

Der fliegende Teppich

Es klingt wie eine Geschichte aus „1001 Nacht“:

Einst lebte ein junger, wohlhabender Sultan, der alles besaß, was sein Herz begehrt. Nur ein Wunsch schien unerfüllbar: Sein Reich gleich einem Vogel aus den Lüften betrachten zu können.

Da erschien eines Tages im Palast ein alter Gelehrter, der von diesem Wunsch gehört hatte.

Er führte den erstaunten Sultan zu einer geheimen Kammer, in der seidig glänzende Teppiche lagerten, sowie ein kleines, mit Juwelen besetztes Kästchen.

Diesem Kästchen entnahm der weise Mann Kärtchen mit geheimnisvollen Zeichen und sprach: „Edler Herrscher, mit diesen Karten könnt Ihr Euch der Macht des Windes bedienen. Doch laßt Vorsicht walten, damit das Spiel mit dem Wind Euch nicht in Gefahr bringe.“

Der Sultan begann im Palastgarten sogleich mit den ersten Flugversuchen. Anfangs landete er auch schon mal unsanft in Baumwipfeln oder auf dem Minarett einer Moschee, doch schon bald beherrschte er gar meisterlich die Kunst des Fliegens auf dem Teppich.

Er fand so großen Gefallen an dem Fliegen, daß er auf die Idee kam, für seine Freunde Wettflüge zu veranstalten. Mal war die eine, mal die andere Stadt seines Reiches Schauplatz dieser Wettflüge. Und noch heute erzählt man sich von den rauschenden Siegesfeiern und dem „Sultan der Fliegenden Teppiche“.



Kurzspielregel

Um was geht es in diesem Spiel?

In einem tollkühnen Wettflug über die Dächer aus 1001 Nacht gewinnt der Spieler, der als erster im Ziel wieder sicheren Boden unter den Füßen hat

Zuerst noch einige Vorbereitungen:

1. „Kulissen schieben“ S. 4
2. Windkarten austeilen S. 5
3. Steuerkärtchen verteilen S. 5
4. Spielstein aufs Startpodest stellen S. 5

Der tollkühne Wettflug beginnt!

1. Windkarte ausspielen, Spielstein ziehen und neue Karte nehmen S. 5
2. Steuerkärtchen einsetzen S. 9
3. Seitenwind ausnützen S. 11
4. Der Spezialwürfel S. 13
5. Die „himmlische“ Blockade oder: die unsanfte Landung S. 14
6. Ziel anpeilen und „sanft“ landen S. 16

Der fliegende Teppich

Ravensburger Spiel® Nr. 01 137 7

Autoren: Elke Flogaus und Kurt Feyerabend

Grafik: Tilman Michalski

Ein Spiel für 3-6 Spieler, ab 12 Jahren

Inhalt: Spielplan

12 Kulissenteile (Häuser, Bäume, Wolken)

72 Windkarten

45 Steuerkärtchen

6 Fliegende-Teppich-Spielsteine

1 Spezialwürfel



**Für die ganz Eiligen:
In dieser Spalte die Kurzfassung
der Regel**

Ziel des Spiels

Jeder Spieler läßt seinen Spielstein mit Hilfe von Windkarten „in die Luft“ steigen und über eine märchenhafte Stadt aus 1001 Nacht fliegen. Sieger dieses Wettflugs ist der Spieler, der als erster im Ziel wieder sicheren Boden unter den Füßen hat

