

# KITES

ZEIT ZU FLIEGEN

Trefft euch mit euren Freunden, um Drachen („Kites“) steigen zu lassen! Die Sonne scheint, der Duft des Meeres liegt in der Luft und das Wichtigste: Es weht ein kräftiger Wind. Ein Drachen nach dem anderen steigt nach oben ... Aber wie lange könnt ihr sie am Himmel halten?



Scannt den Code, um das Regelvideo anzusehen.

## Inhalt

### 6 Sanduhren

Rot (30 Sek.)

Gelb (60 Sek.)

Lila (90 Sek.)



Orange (45 Sek.)

Blau (75 Sek.)

Weiß (60 Sek.)

Die Zeiten sind ungefähre Richtwerte — es kann kleine Abweichungen geben, die aber das Spiel nicht maßgeblich beeinflussen.



In **Kites** ist es euer gemeinsames Ziel, eure Drachen – hier durch Sanduhren dargestellt – in der Luft zu halten und eine große Drachen-Show zu veranstalten!

Dafür seid ihr reihum am Zug, spielt eine Karte aus, dreht die entsprechenden Sanduhren um und zieht dann eine neue Karte nach. Achtet darauf, dass die Sanduhren nie ablaufen!

Um zu gewinnen, muss eure Gruppe zusammenhalten ... aber seid wachsam, es kann jederzeit ein Sturm aufziehen!

### 53 Drachenkarten



### 12 Herausforderungskarten

Sturm (4)

Verfangen (4)

Flugzeug (4)





# Spielvorbereitung

- 1 Stellt sicher, dass der Sand bei allen Sanduhren auf nur einer Seite ist. Legt dann alle 6 Sanduhren zur Seite gekippt auf den Tisch, wie unten abgebildet.
- 2 Mischt alle Drachenkarten zusammen. Teilt dann verdeckt die Karten aus – wie viele, hängt von der mitspielenden Personenzahl ab. Seht euch eure Karten noch nicht an.
- 3 Je nachdem, wie herausfordernd das Spiel sein soll, mischt ihr die Herausforderungskarten nun den Drachenkarten bei (3a) und legt die Karten in einem oder mehreren Nachziehstapeln so bereit, dass ihr sie alle gut erreichen könnt (3b).

Anzahl Personen



5 Karten pro Person



4 Karten pro Person



3 Karten pro Person



**Achtung!** Wir empfehlen für euer erstes Spiel, die Herausforderungskarten noch nicht zu verwenden.

- 4 Lasst vor euch jeweils etwas Platz für einen persönlichen Ablagestapel.
- 5 Wer zuletzt einen Drachen hat steigen lassen, beginnt das Spiel.



# Spielablauf

Sobald ihr das Spiel begonnen habt, gibt es keine Unterbrechung mehr. Stellt also vor Spielbeginn sicher, dass alle die Regeln kennen und bereit sind, bis zum Ende mitzuspielen.

1

Richtet die weiße Sanduhr auf, um das Spiel zu beginnen (so, dass der Sand durchläuft).



2

Ihr dürft jetzt eure Handkarten ansehen.

3

Ihr seid reihum am Zug. Wenn du an der Reihe bist, spiele eine Karte offen auf deinen persönlichen Ablagestapel vor dir aus.



4

Drehe dann die Sanduhren um, die den Symbolen auf der Karte entsprechen, die du gerade gespielt hast.



**Achtung!** Wenn die entsprechende Sanduhr noch auf der Seite liegt, dann stelle sie so auf, dass der Sand oben ist und durchlaufen kann.



**Achtung!** Für jede Karte mit nur einem Drachensymbol darf die weiße Sanduhr gedreht werden (statt der auf der Karte abgebildeten).



5

Beende deinen Zug, indem du eine Karte vom Nachziehstapel ziehst.

6

Die nächste Person ist jetzt am Zug.

7

Ihr spielt so lange weiter, bis das Spielende ausgelöst wird (siehe nächste Seite).

# Das große Finale



**Sobald alle Nachziehstapel leer sind**, neigt sich die Drachen-Show dem Ende zu. Jetzt ist das große Finale gekommen! Ihr müsst noch eure Handkarten loswerden, **aber die weiße Sanduhr darf nicht mehr gedreht werden**. Ab jetzt habt ihr nur noch wenig Zeit, alle übrigen Karten aus eurer Hand zu spielen!



