

SKYROCKETS

FESTIVAL der FARBEN

Ein kooperatives Echtzeitspiel
für 2 bis 5 farbverliebte
Feuerteufelchen ab 8 Jahren
von Charlie McCarron

Feuerwerke haben euch schon seit eurer Kindheit begeistert. Nun habt ihr endlich den Sprung gewagt und zusammen ein Pyrotechnik-Start-Up gegründet, das Feuerwerke für kleine und große Veranstaltungen ausrichtet. Schon gehen die ersten Aufträge ein, denn bald ist Sommer und damit Festivalzeit!

SPIELÜBERSICHT

Arbeitet Hand in Hand, um ein spektakuläres Feuerwerk zu veranstalten und das Publikum zu begeistern. Spielt reihum Feuerwerkskarten aus, um die verschiedenfarbigen Sanduhren im richtigen Moment umzudrehen.

Nur mit gutem Timing und noch besserer Kommunikation werdet ihr es schaffen, die Sanduhr auf der Countdownleiste vorwärts zu bewegen und gleichzeitig dafür zu sorgen, dass die restlichen Sanduhren nicht durchlaufen.

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr das Ende des Countdowns erreicht und verdient Sterne, je weniger Sanduhren dabei durchgelaufen sind.

SPIELMATERIAL

- 6 Sanduhren
 - Rot: 30 Sek.
 - Orange: 40 Sek.
 - Gelb: 50 Sek.
 - Grün: 60 Sek.
 - Blau: 70 Sek.
 - Lila: 80 Sek.
- 60 Feuerwerkskarten
 - 28 Eventkarten
 - 1 Plättchen „Countdownleiste“
 - 1 Plättchen „Publikumsbereich“
 - 3 Publikumsmarker
- 1 Startmarker
- 1 Festival-Leitfaden
- 1 Wertungsblock
- 1 Umschlag „Zugabel“ mit 4 Karten und 1 Plättchen

Hinweis: Die angegebenen Durchlaufdauern der Sanduhren sind Näherungswerte. Es kann zu kleinen Abweichungen kommen. Das ist ganz normal und hat keine Auswirkungen auf den Spielablauf.

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

SPIELVORBEREITUNG

1 Festivalname

1 Eventname

1 Eventnummer

1 Einleitungstext

4 Besondere Spielvorbereitung für das Event

4 Starthand

4 Startpositionen der Sanduhren

Sonderregeln für das Event

TRAINING
1 EINE ZÜNDENDE IDEE

Ohay, welche Seite muss nach oben sein?
Und jetzt mit dem Feuerzeug wo anzünden?

4

Für dieses Event gibt es keine Sonderregeln. Folgt den Regeln, wie sie in der Anleitung erklärt werden. Ihr gewinnt sofort, wenn ihr die Hauptfarbe auf das letzte Feld der Count-downleiste gezogen habt.



1

Wählt aus, welches Event ihr spielen wollt und legt die entsprechende **Eventkarte** offen aus. Legt alle anderen Eventkarten in die Schachtel zurück.

Alle Events bauen auf den allgemeinen Regeln in dieser Anleitung auf. Die besondere Spielvorbereitung und etwaige Sonderregeln stehen immer auf der jeweiligen Eventkarte.

Spielt ihr *Skyrockets* zum ersten Mal, beginnt mit Event 1.

2

Mischt alle **Feuerwerkskarten** verdeckt. Teilt so viele Karten an jede Person aus, wie als Starthand  auf eurer Eventkarte angegeben sind (bei Event 1: 4 Karten). Nehmt eure Karten auf die Hand. Ihr dürft euch nur eure eigenen Handkarten ansehen.

3

Bildet aus allen verbleibenden Feuerwerkskarten 1 Stapel und legt ihn verdeckt in die Mitte eurer Spielfläche, sodass er für alle gut erreichbar ist. Das ist euer **gemeinsamer Vorrat**.

HINWEIS Damit ihr alle leicht vom Vorrat nachziehen könnt, dürft ihr ihn auch in mehrere Stapel aufteilen.

4

Legt alle **3 Publikumsmarker** mit der Begeistert-Seite (= die Seite mit Stern) nach oben auf den **Publikumsbereich**.

5

Gebt den **Startmarker** in eurer 1. Partie der Person, die zuletzt ein Feuerwerk gesehen hat.