Vorbereitung

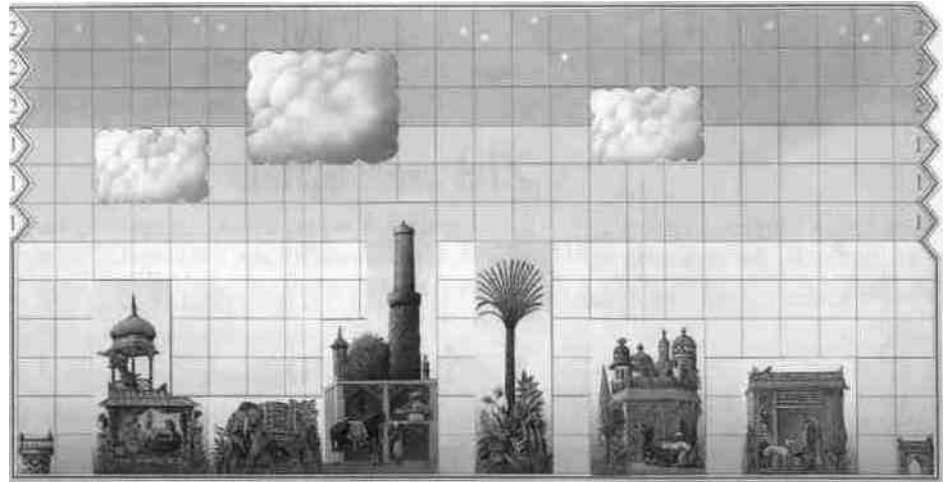
Anfangs zeigt der Spielplan eine Wüstenlandschaft. Das braune Podest in der linken unteren Spielplanecke ist das **Startfeld** für den Wettflug. Das Eckfeld unten rechts mit dem blauen Podest ist das **Zielfeld**.

Der Spielplan ist in **drei Windzonen** eingeteilt: im beigen Bereich herrscht Windstille, im hellblauen Himmelsstreifen bläst der Seitenwind mit Windstärke 1, im dunkelblauen Himmelsstreifen mit Windstärke 2. Die Pfeile am linken und rechten Spielplanrand geben die jeweilige Windstärke für die Himmelsstreifen an. **Der Wind weht immer von links nach rechts.** Mehr zu der Bedeutung der Windzonen auf S. 11.

Vor jeder Spielrunde gestalten die Spieler die Spiellandschaften neu mit den Kulissenteilen und Wolken

Vor jeder Spielrunde gestalten die Spieler gemeinsam den Spielplan mit den Kulissenteilen (Häuser, Türme, Bäume, Wolken). Die Spieler bauen sich so jedesmal neu die Stadt, über der sie dann zu ihrem Wettflug starten. Die Kulissenteile stellen Hindernisse dar, die während des Wettflugs über- und umflogen werden müssen.

Kulissenteile und Wolken = Hindernisse



Es können beliebig viele Kulissenteile verwendet werden: in einer Spielrunde nur wenige, die viel Wüste hervorschauen lassen, ein andermal so viele, daß fast der ganze Spielplan bedeckt ist. Nicht verwendete Kulissenteile werden beiseite gelegt.

Es müssen jedoch mindestens ein Feld hinter dem Startpodest und ein Feld vor dem Zielpodest frei bleiben.

Die Häuser, Türme und Bäume werden in beliebiger Anordnung so an den unteren Spielplanrand gelegt, daß sie die Spielplanfelder genau verdecken, also **exakt in den Raster eingepaßt** sind. Zwischen den einzelnen Teilen dürfen dabei Abstände bleiben.

Die Wolken werden als Hindernisse beliebig in den Himmel gelegt. Sie können gleichzeitig auf Spielplanfeldern beider Windzonen liegen. Sie dürfen auch auf Sterne gelegt werden. Die Spiellandschaft muß natürlich so gestaltet sein, daß **die Spielsteine zwischen Himmel und Erde immer irgendwo durchkommen können.**

Vier Windkarten an jeden Spieler

restliche Karten = verdeckter Vorratsstapel

**Fünf Steuerkärtchen pro Spieler
Spielstein auswählen**

Die **Windkarten** werden gemischt. Jeder Spieler erhält vier Windkarten, die er verdeckt in die Hand nimmt. Die restlichen Windkarten werden als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler erhält zusätzlich fünf **Steuerkärtchen**, die er vor sich auf den Tisch legt. Jetzt sucht sich jeder noch seinen fliegenden Teppich aus, und dann kann der Wettflug beginnen!