## Spielende



Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

**1** Sobald **alle Karten** gespielt wurden, habt ihr alle zusammen gewonnen!



### Wertung

Nachdem ihr eure Show beendet habt, könnt ihr sehen, wie gut sie beim Publikum ankam. Zählt dazu die verbliebenen Nachziehstapelkarten und all eure Handkarten zusammen. Überprüft dann die Wertung auf der rechten Seite:

**2** Wenn **eine oder mehrere Sanduhren abgelaufen sind** – überprüft unten eure Wertung und versucht es noch einmal!



**0** Wow - ihr habt alle weggeblasen! Gratulation!

**1-6** Ihr fliegt schon richtig hoch - schafft ihr es noch höher?

**7-15** Ihr beflügelt euer Publikum! Versucht es weiter!

**16-20** Ihr nähert euch euren Zielen langsam an - bleibt dran!

**21-39** Eine leichte Brise kommt auf... strengt euch an!

**40-60** Kein Wind in Sicht. Heute war nicht euer Tag.



# Einige Hinweise



## Teamarbeit

Denkt daran, dass ihr für die beste Drachen-Show zusammenarbeiten müsst. Ihr dürft jederzeit miteinander sprechen und euch zurufen, welche Sanduhren gleich ablaufen werden. Genauso könnt ihr euch absprechen, wer von euch welche Sanduhr beim nächsten Zug drehen könnte. Teamarbeit ist der Schlüssel für eine gute Drachen-Show!

## Eine Drachenkarte spielen

- Während deines Zuges musst du eine Karte aus deiner Hand aufgedeckt vor dir ausspielen.
- Die Farbe und das Symbol auf der Drachenkarte legen fest, welche Sanduhr gedreht werden muss.
- Sobald du eine Drachenkarte mit nur einem Symbol darauf gespielt hast, drehst du die zum Symbol passende Sanduhr um. Solange das große Finale noch nicht begonnen hat, kannst du stattdessen auch immer die weiße Sanduhr drehen.
- Sobald du eine Drachenkarte mit zwei Drachensymbolen gespielt hast, musst du beide zu den Symbolen passenden Sanduhren drehen.

**Achtung!** Bei Drachenkarten mit zwei Drachensymbolen dürft ihr NICHT die weiße Sanduhr drehen.

- Ihr dürft auch etwas warten, um eure Karte zu spielen – das ist riskant, kann aber manchmal nützlich sein.

## Sanduhren drehen

- Wenn du am Zug bist, musst du selbst die entsprechenden Sanduhren drehen.

**Achtung!** Wenn du selbst die Sanduhren nicht drehen kannst, dann bestimme vor Spielbeginn eine Person, die für dich die Sanduhren dreht.

- Du darfst beide Hände benutzen, um Sanduhren während deines Zuges zu drehen.
- Du darfst erst dann eine neue Karte ziehen, nachdem du alle erforderlichen Sanduhren umgedreht hast.
- Wer nach dir an der Reihe ist, darf schon mit seinem Zug beginnen, auch wenn du deine Karte noch nicht nachgezogen hast (aber erst nachdem du die Sanduhren gedreht hast).
- Falls ihr eine Sanduhr umwerft, stellt sie einfach sofort wieder auf. Solltet ihr nicht mehr wissen, auf welcher Seite sie war, dann stellt sie so auf, dass oben weniger Sand ist.



# Aufwärm-Modus



Wollt ihr das Spiel ein bisschen leichter machen? Dann nehmt die orange- und lilafarbenen Sanduhren aus dem Spiel, genauso wie alle Karten mit Symbolen in diesen Farben.



# Herausforderungs-Modus



Sobald ihr das Spiel beherrscht, könnt ihr die Schwierigkeit ein bisschen erhöhen, indem ihr die Herausforderungskarten ins Deck mischt. Sobald du eine davon ziehst, musst du sie in deinem nächsten Zug ausspielen – sie wird neue Effekte auslösen.

Ihr könnt selbst frei wählen, wie viele dieser Karten ihr ins Spiel mischen wollt. Je mehr, desto größer wird die Herausforderung!

## Spielaufbau - Herausforderungskarten

- 1 Wählt, welche Herausforderungskarten ihr im Spiel haben wollt. Legt sie bereit und packt die Karten, mit denen ihr nicht spielt, zurück in die Schachtel. Mischt die Herausforderungskarten noch nicht zu den Drachenkarten.



- 2 Teilt die Drachenkarten an alle Mitspielenden Personen aus – so wie im normalen Spiel.



