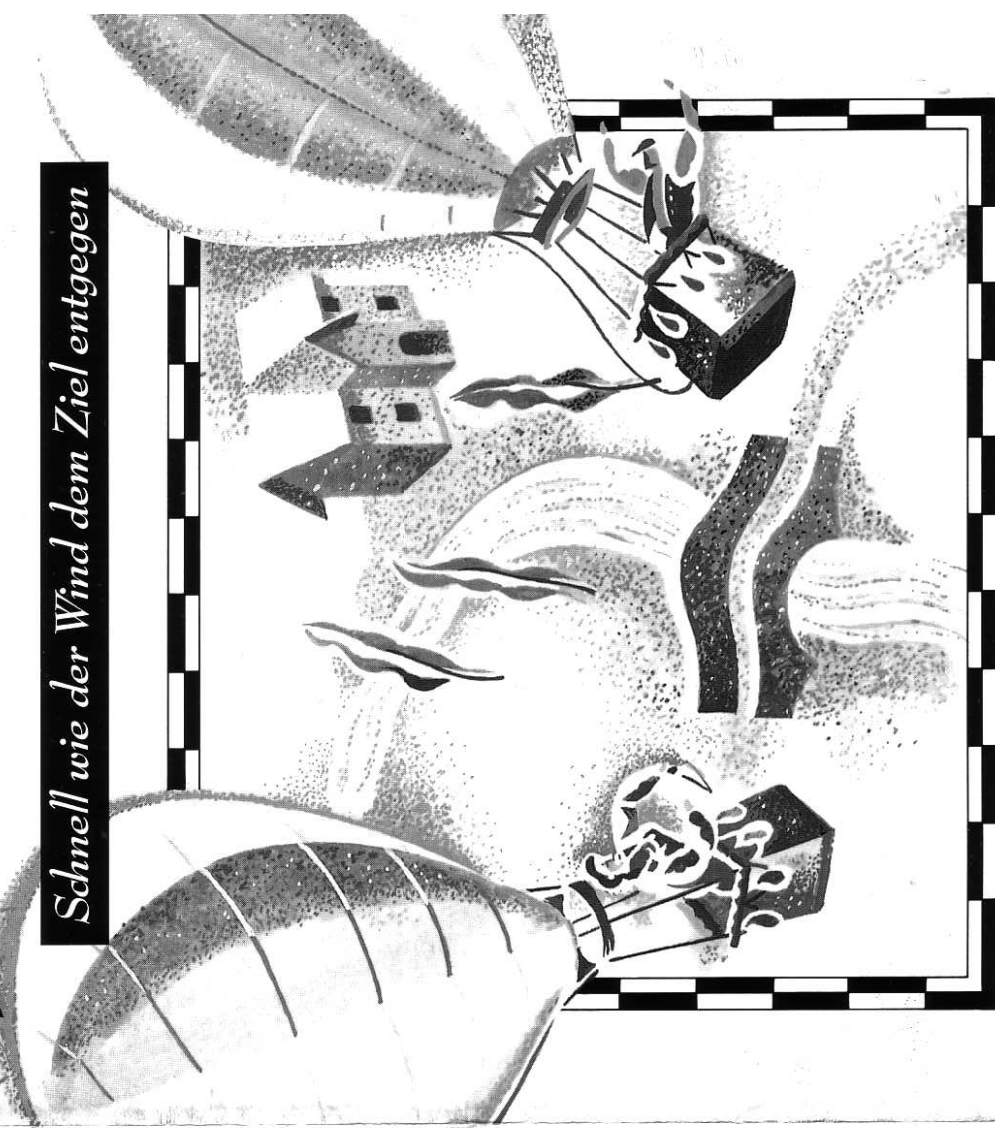


# Himmelsstürmer

*Schnell wie der Wind dem Ziel entgegen*



Für 2 - 6 Spieler ab 6 Jahren

## 4 ZIELFELD

Das Zielfeld muß nicht mit genauer Würfelzahl erreicht werden: Überzählige Würfelpunkte verfallen. Jeder Ballon, der das Ziel erreicht, muß auf diesem Feld stehen bleiben - bis zum Ende des Spiels.

## ENDE DES SPIELS

Wenn auch der dritte (und letzte) Ballon eines Spielers das Zielfeld erreicht, deckt der Spieler sofort seine Sponsor-Karte auf: Es gewinnt der Spieler, der die drei Ballons auf seiner Sponsor-Karte komplett ins Ziel gebracht hat.

Achtung: Dieser Zug, der das Spiel beendet, muß nicht der Zug des Gewinners sein: Hat zum Beispiel ein Spieler schon zwei Ballons im Ziel, und ein anderer bringt den noch fehlenden Ballon über die Ziellinie, so gewinnt der Spieler, obwohl er nicht selbst am Zug war.

## TAKTISCHE TIPS

- "Himmelsstürmer" ist ein Spiel für Meister des Bluffs. Es gilt, den eigenen Auftrag geschickt zu tarnen! Also auch einmal mit fremden Ballons nach vorne zu ziehen und eigene Favoriten rückwärts! Blindes Drängeln nach vorne bringt oft mehr Schaden als Nutzen.
- Mein Ballon, Dein Ballon - das spielt bei "Himmelsstürmer" keine Rolle! Man sollte daher im Spielverlauf die Positionskämpfe aller Ballons genau beobachten. In bestimmten Situationen gilt es dann, den Favoriten der Mitspieler einen Flug rückwärts oder auch ein Gewitter und Flaute zu bescheren.