Spielregel

Start vom braunen Startpodest

**Ziehen der Spielfiguren durch
Auspielen von Windkarten**

Die Spielsteine werden durch das Auspielen von Windkarten bewegt

Der jüngste Spieler darf anfangen. Er „erklimmt“ das braune Startpodest, indem er seinen Spielstein auf das Podestfeld stellt. Jetzt spielt er eine seiner vier Windkarten aus und zieht seinen fliegenden Teppich entsprechend vorwärts. (Siehe Windkarten, S. 6)

**Zug: Windkarte ausspielen -
Spielstein ziehen - neue Wind-
karte vom Vorratsstapel
nehmen**

**Windkarten geben Flugrichtung
an. Zahlen geben an, wie viele
Felder nach oben/unten und
seitwärts gezogen werden muß**

Immer einer Pfeilfarbe folgen

Die Windkarte wird offen neben den Spielplan gelegt und der Spieler zieht dann von dem verdeckten Stapel eine neue Windkarte, so daß er immer vier Windkarten auf der Hand hat. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

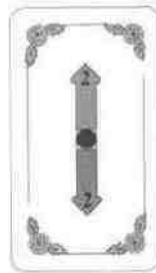
Wenn der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Kartenstapel neben den Plan gelegt

Die Windkarten

Wie geht das nun mit den Windkarten?

Ganz einfach: Die Windkarten zeigen an, wie weit der fliegende Teppich vom Wind fortgetragen wird. Die **Zahlen in den Pfeilen** geben an, um **wie viele Felder** der Spielstein nach oben bzw. unten und seitwärts **gezogen werden muß**.

Es gibt zwei Typen von Windkarten:



Flugrichtung nach oben
oder nach unten



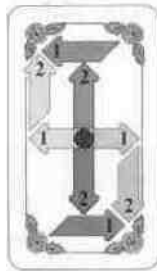
Flugrichtung nach oben
und seitwärts
oder
nach unten und
seitwärts

Die farbigen Pfeile geben die Flugrichtung an. Bevor der Spieler eine Karte ausspielt, muß er sich entscheiden, gemäß welcher Pfeilfarbe er ziehen möchte. Er muß seinen Spielstein immer gemäß den **Pfeilen der gleichen Farbe** und um die **exakte Punktzahl** bewegen.

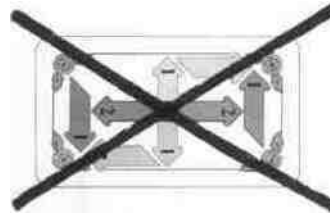
Windkarten nur im Hochformat lesen

Wichtig: Die Windkarten dürfen nur im Hochformat gelesen werden.

Also so:



und nicht so:



Blaue Pfeile heißen Flugrichtung nach oben, in den Himmel,
beige und orange Pfeile bedeuten Flugrichtung nach unten, auf den Boden zu.

Ein Beispiel:

Wer diese Karte ausspielt, kann zwischen vier Zugmöglichkeiten wählen:
Er zieht seinen Spielstein, den hellblauen Pfeilen folgend, **zuerst** zwei Felder nach rechts
und **dann** drei Felder nach oben

oder

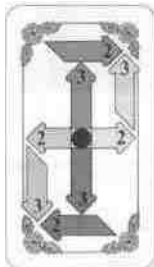
den dunkelblauen Pfeilen folgend, **zuerst** drei Felder nach oben
und **dann** zwei Felder nach rechts

oder

den beigen Pfeilen folgend, **zuerst** zwei Felder nach links
und dann drei Felder nach unten

oder

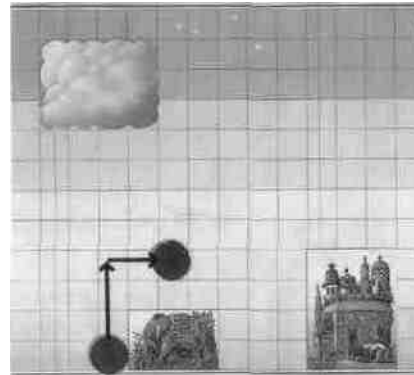
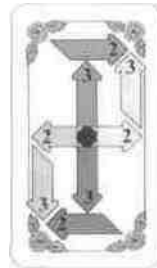
den orangen Pfeilen folgend, **zuerst** drei Felder nach unten
und **dann** zwei Felder nach links.