- 3 Mischt dann die Herausforderungskarten in das Deck der übrigen Drachenkarten.



- 4 Fahrt dann mit dem Spielaufbau wie gewohnt fort und beginnt das Spiel.

# Spielablauf mit Herausforderungskarten

## Sturmkarten

- 1 Wenn du eine Sturmkarte ziehst, musst du sofort rufen:

„Ein Sturm zieht auf!“

- 2 Wenn du das nächste Mal am Zug bist, **musst** du die Sturmkarte spielen. Das ist die einzige Karte, die du in diesem Zug ausspielen darfst.

- 3 Nachdem du die Sturmkarte gespielt hast, musst du alle Sanduhren umdrehen.



**Hinweis!** Durch die Sturmkarte wird die weiße Sanduhr sogar während des großen Finales gedreht, wenn alle Nachziehstapel leer sind.

**Hinweis!** Du musst alle Sanduhren selbst umdrehen.

- 4 Ziehe dann eine neue Karte. Ihr spielt wie gewohnt weiter.

**Warnung:** Lasst in der echten Welt nie einen Drachen während eines Sturms steigen!

## Verfangen-Karten



- 1 Wenn du eine Verfangen-Karte ziehst, darfst du das **den anderen Spielern nicht mitteilen**.

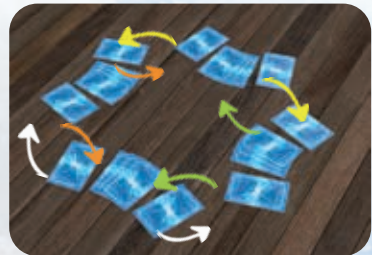


- 2 Bei deinem nächsten Zug **musst** du die Verfangen-Karte ausspielen und rufen:

„Verfangen!“

Das ist die einzige Karte, die du in diesem Zug spielen darfst.

- 3 Ihr **alle** tauscht nun jeweils eine eurer Handkarten mit der Person links von euch **und** eine andere eurer Handkarten mit der Person rechts von euch.



**Hinweis!** Du darfst eine Karte, die du gerade erst bekommen hast, direkt an die Person auf der anderen Seite weitergeben.

- 4 Ziehe eine neue Karte. Ihr spielt dann wie gewohnt weiter.

# Flugzeugkarten

**1** Wenn du eine Flugzeugkarte ziehst, darfst du das **den anderen Spielern nicht mitteilen**.



**2** Bei deinem nächsten Zug **musst** du die Flugzeugkarte ausspielen und rufen:

**„Flugzeug!“**

Das ist die einzige Karte, die du in diesem Zug spielen darfst.

**3** Sobald du eine Flugzeugkarte ausgespielt hast, dürft ihr so lange nicht mehr miteinander sprechen, bis du in deinem nächsten Zug die Flugzeugkarte auf deinem Ablagestapel mit einer anderen gespielten Karte überdeckst.


**4** Ziehe eine neue Karte. Ihr spielt dann wie gewohnt weiter.

**Achtung!** Wenn auf mehreren persönlichen Ablagestapeln eine Flugzeugkarte liegt, dann dürft ihr so lange nicht sprechen, bis alle Flugzeuge wieder überdeckt sind.

**Achtung!** „Nicht sprechen“ bedeutet auch, dass ihr Herausforderungskarten nicht ansagen dürft. Ihr müsst also besonders aufmerksam sein, welche Karten die Anderen spielen.



 **Autor**  
Kevin Hamano

 **Illustration**  
Beth Sobel

 **Redaktion**  
Ben Harkins, Ian Birdsall

 **Grafik**  
Matt Paquette & Co.  
Komboh Creative / Michael Mateyko

**Tester**  
Scott Chiu, Jennifer Chiu, Brian Loo, Peter Nguyen, Wilson Yan, Emily Tinawi-Harkins, Vanessa Slivken, Josh Slivken, Mac Slivken, Nate Anderson, Brian Schreier, Sarah Schreier, Abby Marta, Dan Marta, Shari Tasler, Rich Gain, Michael Guigliano, Pete Evans, Ryan Bruns

© 2022 Floodgate Games, LLC.  
© 2023 HUCH! | Alle Rechte vorbehalten.  
Deutsche Ausgabe  
Redaktion: Heike Oberacker, Joseph Weidl  
Grafik: Alina Potemska  
Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND  
www.hutter-trade.com

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erststückergefährlich. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

