



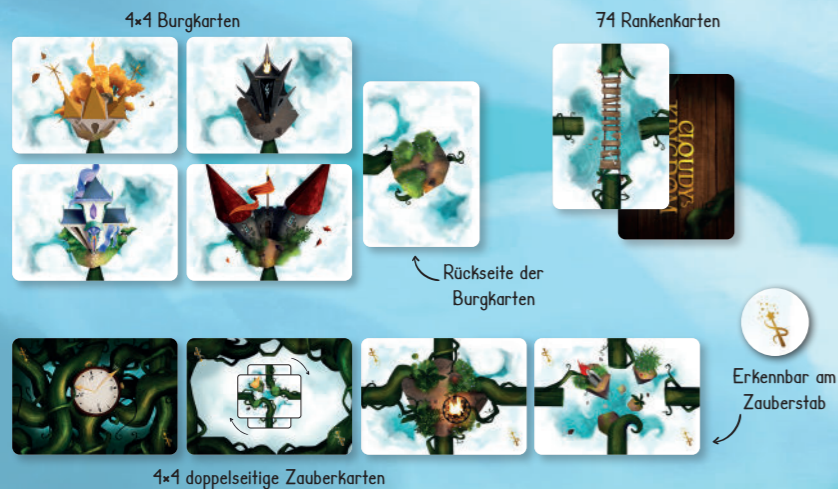
# CLOUDY KINGDOM

Hoch oben in den Wolken braut sich ein Krieg zusammen. Vier noble Familien streiten um Macht. Jede Familie hat vier Burgen, die sie mit Bohnenranken verbinden will, um ihre Macht zu vereinigen und den Thron an sich zu reißen. Wer wird auf dem Thron des Wolkigen Königreiches sitzen?

## VORBEREITUNG

Legt von eurer Anzahl abhängig die Burgkarten in Anordnung A oder Anordnung B aus. Burgen einer Familie können sich dabei nicht gegenüber liegen oder an den Ecken berühren. Wählt je 1 Familie und überprüft, wo die Burgen eurer gewählten Familie in der Anordnung liegen (erkennbar an den Farben).

Teilt an alle je 3 Zauberkarten aus. Teilt in eurer 1. Partie „Zerhacken“, „Inspiration“ und „Brennende Kreuzung“ aus. Wählt in späteren Partien zufällig 3 Zauberkarten und nehmt euch je 1 davon. Habt ihr bereits Erfahrung, dürft ihr eure Zauberkarten selbst auswählen. Beachtet, dass ihr nur eine Seite der doppelseitigen Zauberkarten nutzt.



Mischt alle Rankenkarten zu einem Zugstapel zusammen und platziert ihn gut erreichbar für alle. Haltet neben dem Zugstapel Platz für einen Abwurfstapel frei. Zieht alle je 1 Rankenkarte.

Wählt zufällig, wer beginnt.

## SPIELZÜGE

In euren Zügen spielt ihr 1 Rankenkarte (oder 1 Zauberkarte) aus. Die Partie endet, sobald 2 Burgen einer Familie miteinander verbunden sind.



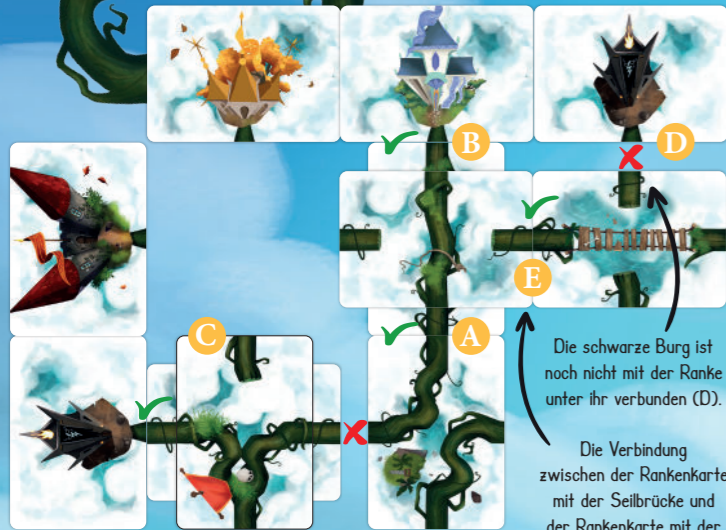
Diese Burgen müssen auf gegenüberliegenden Seiten sein (Nord-Süd oder Ost-West). Bist du am Zug, spielst du entweder deine Rankenkarte oder du wirfst sie ab und spielst stattdessen 1 Zauberkarte. Am Ende deines Zuges ziehst du 1 Rankenkarte und die Person links von dir ist am Zug.

## RANKENWACHSTUM

Spielst du deine Rankenkarte, musst du die folgenden „Wachstumsregeln“ einhalten. Du hast für deine Rankenkarte 2 Optionen, die du im Beispiel auf der nächsten Seite siehst.

- 1. Lege eine Rankenkarte auf ein leeres Feld, das mit einer Burg oder einer Rankenkarte verbunden ist.**  
Du kannst eine Rankenkarte nicht auf ein leeres Feld ohne Verbindungen legen. Ist deine Rankenkarte mit einer anderen Rankenkarte verbunden, müssen sie an der kurzen Seite verbunden sein (**Beispiel A**). Ist deine Rankenkarte mit einer Burg verbunden, muss die kurze Seite der Rankenkarte mit der langen Seite der Burgkarte verbunden sein (**Beispiel B**). Du kannst niemals die kurze Seite einer Rankenkarte mit der langen Seite einer anderen Rankenkarte verbinden.
- 2. Lege eine Rankenkarte (um 90° gedreht) auf eine bereits gespielte Rankenkarte (Beispiel C).** Dadurch verdeckst du die untere Rankenkarte teilweise und änderst/versperst/öffnest Ranken. Es gibt **kein Limit** für die Anzahl an Rankenkarten, die übereinander liegen. Allerdings musst du die Rankenkarte immer um 90° gedreht spielen (also eine horizontale Rankenkarte auf eine vertikale Rankenkarte und umgekehrt).