Die Wahl der Pfeilreihenfolge für die Flugrichtung ist vor allem bei Hindernissen wichtig, da man mit seinem fliegenden Teppich die Hindernisse umfliegen, d.h. ihnen ausweichen muß.

Auch für die Windzonen ist die richtige Wahl entscheidend, da dort zusätzliche Windstärken die Seitwärtsbewegung beeinflussen.

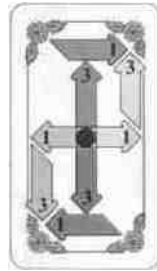
Noch ein Beispiel dazu:



*Hier kann der Spieler nur den dunkelblauen Pfeilen folgen und seinen Teppich erst drei Felder nach oben und dann zwei nach rechts ziehen.
Das Kulissenteil mit dem Elefant stellt ein Hindernis dar, gegen das er nicht fliegen darf - also darf er hier nicht erst zur Seite und dann nach oben fliegen.
Die beige-orangen Flugrichtungen kann er auch nicht wählen, da sein Spielstein ja zu Beginn des Zuges ganz unten am Rand des Spielplans steht - und weiter runter geht es in diesem Spiel nun mal nicht!*

Wichtig: Pro Zug ist nur einmal eine Seitwärtsbewegung erlaubt. Man darf seinen Spielstein nicht stufenförmig ziehen. Dies ist besonders in den Windzonen wichtig.

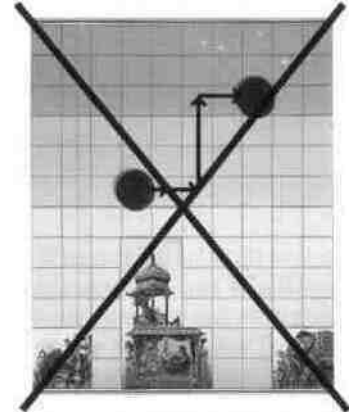
Pro Zug nur eine Seitwärtsbewegung. Stufenförmiges Ziehen nicht erlaubt



richtig



falsch



Wer mit seinem Spielstein über den Rand des Spielplans hinausgetrieben wird, muß erneut vom Startpodest das Rennen beginnen.

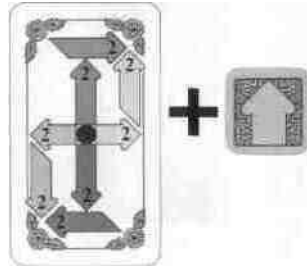
Die Steuerkärtchen

Steuerkärtchen = Windverstärker in Windstärke 1

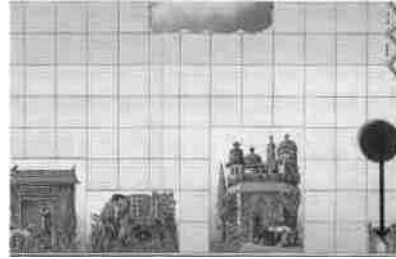
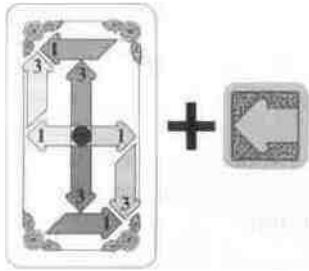
Jeder Spieler hat einen Vorrat von fünf Steuerkärtchen. Die Steuerkärtchen können den Spielern beim Steuern des Teppichs helfen, da sie wie ein Windverstärker wirken. Jedes Steuerkärtchen bedeutet „Windstärke 1“ und darf für jede beliebige Richtung eingesetzt werden: also wahlweise **ein** Feld aufwärts, oder **ein** Feld abwärts oder **ein** Feld seitwärts.

