ Überlebende der Zombie-Apokalypse und habt euer Lager auf dem Dach eines Hochhauses in der Spielplanmitte aufgeschlagen. Von hier aus starten 12 Flugrouten, von denen **3 pro Runde aktiv** sind. Manche der Routen sind länger, andere kürzer und einige enden im Nirgendwo. Jede Route hat 1 Startsymbol. Jedes Symbol gibt es in rot, gelb und blau. Eure Aufgabe ist es jetzt, die 3 aktiven Flugrouten zu scannen, also mit den Augen abzusuchen, um die optimale Route zu finden. Die optimale Route ist die, auf der ihr **die meisten eurer gesuchten Gegenstände findet**. Tipp: Nutzt die Farbmarker, um euch zu merken, welche Flugrouten ihr bereits abgesucht habt, indem ihr sie beim Scannen in die Hand nehmt.

Hinweis: Die Zeit von 20 Sekunden erlaubt es euch meist nicht, alle 3 Routen komplett anzuschauen. Die Zeit reicht im Schnitt für 2 mittellange Wege, 3 kürzere oder 1 sehr langen Weg.

Ertönt der Signalton, ist die Zeit abgelaufen und niemand darf mehr auf den Spielplan schauen. Wedelt am besten kurz mit den Händen darüber. Entscheidet euch nun jede*r für 1 Route und nehmt den entsprechenden Farbmarker geheim in die Hand. Auf ein gemeinsames Zeichen hin zeigt ihr eure Farbmarker.

Flugrouten kontrollieren

Jetzt wird es spannend. Die Person mit dem Zeigestab fährt nun nacheinander eure gewählten Routen ab. Dabei muss sie genau den Linien der jeweiligen Route folgen. Eine Kreuzung muss immer **gerade überquert werden, abbiegen ist nicht erlaubt.**

Sagt die Gegenstände, die ihr auf der Route findet, am besten laut an. So können alle, die diese Route gewählt haben, kontrollieren, ob es sich um die von ihnen gesuchten Gegenstände handelt. Ihr könnt nur auf der von euch gewählten Route Gegenstände finden! Findet man einen seiner gesuchten Gegenstände, wird diese Karte abgelegt und kommt aus dem Spiel. Wege, die niemand gewählt hat, braucht ihr nicht zu kontrollieren, außer ihr seid neugierig.



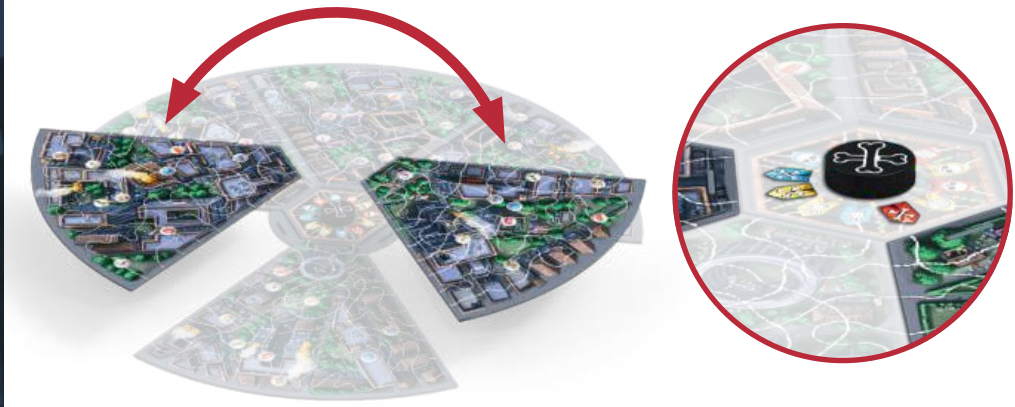
Beispiel: Person A hat sich für die rote Route entschieden. Sie findet auf dieser Route alle 3 ihrer gesuchten Gegenstände.

Bereitet euch dann auf die nächste Runde vor. Hierfür verändert ihr den Spielplan wie folgt:

1. Nehmt das Spielplanteil, welches an derjenigen Seite des Mittelteils liegt, das das aktive **Startsymbol 2x zeigt**, und wendet es, so dass nun die Rückseite zu sehen ist.



2. Vertauscht anschließend die beiden Spielplanteile, die an den aktiven Startsymbolen auf dem Mittelteil anliegen.

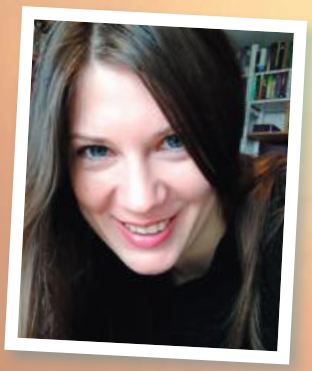


Verdeckt dann den offen liegenden Symbolmarker wieder und mischt die Symbolmarker. Der Timer und der Zeigestab wird an die nächste Person im Uhrzeigersinn weitergegeben. Deckt so viele neue Gegenstände auf, bis jede*r wieder 3 unterschiedliche Gegenstände vor sich liegen hat. Ganz am Ende kann es vorkommen, dass man 2x den gleichen Gegenstand vor sich liegen hat. Das bedeutet, dass man auch 2x diesen Gegenstand finden muss.Findet man ihn nur 1x kann man nur 1 der Karten ablegen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn 1 oder mehrere Personen alle ihre Gegenstände gefunden haben. Jene Personen haben gewonnen!

Die Autorin: Sophia Wagner



Für Sophia Wagner ist das Spieleerfinden genau das Richtige! Hier kann die studierte Geowissenschaftlerin sowohl ihre Kreativität ausleben, als auch ihre analytischen Fähigkeiten einsetzen. Neben wundervollen Welten und neuartiger Spielmechanik steht für Sophia Wagner besonders eines im Mittelpunkt: Emotionen! Sei es die Spannung beim Aufdecken eines Plättchens, die Freude, eine knifflige Aufgabe gelöst zu haben, oder aber die gutmütige Schadenfreude, wenn Mitspielende ihr Glück zu sehr herausgefordert haben. Die richtigen Emotionen im Spiel hervorzurufen, ist eine spannende Aufgabe für die Potsdamerin.

Durch die perfekte Balance einzelner Spielelemente schafft Sophia Wagner ein gemeinsames Spielerlebnis, das einfach Spaß machen soll und uns vielleicht sogar noch ein wenig weiter zusammenbringt. Ob das nun in einem komplexen Expertenspiel, wie ihrem Erstlingswerk „Noria“ passiert oder in einem rasanten Familienspiel wie „Poo Poo Pets“ ist dabei zweitrangig. Das gemeinsame Erlebnis zählt!



Pegasus Spiele

Autorin: Sophia Wagner
Illustrationen: Dennis Lohausen
Realisation & Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland
© 2024 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele