

# Wolkenschiff



amigo-spiele.de/02406

Die 7 Bazis \ Jan Bintakies

ab 6 Jahren

2–4 Personen

ca. 20 Minuten

Ihr wolltet schon immer wissen, wie das mit dem Regen funktioniert? Die Antwort ist ganz einfach: Jede Wolke ist eigentlich ein Wolkenschiff, das Regen produziert und auf die Erde hinabregnen lässt. Jedes Wolkenschiff wird dabei von einer Gruppe mutiger Kinder gesteuert. Habt auch ihr das Zeug zu einer solchen Wolken-Crew?

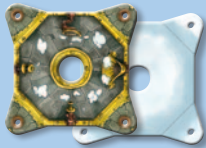
Eure Aufgabe ist es, die Regentropfen genau dort fallen zu lassen, wo sie gebraucht werden, um wunderschöne Blumen wachsen zu lassen. Das ist gar nicht so einfach – vor allem dann nicht, wenn euer Wolkenschiff geradewegs auf einen Sturm zusteuert! Doch nicht nur die Turbulenzen des wackeligen Wolkenschiffs machen euch zu schaffen. Manchmal spielt der Temperaturregler auch noch verrückt, sodass sich an Bord immer mehr Hagel sammelt, der besser nicht auf die zarten Blumen fallen sollte. Da hilft nur eins: ruhige Nerven bewahren und ein noch ruhigeres Händchen!

Seid ihr den Aufgaben einer wahren Wolken-Crew gewachsen und schafft es gemeinsam, alle Blumen wachsen zu lassen, bevor euer Wolkenschiff den Sturm erreicht?

## Das gehört zum Spiel

### 1 Wolkenschiff bestehend aus

- 1 Boden



- 4 Druck-Ösen (je 2 verschiedene Teile)

- 2 Seitenteile



- 4 Schnüren

### 12 Blumen



### 2 Beet-Begrenzungen



### 1 Sturm-Marker



### 9 Hagelplättchen Vorderseiten



### Rückseiten



### 3 Regentropfen



### 3 Hagelkörner



### 3 Würfel



Schachtelboden mit 4 Blumenbeeten und Wetterleiste

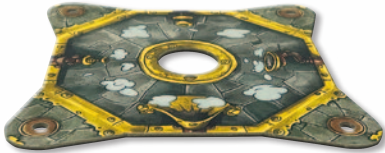


Schachteldeckel mit Maschinenraum

## VOR dem ersten Spiel

Bevor ihr loslegen könnt, baut ihr das Wolkenschiff **einmalig** zusammen. Ihr benötigt dafür kein Werkzeug. Lasst euch dabei aber trotzdem von einer erwachsenen Person helfen. Und so geht's:

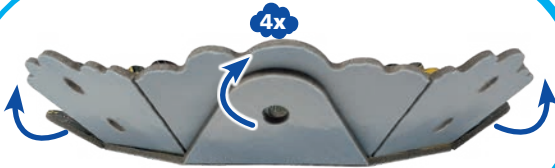
1



2



3



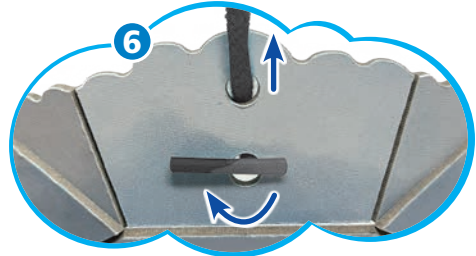
4



5



6



Das Wolkenschiff ist nun bereit zum Spielen und kann ab sofort als Ganzes in der Spielschachtel verstaut werden.



## Bereitet das Spiel vor

Legt den **Schachtelboden** in die Tischmitte. Setzt die beiden **Beet-Begrenzungen** wie abgebildet zusammen und steckt sie in die vorgesehenen Schlitze im Schachtelboden. Platziert den **Sturm-Marker** auf dem Startfeld der **Wetterleiste**, das abgebildete kleine Wolkenschiff zeigt nach außen.

Legt den **Schachteldeckel** so auf den Tisch, dass ihr den Maschinenraum im Inneren sehen könnt. Dreht alle **Hagelplättchen** so, dass die Werkzeugteile oben sind und mischt sie gut durch. Legt jedes Hagelplättchen anschließend auf ein Feld des Maschinenraums mit dem jeweils passenden Werkzeugteil, ohne euch dabei die Vorderseiten anzuschauen. Die drei Felder ohne Werkzeugteil im letzten Rohrabschnitt lasst ihr frei. Auf alle Felder (mit und ohne Hagelplättchen) legt ihr nun jeweils eine **Blume**.



Legt das **Wolkenschiff** neben den Schachtelboden und legt die **Regentropfen** und **Hagelkörner** sowie die **Würfel** für alle erreichbar bereit.

Und schon kann die wilde Fahrt beginnen!





## SO SPIELT IHR

**Wolkenschiff** ist ein kooperatives Spiel. Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam.

Über mehrere Runden hinweg versucht ihr, alle 12 Blumen auf die Blumenbeete zu pflanzen, bevor der Sturm-Marker das Endfeld auf der Wetterleiste erreicht.

Wer zuletzt eine Gießkanne in der Hand hatte, übernimmt für die erste Runde das **Kommando**. Wechselt euch damit nach jeder Runde reihum im Uhrzeigersinn ab.

Jede Runde besteht aus den folgenden Schritten:

### 1. Würfeln

Wer in dieser Runde das Kommando hat, würfelt einmal mit allen drei Würfeln.

**Achtung:** Würfelst du in deinem Wurf **3 Sturm-Symbole** (☁), zählt der Wurf nicht. Würfle nochmal.



**Beispiel:** Emma hat in der ersten Runde das Kommando. Sie würfelt alle drei Würfel und hat folgendes Ergebnis: ●, ●, ☁.

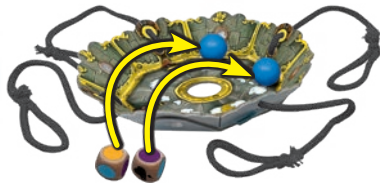
### 2. Sturm-Marker bewegen



Für jedes gewürfelte **Sturm-Symbol** müsst ihr den Sturm-Marker auf der Wetterleiste um einen Schritt weiter in Richtung des Endfeldes rücken. Oh weia, ihr nähert euch dem Sturm!

**Beispiel:** Da Emma einmal ☁ gewürfelt hat, rückt Milan den Sturm-Marker um **einen** Schritt weiter. Er steht jetzt auf dem Feld mit der 1.

### 3. Wolkenschiff beladen



Nun beladet ihr euer Wolkenschiff: Für jeden Würfel, der eine Farbe (und kein Sturm-Symbol) zeigt, legt ihr einen **Regentropfen** in das Schiff. Habt ihr im Maschinenraum bereits **Hagel** aufgedeckt, legt ihr genauso viele Hagelkörner in das Schiff, wie im Maschinenraum zu sehen sind (siehe dazu Abschnitt **Hagel** auf Seite 6).

**Beispiel:** Zwei Würfel aus Emmas Wurf zeigen Farben (●, ●), also legt Aaron zwei Regentropfen in das Wolkenschiff. Die Crew hat im Maschinenraum noch keinen Hagel aufgedeckt. Daher kommen auch noch keine Hagelkörner in das Wolkenschiff.

### 4. Fliegen

Verteilt die 4 Schnüre des Wolkenschiffs unter allen Crew-Mitgliedern:

- Im Spiel zu **viert** haltet ihr jeweils eine Schnur.
- Im Spiel zu **dritt** halten alle jeweils eine Schnur und wer das Kommando hat, hält zwei.
- Im Spiel zu **zweit** haltet ihr beide jeweils zwei Schnüre.



Steckt nun jeweils einen ausgestreckten Finger in die Schlaufen der Schnüre. Nur mit diesem einen Finger dürft ihr eine Schnur, und damit das Wolkenschiff, steuern!

**Tipp:** Auf dem Wolkenschiff ist mehr als genug für die ganze Crew zu tun. Teilt euch die Aufgaben untereinander auf: Wer bewegt den Sturm-Marker? Wer übernimmt das Beladen? Wer kümmert sich um die Blumen?



Hast du das Kommando, hebst du das Wolkenschiff nun **als Erstes** etwas an, damit die Regentropfen (und Hagelkörner) auf eine Seite rollen. Dann gibst du das Startkommando „**1, 2, 3 – Wolkenschiff ahoi!**“ und alle heben das Schiff gleichzeitig vorsichtig an. Balanciert das Wolkenschiff durch Anheben und Absenken eurer Finger so aus, dass die Regentropfen (und Hagelkörner) nicht hinausfallen. Sprecht euch dabei gut ab!

Steuert das Wolkenschiff jetzt über die Blumenbeete.

#### Beachtet:

- ☁ Das Wolkenschiff muss frei schweben, es darf zu keiner Zeit auf der Schachtel oder den Beet-Begrenzungen aufliegen.
- ☁ Seid ihr euch uneinig, in welche Richtung ihr als Nächstes fliegt? Dann hat im Zweifel das letzte Wort, wer in dieser Runde das Kommando hat.

## 5. Blumenbeete gießen



Euer Ziel ist es, das Wolkenschiff so zu steuern und zu neigen, dass die Regentropfen durch das Loch in jene Blumenbeete fallen, deren Farbe ihr zuvor gewürfelt habt. Dabei gibt jeder Würfel mit einer Farbe das Ziel für **einen** Regentropfen vor.

*Beispiel: Emma hat ●, ● gewürfelt. Das bedeutet, einer der beiden Regentropfen muss in das gelbe Blumenbeet und einer in das lilafarbene. Die Crew steuert das Wolkenschiff geschickt zuerst über das gelbe und dann das lila Beet und – plumps, plumps – lässt die Regentropfen hineinfallen. Super – beide gewürfelte Beete sind gegossen!*

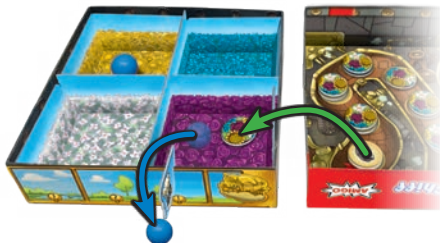
Habt ihr alle Regentropfen fallen gelassen oder möchtet euren Flug vorzeitig beenden, landet ihr das Wolkenschiff neben dem Schachtelboden und nehmt die Finger aus den Schlaufen.

## 6. Blumen pflanzen und entfernen

Für jeden Regentropfen, der in ein zuvor gewürfeltes Beet gefallen ist, pflanzt ihr dort eine neue Blume.

Nehmt den Regentropfen aus dem Blumenbeet und ersetzt ihn durch eine Blume aus dem Maschinenraum. Beginnt mit der Blume beim roten Pfeil und folgt dann dem Rohr durch den Maschinenraum.

In einem Blumenbeet können höchstens **drei Blumen** wachsen, dann ist das Beet voll.



*Beispiel: Die Crew hat beide Regentropfen in die richtigen Beete fallen lassen. Frieda nimmt zuerst den Regentropfen aus dem lila Beet und legt ihn beiseite. Dann nimmt sie die erste Blume aus dem Maschinenraum und legt sie auf das lila Beet. Dasselbe wiederholt sie beim gelben Beet. Klasse – zwei Blumen sind bereits gewachsen!*

*Hinweis: Hätte die Crew beide Tropfen in das lila Beet fallen gelassen, wäre dort trotzdem nur eine Blume gewachsen, weil nur ein Würfel ● zeigt.*



## Hagel

Immer wenn du eine Blume aus dem Maschinenraum nimmst, drehst du das darunterliegende **Hagelplättchen** um. Mit etwas Glück ist das Plättchen leer und nichts passiert. Doch manchmal, wenn der Temperaturregler verrücktspielt, ist darauf Hagel zu sehen. Wie ärgerlich! Denn ihr müsst das Wolkenschiff in **jeder Runde** mit so vielen Hagelkörnern beladen, wie im Maschinenraum zu sehen sind (siehe Abschnitt **3. Wolkenschiff beladen** auf Seite 4).



**Beispiel:** Nachdem Frieda die Blumen aus dem Maschinenraum genommen hat, deckt sie die beiden darunterliegenden Hagelplättchen auf. Das erste ist leer – Glück gehabt! Doch auf dem zweiten ist Hagel zu sehen – oh weia! Ab sofort muss die Crew in jeder Runde ein Hagelkorn mit in das Wolkenschiff laden.

Versucht die Hagelkörner im Wolkenschiff zu behalten und nur die Regentropfen auf die Beete fallen zu lassen. Denn Hagelkörner machen Blumen wieder kaputt!

Für jedes Hagelkorn, das auf ein Blumenbeet mit Blumen fällt, müsst ihr eine Blume von diesem Beet entfernen. Fällt ein Hagelkorn in ein leeres Blumenbeet, passiert nichts.

**Wichtig:** Ein Regentropfen und ein Hagelkorn, die im selben Blumenbeet landen, heben sich auf. Ihr müsst in diesem Fall keine Blume entfernen! Das gilt selbst dann, wenn ihr die Farbe des Blumenbeets zuvor nicht gewürfelt habt.

**Beispiel:** In einer späteren Runde hat die Crew einmal ● gewürfelt. Sie lässt zunächst einen Regentropfen in das lila Beet fallen, doch leider plumpst auch ein Hagelkorn mit hinein. Der Regentropfen und das Hagelkorn heben sich gegenseitig auf: Im lila Beet kommt weder eine Blume hinzu noch muss eine entfernt werden.

Am Ende der Runde nehmt ihr das Hagelkorn vom Blumenbeet und legt es beiseite. Müsst ihr eine Blume entfernen, legt ihr sie zurück in den Maschinenraum, und zwar auf das am **weitesten** vom Temperaturregler entfernte **freie** Feld.

Dadurch kann es passieren, dass ihr ein bereits aufgedecktes Hagelkorn wieder **abdeckt**. Ihr müsst diesen Hagel beim Beladen des Wolkenschiffs erst wieder berücksichtigen, wenn ihr die darüberliegende Blume wieder pflanzt und der Hagel damit wieder sichtbar wird.

## Joker



Ein Blumenbeet mit drei Blumen ist voll. Es gilt für euch jetzt als **Joker**. Würfelt ihr die entsprechende Farbe und gießt das volle Beet, dürft ihr danach frei entscheiden, in welchem anderen, noch nicht vollen Beet ihr die Blume pflanzt.

**Beispiel:** Gegen Ende des Spiels liegen im lila Beet der Crew drei Blumen. Das Beet ist voll und gilt damit als Joker! Die Crew würfelt ● und lässt einen Regentropfen in das lila Beet fallen. Super! Jetzt darf sie die Blume in ein beliebiges anderes Beet pflanzen. Die Crew entscheidet sich für das weiße Beet.

Müsst ihr wegen Hagel Blumen aus einem vollen Beet wieder entfernen, gilt das Beet nicht mehr als Joker.

Habt ihr alle Regentropfen und Hagelkörner von den Blumenbeeten genommen und alle Blumen für diese Runde gepflanzt bzw. entfernt, endet die Runde. Gebt die Würfel an die im Uhrzeigersinn nächste Person. Sie hat in der kommenden Runde das Kommando. Spielt so viele Runden, bis ihr das Ende des Spiels erreicht.



## Ende des Spiels: Gewonnen oder Verloren?

Habt ihr alle 12 Blumen gepflanzt, endet das Spiel und ihr gewinnt. Hurra!

Rückt jedoch vorher der Sturm-Marker auf das Endfeld der Wetterleiste, endet das Spiel ebenfalls und ihr habt leider verloren. Versucht es doch bei einer weiteren Partie direkt nochmal!

Endfeld



## Die Schwierigkeit anpassen

Schafft ihr es auch nach mehreren Partien noch nicht, alle Blumen zu pflanzen, oder wollt ihr eine größere Herausforderung? Dann versucht ein anderes Level:

„**Heiter**“: Spielt ohne Hagel.

Lasst bei der Spielvorbereitung die Hagelplättchen und Hagelkörner weg und spielt ganz ohne Hagel. Das empfiehlt sich insbesondere beim Spiel mit jüngeren Kindern.

„**Leicht bewölkt**“: Spielt mit weniger Hagel.

Lasst bei der Spielvorbereitung ein oder zwei Hagelkörner-Sets (je Set: 3 Hagelplättchen mit derselben Rückseite + 1 weiße Kugel) weg. Dann bleiben beim Aufbau nicht nur die drei Felder des letzten Rohrabschnitts ohne Hagelplättchen, sondern auch die drei Felder eines oder zwei weiterer Rohrabschnitte. Sucht euch aus, wie viele und welche Sets ihr aus dem Spiel entfernt!

Anstatt die Hagelplättchen bei der Spielvorbereitung zu mischen und verdeckt in den Maschinenraum zu legen, könnt ihr die Hagelplättchen mit Hagel auch **offen** an bestimmte Positionen legen:

„**Zugezogen**“: Legt die Hagelplättchen mit Hagel auf das jeweils **letzte** Feld eines Rohrabschnitts.

„**Ungemütlich**“: Legt die Hagelplättchen mit Hagel auf das jeweils **mittlere** Feld eines Rohrabschnitts.

„**Stürmisch**“: Legt die Hagelplättchen mit Hagel auf das jeweils **erste** Feld eines Rohrabschnitts.



*Für das Level „Zugezogen“ legt ihr die Hagelplättchen jeweils auf das letzte Feld eines Rohrabschnitts.*

„**Tornado**“: Mischt alle Hagelplättchen verdeckt und legt sie – ungeachtet ihrer Rückseiten – auf beliebige Felder im Maschinenraum.



## Häufig gestellte Fragen

### Eine Kugel ist über den Rand des Wolkenschiffs gefallen. Was passiert jetzt?

Eine Kugel (egal ob Regentropfen oder Hagelkorn) zählt nur dann, wenn sie durch das Loch im Boden des Wolkenschiffs in eines der Blumenbeete gefallen ist. Diese Kugel zählt also nicht, legt sie zurück in das Wolkenschiff. Spielt ihr zu zweit, lasst ihr das Wolkenschiff dazu am besten kurz landen, macht eine Hand frei, sammelt die Kugel wieder ein und hebt auf das Startkommando wieder ab.

### Eine Kugel ist von einem Blumenbeet oder von außerhalb der Schachtel in ein anderes Beet gehüpft? Wo zählt sie?

Die Kugel (egal ob Regentropfen oder Hagelkorn) zählt auf dem Blumenbeet, auf dem sie ihre Bewegung beendet.

### Eine Kugel ist neben das Spielfeld gefallen. Was machen wir nun?

Eine Kugel (egal ob Regentropfen oder Hagelkorn) zählt nur dann, wenn sie ihre Bewegung auf einem Blumenbeet beendet. Diese Kugel zählt also nicht, legt sie zurück in das Wolkenschiff.

### Dürfen wir das Wolkenschiff auch dann schon landen, wenn noch Kugeln darin sind?

Ja, ihr dürft den Flug jederzeit unter- oder abbrechen. Entscheidet gemeinsam, wann der beste Moment dafür ist!

### Wir haben einmal Blau gewürfelt, ein Regentropfen und ein Hagelkorn sind in Blau gelandet. Dürfen wir einen zweiten Regentropfen in das blaue Beet fallen lassen, um dort doch noch eine Blume zu pflanzen?

Ja, denn ein Regentropfen und ein Hagelkorn heben sich auf. Es ist so, als hättet ihr noch keinen Regentropfen hineinfallen lassen.



Kennt ihr auch diese Spiele?



*Wir bedanken uns ganz herzlich bei allen Testspielerinnen und Testspielern, insbesondere bei Alexandra, Alyssa, Anas, Annelie, Daniel, Ela-Su, Finn, Jill, Kiana, Lara, Leonie, Lina, Liv, Louisa, Maissa, Sahranur, Tim und Zeynep, die das Wolkenschiff in der Astrid-Lindgren-Schule Dietzenbach auf Herz und Nieren geprüft haben; sowie bei Annette und Jacqueline, die das überhaupt ermöglicht haben!*



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