Wird es zusätzlich zu einer Windkarte ausgespielt, **verstärkt** es die Flugrichtung um ein Feld in beliebiger Richtung oder **bremst** als „Gegenwind“ den Wind **um ein Feld in beliebiger Richtung**.

Ein Steuerkärtchen darf aber auch allein - ohne eine Windkarte - ausgespielt werden. Der Spielstein wird dann **in beliebiger Richtung um ein Feld** gezogen.



In diesem Beispiel verstärkt das Steuerkärtchen die Aufwärtsbewegung um ein Feld, da der fliegende Teppich sonst gegen die Mauer des Palastes geflogen wäre... Und das hätte weh getan!



In diesem Beispiel wird das Steuerkärtchen als „Gegenwind“ eingesetzt und bremst den Wind um ein Feld, so daß der fliegende Teppich nicht über den Rand des Spielplans hinausgeweht wird, sondern sanft auf das Zielpodest niedergleitet.

Pro Zug nur ein Steuerkärtchen einsetzen

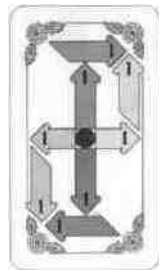
Ausgespielte Steuerkärtchen werden nicht ergänzt

Windzonen: Zur Windkarte werden 1 bzw. 2 Felder nach rechts hinzugerechnet

Wichtig: Pro Zug darf nur ein Steuerkärtchen eingesetzt werden. Ausgespielte Steuerkärtchen werden nicht ersetzt.

Die Windzonen

Gelangt ein Spieler mit seinem Spielstein in eine der beiden Windzonen, so wirkt sich in jedem Zug die entsprechende Windstärke aus. Zu dem Wert der ausgespielten Windkarte bzw. dem Steuerkärtchen wird immer im Moment der Seitwärtsbewegung ein bzw. zwei Felder nach rechts hinzugerechnet. Bei einer Bewegung in Richtung Ziel wird der Teppich also beschleunigt, bei einem Zug nach links bremst der Wind die Seitwärtsbewegung.



In diesem Beispiel fliegt der Teppich ein Feld nach oben, und - wie auf der Karte angegeben - ein Feld nach rechts und wird zusätzlich vom Wind in der Zone 2 um zwei Felder nach rechts weitergepusht.

Treiben- / Sinkenlassen

Wer keine Karte ausspielen möchte, läßt sich je nach Windzone ein bzw. zwei Felder weitertreiben.

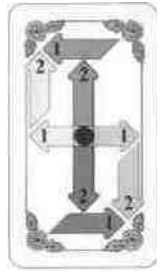
In der windstillen unteren Zone sinkt er dabei um ein Feld abwärts. Das Absinken gilt in jedem Fall nur, wenn keine Karte ausgespielt wird.

Pro Zug ist nur eine Seitwärtsbewegung erlaubt. Stufenförmiges Ziehen ist nicht gestattet

Nach welchen Möglichkeiten man seinen fliegenden Teppich auch vorwärtsbewegt, wichtig ist: Pro Zug darf ein Spielstein nur **einmal** in vertikaler Richtung und **einmal** in horizontaler Richtung gezogen werden, **niemals in Stufenform**.

Das Ausnutzen der Windzonen ist wichtig, um schnell voranzukommen, aber auch, um an den Wolken vorbeizukommen.

Beim Wechsel von einer in die andere Windzone muß man sich vorher überlegen, welche zusätzliche Windkraft günstiger für die Fortsetzung des Fluges ist



In diesem Beispiel kann der Spieler nur die zusätzliche Windstärke 2 zu Beginn seines Zuges ausnützen. Er kann nicht zuerst nach unten ziehen, um dann 1 + 1 Feld zur Seite zu ziehen, da er die Wolke als Hindernis in dieser Flugbahn gehabt hätte.