6

Bereitet die Sanduhren vor. Ist eine Sanduhr auf der Eventkarte aufrecht abgebildet (zum Beispiel: ) , stellt sie aufrecht hin. Ist von einer Sanduhr auf der Eventkarte nur der kreisförmige Fuß abgebildet (zum Beispiel: ) , legt die Sanduhr auf die Seite. 1 Sanduhr ist auf der Eventkarte mit einer Fläche darunter abgebildet (zum Beispiel: ) . Stellt diese Sanduhr aufrecht auf Feld 4 der Countdownleiste.

HINWEIS Stellt sicher, dass sich der Sand in allen Sanduhren komplett im unteren Bereich befindet, bevor ihr sie zu Spielbeginn umdreht (siehe nächste Seite).

Bei Event 1: Stellt die orange Sanduhr aufrecht auf Feld 4 der Countdownleiste. Stellt die rote, gelbe und lila Sanduhr aufrecht daneben. Legt die grüne und blaue Sanduhr auf die Seite.

SPIELABLAUF

Sobald das Spiel beginnt, gibt es keine Möglichkeit zu pausieren. Stellt also sicher, dass alle die Regeln verstanden haben, bevor ihr beginnt.

1 SPIEL BEGINNEN

Wenn ihr bereit seid, startet alle aufrecht stehenden Sanduhren, indem ihr sie umdreht – auch die auf der Countdownleiste (ab jetzt läuft der Sand von oben nach unten durch).



2 SPIELZÜGE

Beginnend bei der Person mit dem Startmarker seid ihr reihum am Zug.

In deinem Zug spielst du 1 Feuerwerkskarte aus. Lege sie offen vor dich und überdecke dabei ggf. Karten aus vorherigen Runden. Das ist dein Ablagestapel.

Drehe dann die 2 Sanduhren um, deren Farben auf der soeben ausgespielten Karte abgebildet sind. Die Reihenfolge darfst du dir aussuchen.

Müsstest du eine Sanduhr umdrehen, die auf der Seite liegt, musst du diese Sanduhr aufrecht hinstellen und sofort starten.



3 ZUG BEENDEN

Beende deinen Zug, indem du die oberste Feuerwerkskarte vom Vorrat ziehst. (Ist der Vorrat leer, ziehst du keine Karte nach.) Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

Führt solange reihum Züge aus, bis das Spiel endet (siehe Spielende, Seite 6).



COUNTDOWNLEISTE UND HAUPTFARBE

Die Sanduhr auf der Countdownleiste ist die **Hauptfarbe**. Euer Ziel in *Skyrockets* ist es, dass sie das letzte (= das rote) Feld der Countdownleiste erreicht. Dann habt ihr gewonnen. Damit ihr die Hauptfarbe-Sanduhr bewegen dürft, **muss** diese Sanduhr durchlaufen.

Spielt du eine Feuerwerkskarte mit der Hauptfarbe aus und die Sanduhr ist durchgelaufen, drehe sie um und ziehe sie dabei 1 Feld auf der Leiste vorwärts.

Du darfst eine Feuerwerkskarte mit der Hauptfarbe auch ausspielen, während die Sanduhr noch läuft. Allerdings darfst du dann nur die Sanduhr mit der anderen Farbe umdrehen und ignorierst die Hauptfarbe.



PUBLIKUMSMARKER UND NEBENFARBEN

Die restlichen Sanduhren sind die **Nebenfärben**. Anders als die Hauptfarbe sollen diese Sanduhren **nicht** durchlaufen. Spielt passende Karten aus und dreht die Nebenfärben rechtzeitig um, bevor dies passiert. Läuft eine Nebenfärbe durch, gilt sie als Blindgänger und ihr lauft Gefahr, dass das enttäuschte Publikum vorzeitig nach Hause geht.

Sobald du bemerkst, dass eine Nebenfärbe durchgelaufen ist, drehe 1 Publikumsmarker von der Begeistert-Seite (mit Stern) auf die Gelangweilt-Seite (ohne Stern). Starte die entsprechende Sanduhr dann erneut. Dies zählt nicht als Spielzug.

Liegen alle Publikumsmarker auf der Gelangweilt-Seite, hat das Publikum kein Interesse mehr und ihr habt verloren.

HINWEIS

Spielt du eine Karte aus, darfst du nicht darauf verzichten, eine Nebenfärbe umzudrehen. Du musst die Sanduhr auch dann drehen, wenn sich danach weniger Sand oben befindet, als vorher. Du darfst aber nach dem Ausspielen der Karte abwarten, bevor du die Sanduhren umdrehst.



SPIELEUDE

ES GIBT 2 MÖGLICHKEITEN, WIE DAS SPIEL ENDET:

SIEG

Sobald ihr die Sanduhr der Hauptfarbe auf das letzte Feld der Countdownleiste gezogen habt, habt ihr gemeinsam gewonnen (die Sanduhr muss nicht nochmal durchlaufen). Eure Bewertung entspricht den sichtbaren Sternen im Publikumsbereich:

Publikumsmarker auf Gelangweilt-Seite	Sterne
0	3
1	2
2	1

Notiert die Bewertung auf eurem Wertungsblatt und macht mit dem nächsten Event weiter.

Egal ob ihr gewinnt oder verliert, gebt den Startmarker für die nächste Partie an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.

NIEDERLAGE

Läuft eine der Nebenfalten durch und ihr müsst den 3. Publikumsmarker auf die Gelangweilt-Seite drehen, habt ihr gemeinsam verloren. Versucht es nochmal – das wird schon!

TIPP Sofern die Kommunikation nicht eingeschränkt ist, solltet ihr euch immer gut absprechen, denn gute Kommunikation ist der Schlüssel, um die Events zu meistern und 3 Sterne zu erreichen!

FESTIVALS & EVENTS

Habt ihr euer erstes Event gewonnen, seid ihr bereit für größere Herausforderungen! Alle weiteren Events sind zu Gruppen zusammengefasst, den Festivals. Festivals bestehen üblicherweise aus 3 Events, die alle ähnliche Regeln haben.

Wir empfehlen euch, die Events in der Reihenfolge des Festival-Leitfadens zu spielen. Sobald ihr das Festival „Großes Finale“ abgeschlossen habt, dürft ihr den Umschlag „Zugabe!“ mit 2 weiteren Events (und zusätzlichem Material) öffnen. Ihr dürft die Events aber auch in beliebiger Reihenfolge spielen oder aus euren Lieblingsevents ein eigenes Festival zusammenstellen.

Haltet auf eurem Wertungsblatt nach, wie oft ihr jedes Event gespielt habt und markiert die höchste Anzahl Sterne, die ihr dabei erreicht habt. Schafft ihr es, in allen Events 3 Sterne zu sammeln?

EVENTREGELN & KLARSTELLUNGEN

Ihr kennt jetzt alle Regeln. Diese Seite müsst ihr nur lesen, wenn ihr noch Detailfragen habt oder euch bei den Sonderregeln eines Events unsicher seid.

Events können ganz unterschiedliche Sonderregeln haben. Sollte eine Eventregel von den Regeln in dieser Anleitung abweichen, hat die Eventregel Vorrang.

SPIELZÜGE

- Bei manchen Events gibt es „keine feste Reihenfolge“ (♣♠♣♠). Sprecht euch in diesem Fall ab, wer als nächstes einen Zug ausführt (sofern ihr sprechen dürft). Du darfst in diesem Fall auch mehrere Züge direkt hintereinander machen. Aber: Es ist immer nur 1 Person gleichzeitig am Zug – solange du also am Zug bist, müssen alle anderen warten.
- Du musst deine Feuerwerkskarte in deinem Zug nicht sofort ausspielen. Oft lohnt es sich, noch etwas zu warten, bis genau der richtige Moment gekommen ist, um die Sanduhren umzudrehen.
- In dem seltenen Fall, dass du keine Karte ausspielen kannst, darfst du deinen Zug überspringen.

FEUERWERKSKARTEN

- Die Eventkarte gibt die Größe eurer Starthand vor. Bei manchen Events hängt die Starthand von der Personenzahl ab, während es bei anderen Events gar keine Handkarten gibt.
- Bei manchen Events habt ihr jeweils einen „persönlichen Vorrat“ statt des gemeinsamen Vorrats. Du darfst dann nur Karten von deinem persönlichen Vorrat ziehen.
- Manche Events haben die Sonderregel „Ihr zieht Karten nicht wie üblich“ (♣♣♣♣). Achtet in diesem Fall genau darauf, in welcher Situation ihr Karten nachziehen dürft.