Du darfst die Rankenkarte auf deiner Hand nach Belieben drehen.



Die schwarze Burg ist noch nicht mit der Ranke unter ihr verbunden (D).

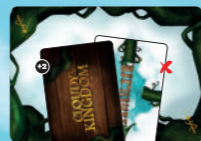
Die Verbindung zwischen der Rankenkarte mit der Seilbrücke und der Rankenkarte mit der unterbrochenen Ranke ist erlaubt (E).

### ZAUBERKARTEN

Anstatt eine Rankenkarte auszuspielen, darfst du sie auch abwerfen und eine deiner Zauberkarten ausspielen. Du nutzt den Effekt der Zauberkarte sofort und kannst jede Zauberkarte nur 1-mal nutzen. Lege Zauberkarten, die nicht im Spielbereich verbleiben, danach in die Schachtel zurück. **Du kannst die Partie nicht in einem Zug gewinnen, in dem du eine Zauberkarte ausspielst.**



**Zerhacken:** Entferne 1 bereits gespielte Rankenkarte aus dem Spiel. Die entfernte Rankenkarte kann nicht unter anderen Karten liegen. Wirf diese Zauberkarte ab.



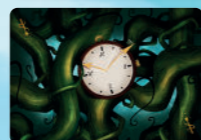
**Inspiration:** Ziehe 2 Rankenkarten. Spiele 1 davon nach den Wachstumsregeln aus und wirf die andere ab. Wirf diese Zauberkarte ab.



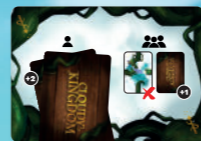
**Brennende Kreuzung:** Lege diese Zauberkarte wie eine Rankenkarte (nach den Wachstumsregeln) um 90° gedreht auf eine andere Rankenkarte. Auf diese Zauberkarte darf keine andere Zauber- oder Rankenkarte gespielt werden und andere Zauberkarten haben keinen Effekt auf sie.



**Unterbrochene Kreuzung:** Spiele diese Zauberkarte wie eine Rankenkarte (nach den Wachstumsregeln).



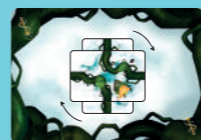
**Beschleunigtes Wachstum:** Ziehe 1 Rankenkarte und lege sie nach den Wachstumsregeln auf ein leeres Feld. Ziehe anschließend 1 weitere Rankenkarte und lege sie um 90° gedreht auf die gerade gespielte Rankenkarte. Somit spielst du in einem Zug 2 Rankenkarten. Wirf diese Zauberkarte ab.



**Grüner Daumen:** Ziehe 2 Rankenkarten. Alle anderen dürfen (im Uhrzeigersinn) ihre Rankenkarte abwerfen und 1 neue ziehen. Anschließend, spiele beide Rankenkarten von deiner Hand aus. Wirf diese Zauberkarte ab.



**Umpflanzen:** Nimm die oberste Rankenkarte des Abwurfstapels und spiele sie. Wirf diese Zauberkarte ab.



**Verdrehen:** Drehe eine bereits gespielte Rankenkarte um 90° im Uhrzeigersinn. Liegen unter dieser Karte andere Rankenkarten, drehst du diese ebenfalls. Ausnahmsweise darfst du dabei die Wachstumsregeln ignorieren. Wirf diese Zauberkarte ab.

### ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald eine gespielte Rankenkarte zwei Burgen einer Familie auf gegenüberliegenden Seiten des Spielbereichs (Nord-Süd oder Ost-West) mit einer durchgehenden Ranke verbindet. Eine Ranke ist durchgängig, falls sie nicht von Löchern oder Blockaden unterbrochen ist. Die Familie, der die beiden verbundenen Burgen gehören, gewinnt die Partie.

Verbindest du mit deiner Rankenkarte durch mehrere durchgehende Ranken die Burgen mehrerer Familien, gewinnst du die Partie, vorausgesetzt du verbindest 2 deiner gegenüberliegenden Burgen. Ansonsten teilen sich die anderen Familien den Sieg.

Beachte, dass **du nicht in dem Zug gewinnen kannst, in dem du eine Zauberkarte ausspielst.** Verbindest du durch deine Zauberkarte 2 deiner gegenüberliegenden Burgen, gewinnst du erst in deinem nächsten Zug, falls die Verbindung dann noch besteht. Verbindest du mit deiner Zauberkarte 2 gegenüberliegende Burgen einer anderen Familie, gewinnt diese Familie die Partie.

Die Partie endet ebenfalls, sobald der Zugstapel leer ist. Spielt dann alle eure letzte Rankenkarte aus. Gewinnt keine Familie, endet die Partie unentschieden.



Nutzt eure Zauber!  
Hast du eine großartige Idee für eine Zauberkarte?  
Nutze die Blankokarte, um deinen Zauber dem Spiel hinzuzufügen.

### MITWIRKENDE

**Spielidee:** Wouter Moons & Joeri Hessels  
**Illustration:** Kris Lauwen  
**Grafikdesign:** Vicky Trouerbach  
**Deutsche Übersetzung:** Paul Wilhelm und Laura Renau für The Geeky Pen.  
**Verlag:** Jolly Dutch  
**Version:** 2023

NOCH FRAGEN ZUM SPIEL ODER DEN REGELN?