Vier Bewegungsmöglichkeiten pro Zug:

1. Windkarte ausspielen - Spielstein ziehen - neue Karte nehmen
2. Windkarte + Steuerkärtchen spielen - Spielstein ziehen - neue Windkarte nehmen
3. Steuerkärtchen ausspielen - Spielstein beliebig ein Feld ziehen - keine Windkarte nehmen
4. Keine Karte ausspielen - treiben lassen - nach Bedarf Windkarte austauschen

Landung auf Sternfeld =
Würfeln mit Spezialwürfel



Nochmals zum Überblick die Zugmöglichkeiten:

Das Ausspielen der Windkarten und der Einsatz der Steuerkärtchen gibt jedem Spieler vier Zugmöglichkeiten für seinen fliegenden Teppich.

1. Windkarte ausspielen - Spielstein ziehen - neue Windkarte vom Stapel nehmen.
2. Windkarte + Steuerkärtchen ausspielen - Spielstein ziehen - neue Windkarte vom Stapel nehmen.
3. Steuerkärtchen ausspielen - Spielstein beliebig um 1 Feld ziehen - keine Windkarte nehmen.
4. Keine Karte ausspielen, d.h. Spielstein vom Wind treiben lassen - nach Bedarf eine Windkarte gegen eine neue vom verdeckten Stapel austauschen.

Die zuletzt genannte Bewegungsmöglichkeit bringt vor allem in den Windzonen Vorteile.

Der Spezialwürfel

Landet ein Spielstein am Ende seines Zuges auf einem freien Sternfeld, so **muß** der Spieler mit dem Spezialwürfel würfeln und die Anweisung ausführen.

Der würfelnde Spieler muß im nächsten Zug aussetzen.

Der Spieler darf die Wolken im Himmel verschieben.

Spielsteine dürfen dabei nicht verschoben oder verdeckt werden.

Auch ist darauf zu achten, daß danach immer noch jeder Spieler vorwärtsziehen kann, d.h. nicht eingekesselt und damit zugunfähig wird.



Der würfelnde Spieler darf sofort nochmals einen Zug machen, d.h. entsprechend einer der vier Zugmöglichkeiten seinen Spielstein ziehen.



Der würfelnde Spieler erhält zwei Steuerkärtchen zusätzlich aus dem Vorrat



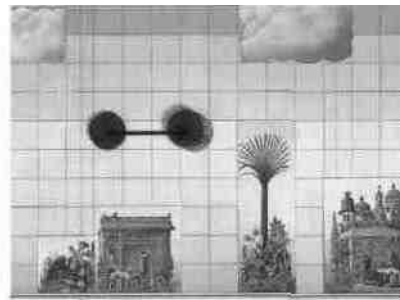
Der würfelnde Spieler muß mit einem beliebigen Mitspieler die Position tauschen. Die Spielsteine werden auf den entsprechenden Feldern vertauscht.



Der Spieler darf seinen Spielstein auf ein beliebiges freies Spielplanfeld in maximal vier Felder Entfernung in jede Richtung ziehen. Dabei darf er auch einmal abknicken. Landet er am Ende dieses Zuges wieder auf einem Sternfeld, so hat dies keine Bedeutung, d.h. er darf nicht nochmals würfeln!

Zwei Spielsteine auf gleichem Feld: Entweder Blockade oder Zwischenlandung

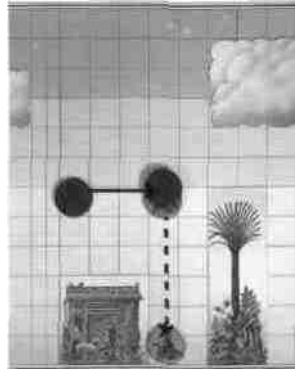
Blockade: Stein obendraufsetzen, der blockierte Spieler muß aussetzen



Kommt ein fliegender Teppich am Ende seines Zuges auf einem Feld an, auf dem bereits ein anderer fliegender Teppich schwebt, kann er diesen wahlweise blockieren oder ihn zur Zwischenlandung zwingen.