PUBLIKUMSMARKER

- Ihr dürft Publikumsmarker nicht auf die Gelangweilt-Seite drehen, um die Hauptfarbe umzudrehen.

SANDUHREN

- Du darfst die Sanduhren in beliebiger Reihenfolge (auch gleichzeitig) umdrehen. Nachdem du deine Feuerwerkskarte ausgespielt hast, darfst du auch noch etwas abwarten, bevor du die Sanduhren umdrehst.
- In deinem Zug musst du grundsätzlich selbst die Sanduhren bewegen, niemand sonst. Sollte es dir aus irgendwelchen Gründen nicht möglich sein, das zu tun, bestimme vor Spielbeginn 1 Person, die die Sanduhren für dich bewegt.
- Es gibt keine Strafe, falls eine Sanduhr umfällt. Stelle sie einfach direkt wieder auf wie zuvor. Falls ihr euch unsicher seid, auf welcher Seite die Sanduhr stand, stelle sie so auf, dass die Seite mit weniger Sand oben ist.
- In manchen Events müsst ihr Sanduhren übereinander stapeln. Sanduhren unter anderen Sanduhren werden durch Karten nicht beeinflusst – ihr könnt sie also nicht drehen, solange sie nicht ganz oben auf dem Stapel stehen. Wenn ihr Schwierigkeiten damit habt, die Sanduhren zu stapeln, stellt „gestapelte“ Sanduhren stattdessen in eine Reihe und bestimmt, wo in der Reihe „oben“ bzw. „unten“ ist.

KOMMUNIKATION

- Grundsätzlich dürft ihr über alles frei sprechen (auch schon während der Spielvorbereitung): eure Handkarten, eure Pläne für die nächsten Züge usw. Beachtet jedoch, dass es bei manchen Events Sonderregeln gibt, die die Kommunikation einschränken.

PROFI- VARIANTE

Ihr rockt alle Festivals mit 3 Sternen, ohne ins Schwitzen zu kommen? Macht jedes Event noch herausfordernder, indem ihr die Hauptfarbe gegen die Sanduhr mit der nächsthöheren Durchlaufdauer ersetzt. Sollt ihr z. B. die gelbe Sanduhr (50 Sekunden) als Hauptfarbe verwenden, nutzt stattdessen die grüne Sanduhr (60 Sekunden).

GLOSSAR

- ABHANDELN** Drehe die Sanduhren mit den Farben deiner Karte um.
- ABWERFEN** Lege die Karte auf deinen Ablagestapel, bewege aber keine Sanduhren.
- AUFDECKEN** Decke die Karte auf, sodass alle sie sehen können, bewege aber (noch) keine Sanduhren.
- AUSSPIELEN** Decke die Karte auf, lege sie auf deinen Ablagestapel und handle sie ab.
- HAUPTFARBE** Die Sanduhr auf der Countdownleiste ist die Hauptfarbe. Diese Sanduhr dürft ihr nur umdrehen, wenn sie durchgelaufen ist.
- KOMBINATION** Es gibt auf den Feuerwerkskarten 15 unterschiedliche Kombinationen aus je 2 Farben. Die Kombinationen kommen unterschiedlich oft vor.
- NEBENFARBE** Jede Sanduhr, die nicht auf der Countdownleiste steht, ist eine Nebenfarbe. Lasst sie nicht durchlaufen!
- PASSEND** Eine Karte bzw. Sanduhr ist passend, wenn sie mit (mindestens) 1 Farbe einer anderen Karte übereinstimmt.
- ❄️-KARTEN** Von jeder Kombination gibt es je 1 Karte mit ❄️ in der unteren linken Ecke. Das Symbol hilft euch, diese Karten für bestimmte Events schneller zu finden.

IMPRESSUM

SPIELDESIGN:

Charlie McCarron

SPIELENTWICKLUNG:

Ben Harkins

ILLUSTRATIONEN:

Silly Jellie

GRAFIKDESIGN:

KOMBOH Creative

TEXTE:

Harry MacKin

PRODUKENTWICKLUNG:

Jennifer Closson, Rich Gain, Ian Birdsall

REDAKTION:

Paige Polinsky

DEUTSCHE AUSGABE:

GRAFIKDESIGN:

Jessy Töpfer

ÜBERSETZUNG UND REDAKTION:

Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Floodgate Games, LLC. © 2023 Floodgate Games, LLC. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