## VERBRAUCHER-SERVICE

(Wichtig! Bitte Aufbewahren.)

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Für Deutschland:

**TONKA**  
Verbraucherservice  
Klöcknerstraße 1  
D-6054 Rodgau 3

Für Österreich + Schweiz:

**Tonka GmbH**  
Verbraucherservice  
IZ Nö Süd  
Objekt 58 B5/II, Straße 7  
A-2355 Wiener Neudorf



© 1991 Tonka International Inc.  
D - 6054 Rodgau 3



Designed by Nik Sewell for  
Three Wishes Ltd.

115429 105392



Fauchend schlägt die Flamme aus dem Brenner; heiß strömt die Luft in den Ballon: Flugtag für Freiballons! Die besten Ballon-Fahrer gehen an den Start - und Ihre drei Teams sind dabei! Sie haben drei dieser Teams gefördert und unterstützt. Können die drei den Wettflug gewinnen? Oder machen Sie als Sponsor heute eine Bruchlandung?

### AUSSTATTUNG DES SPIELS

- 1 Spielplan
- 8 Freiluft-Ballons
- 8 Sponsor-Karten
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

### ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler erhält eine Sponsorkarte, die 3 verschiedenfarbige Ballons zeigt. Das Ziel des Spieles ist es, als erster Spieler seine drei Ballons über die Ziellinie zu bringen. Achtung: Erst die Ankunft des letzten, des dritten Ballons, sichert den Sieg.

### SPIELVORBEREITUNG

- 1 Der Spielplan wird ausgelegt und alle 8 Ballons auf das Startfeld (= kompaß) gesetzt.
- 2 Die 8 Sponsor-Karten werden verdeckt gemischt und jeder erhält eine Karte. Die Sponsor-Karte muß vor den Blicken neugieriger Mitspieler geschützt werden. Schließlich dürfen die Mitspieler während des gesamten Spiels nicht wissen, auf welches Trio man gesetzt hat.  
Überzählige Sponsor-Karten werden verdeckt zurück in die Schachtel gelegt.
- 3 Reihum würfelt jeder Spieler einmal. Wer das höchste Ergebnis erzielt, beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

### SPIELVERLAUF

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt und muß gemäß der Augenzahl einen Ballon bewegen.  
Der Spieler hat immer freie Wahl: Er darf jeden der 8 Ballons bewegen, nicht nur die 3 auf seiner Sponsor-Karte.

### 1 ZUGRICHTUNG DES BALLONS

Die Zugrichtung des Ballons wird von dem Feld bestimmt, auf dem er steht: Gezogen wird immer in Pfeilrichtung!

Steht ein Ballon auf einem Feld, dessen Pfeil rückwärts zeigt, so muß der Ballon auch rückwärts gezogen werden - um die gewürfelte Augenzahl.  
Weitere Aktionen können folgen, je nach Feld, auf dem der Ballon landet.

Danach ist der Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### 2 VERTREIBEN EINES BALLONS

Auf einem Feld (außer Start- und Zielfeld) darf immer nur ein Ballon stehen.

Landet ein Ballon auf einem Feld, auf dem schon ein anderer steht, so besetzt der Neuankommling das Feld: Der auf diesem Feld stehende Ballon wird vertrieben.

Der vertriebene Ballon muß auf das nächste freie Feld ausweichen - in die Pfeil-Richtung des Feldes, von dem er vertrieben wurde. Das heißt, man kann vorwärts oder rückwärts vertrieben werden.

Achtung: Nur durch das Landen auf einem Feld wird ein Ballon vertrieben, nicht durch das Vorbeiziehen.

### 3 SONDERFELDER

Außerdem gibt es SONDERFELDER, die zusätzliche Aktionen zur Folge haben. Diese Aktionen müssen ausgeführt werden.

#### A. SONNENSTRAHL

Wer seinen Zug auf einem Feld beendet, durch das ein Sonnenstrahl führt, muß nochmal würfeln - und einen beliebigen Ballon um die gewürfelte Augenzahl ziehen.

Dieser Extra-Zug entfällt, wenn ein vertriebener Ballon auf ein Sonnenstrahl-Feld gezogen wird.

#### B. GEWITTER

Jeder Ballon, der seinen Zug auf dem Gewitter-Feld beendet, wird sofort vom Blitz getroffen, muß zurück auf das Startfeld und von dort das Spiel neu beginnen.

#### C. FLAUTE

Jeder Ballon, der seinen Zug auf einem solchen Feld beendet, verliert an Höhe und berührt den Boden. Ein Ballon, der auf einem solchen Feld steht, ist blockiert und kann nur noch auf zwei Arten weiterziehen:

- Wenn der Ballon vertrieben wird - von einem anderen Ballon, der auf diesem Feld landet.

- Ist der Ballon der letzte im Rennen, darf er bewegt werden - durch einen Würfel-Wurf. Der letzte Ballon ist er nur dann, wenn kein anderer mehr hinter ihm folgt.