Blockieren heißt: Man setzt seinen Spielstein auf den anderen Spielstein, so daß dieser blockiert ist. Der so blockierte Spieler muß das nächste Mal aussetzen, da er nicht weiterziehen kann.

Zwischenlandung: Spielstein bis an Kulissenrand bzw. Spielplanrand absinken lassen



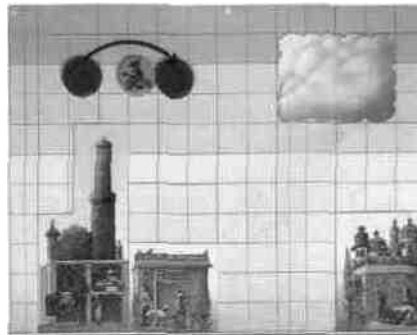
Zur Zwischenlandung zwingen heißt: Man läßt den anderen fliegenden Teppich absinken und zwar gerade abwärts bis an den Rand eines Kulissenteils oder sogar bis zum Spielplanrand, wenn dort gerade eine Lücke zwischen den Kulissenteilen ist.

Steht dort unten bereits ein Spielstein, so stellt man den abgesunkenen Spielstein oben drauf und blockiert jenen somit.

Der Spieler, dessen Spielstein landen mußte, spielt normal weiter, wenn er wieder an der Reihe ist, d.h. er spielt eine Windkarte aus, die seinen fliegenden Teppich wieder hoch hinein ins Spielgeschehen steigen läßt

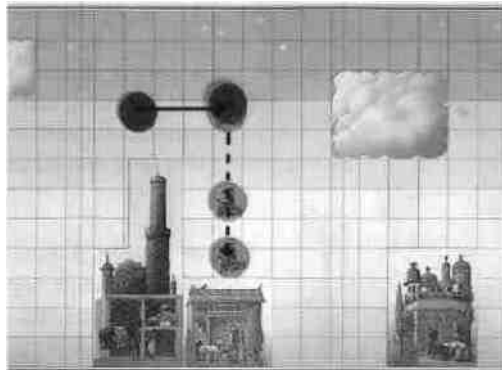
Andere Spielsteine werden übersprungen

Wichtig: Während eines Zuges dürfen andere Spielsteine übersprungen werden. Sie stellen kein Hindernis dar.



Wolken bieten bei Landung keinen Halt

Sieger ist, wer zuerst mit seinem Spielstein exakt auf dem Zielpodest landet



Das gilt auch, wenn ein Spielstein zur Zwischenlandung gezwungen wird. Er sinkt hinunter bis an den Kulissen- bzw. Spielplanrand, ohne dazwischenliegende Spielsteine mit hinunterzuziehen.

In diesem Beispiel bleibt der grüne Spielstein stehen, nur der blaue muß hinuntersinken bis auf das Hausdach.

Die Wolken sind 1 lindemisse und müssen umflogen werden. Wird allerdings ein Spielstein über einer Wolke zum Absinken gezwungen, bietet sie ihm keinen Halt. Er gleitet senkrecht durch sie hindurch bis an den Rand der Kulissen bzw. an den Spielplanrand.

Ende des Spiels

Sieger dieses Wettflugs ist der Spieler, der mit seinem Spielstein als erster genau auf dem Zielpodest in der rechten Spielplanecke landet. Das Zielpodest muß mit exakter Punktzahl erreicht werden. Es dürfen keine Punkte übrig bleiben. Wer dies weder mit seinen Windkarten noch mit seinen Steuerkärtchen schafft, kann sich in der windstillen Zone pro Zug ein Feld absinken lassen.

Zum Schluß ein Tip für die Taktiker: Wer taktischeres Spielen bevorzugt, kann den Spezialwürfel weglassen. Die Sternfelder haben in diesem Fall keine besondere Bedeutung.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg