



VEJLEDNING

2-4 spillere, alder: 8+, varighed: 45-60 min.

SPILLETS TEMA OG GRUNDIDÉ

I spillet Balloon Pilot – The Big Five* kæmper du for at blive savannens bedste ballonskipper.

Du navigerer din ballon rundt over den afrikanske savanne med kurven fuld af turister der gerne vil se nogen af savannens fem store dyrearter, kendt som The Big Five. Du ser dyrene når din ballon flyver over et felt med en dyrebrik. Passerer du de dyr de medbragte turister ønsker, vil de give dig gode anmeldelser og dermed stjerner.

SPILLETS INDHOLD

4 luftballonbrikker

4 krybskyttebrikker

4 fænomenkort

4 bjerge

4 x 2 certifikater

4 x 2 manøvrekort

40 mønter

4 x 11 markerings- og pointbrikker

5 x 4 dyrebrikker

48 vindkort

34 turistikort

1 spilleplade

* Begrebet "The Big Five" (de fem store) stammer fra storvildtjægerens tid hvor krybskyttens fornemste mål var at nedlægge savannens fem mest eftertragtede dyrearter: løven, den afrikanske elefant, kafferbøflen, leoparden og det sorte næsehorn.

Her i spillet nøjes turisterne med at beundre dyrene, og som ballonskipper kan i melde de krybskytter der stadig lurar i skyggerne.

Den ballonskipper der først opnår 10 stjerner vinder spillet.

For at sikre dig titlen, må du kende dine turister, udnytte ressourcerne optimalt og navigere efter vejrforholdene. Sus rundt mellem savannens vandhuller hvor dyrene flokkes, og sørg for at holde førerpositionen ved at sabotere dine konkurrenters flyvning.

Tilbage i lejren, må du udbedre eventuelle skader på din ballon, og hvis økonomien tillader det, forbedre dine evner inden for styring og navigation, inden du samler et nyt hold turister op og lægger den bedste rute for at få de stjerner der giver dig sejren.

TIL NYE BALLONSKIPPERE

Velkommen, nye ballonskipper i Balloon Pilot. Hvis dette er jeres første spil, anbefaler vi at mindst en af jer læser punkterne **Forberedelse** og **Spillets gang**, inden I starter. Har I spillet før, kan I læse opsummeringen herunder, som sammenfatter opstilling af spillets elementer og regler på én side.

Nye ballonskipper bør springe resten af denne side over!

HURTIGT I GANG

Vælg ballon, og fordel kort og brikker

- Hver spiller vælger en ballon og modtager kort, brikker, og fire mønter. **Vindkort** og **Turistikort** trækkes tilfældigt.
- Tæl hver især de hvide prikker på jeres vindkort. Første spiller er den med lavest samlede antal.
- Hver spiller placerer en markeringsbrik som pointbrik på **Kompasrosen**.

Placér øvrige kort og brikker

- Læg de resterende turistikort i en bunke med billedsiden nedad.
- Læg 3 vindkort med billedsiden opad på række. Læg øvrige vindkort i en bunke ved siden af, med billedsiden nedad. Rækken og bunken kaldes herefter **Vindkortområdet**.
- Placér bjerge** på spillepladens 4 bjergfelter.
- Bland dyrebrikkerne. Fordel dem tilfældigt over felter markeret med en cirkel, men lad ét tilfældigt felt være frit om hvert vandhul – her placeres nu de 4 krybskytter.
- Placér de 4 fænomenkort rundt om pladen.

Vurdér og udvælg turister

- Se på dine turistikort og dine vindkort, og vurdér hvilke og hvor mange dyr du kan nå at se for den betaling du tilbydes.
- To ens dyr på samme turistikort skal ses to gange. Du kan højst have 8 passagerer med (turistikortets venstre top).
- Hver gang du flyver aktivt, bruger du én mønt. Du kan ikke nå tilbage til lejren hvis du løber tør for mønter. I så fald får du ingen stjerner, og arbejdet er spildt!
- Indkassér antal mønter i kortenes højre top, og læg de turister du ikke tager med i en åben bunke ved siden af de ubrugte turistikort.
- Nu er du klar til at flyve ud. Vælg frit et af de fire midterfelter at starte fra.

Eksempel på rød spillers kort og brikker ved start

Gør én af følgende ting i hver tur

- Flyv med dine **Vindkort** eller **Manøvrekort** (koster 1 mønt pr. tur)
- Træk vindkort fra **Vindkortområdet**. Antallet er beskrevet i dit navigations-certifikat. Når du tager vindkort fra rækken skal du erstatte dem med et nyt fra bunken.
- Hvis du befinder dig i **Coriolis**, må du flyve ét felt mod uret uden betaling.

Attraktioner, farer og fænomener

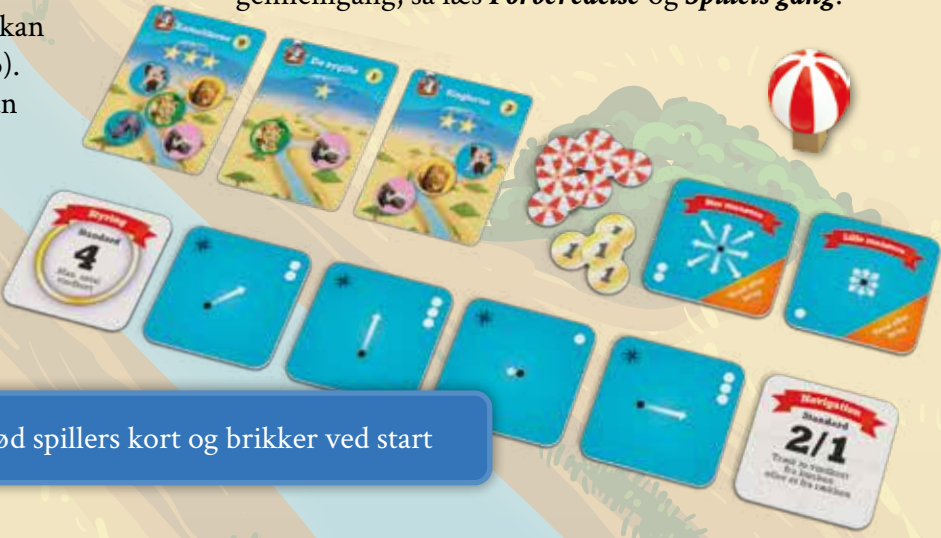
- Passerer du et dyr undervejs, markerer du det på dine turistikort.
- Slutter du på en af de fire **Krybskytter**, fjerner du brikken og modtager 1 mønt i dusør.
- Flyver du hen over et af **De Fire Fænomener**, må du vælge at stoppe turen dér og modarbejde dine modspillere.
- Du kan ikke passere eller lande i bjergene, men må flyve udenom.

Retur til lejren og din videre færd

Når alle dyr er set, eller du har to mønter tilbage, må du vende tilbage til lejren. Nu indkasserer du stjerner og flytter din pointbrik tilsvarende frem på stjernekæden.

Du kan nu foretage **Vedligehold** af din ballon, desuden kan du forbedre dine evner som ballonskipper. Se **Tilkøb certifikater**. Tag et nyt hold turister op, modtag betaling og flyv ud igen når du har vindkort nok. Den første der når ti stjerner, vinder.

Nu er du flyvende! Har du brug for en mere grundig gennemgang, så læs **Forberedelse** og **Spillets gang**.



FORBEREDELSE

Her starter den grundige gennemgang af spillets forløb og regler. Har du spillet Balloon Pilot før, kan det være nok at genopfriske reglerne i afsnittet **Hurtigt i gang**. Placér allerførst spillepladen midt på bordet, så alle kan nå.

Fordel kort og brikker

Vælg hver en luftballon og sæt den foran jer.

Fordel markeringsbrikker i matchende farve

Fordel **Certifikater** og **Manøvrekort**, og vend dem som vist til højre.

Bland turistkortene og del tre ud til hver spiller, med billedsiden op. Resten placeres i en bunke, med billedsiden ned.

I modtager hver 4 mønter som startkapital, og lægger resten ved siden af rækken af vindkort, så alle kan nå.

Bland **Vindkort** og del 4 ud til hver spiller, med billedsiden opad.

Vindkortområdet

Læg øvrige **Vindkort** i en bunke for enden af spillepladen, med billedsiden nedad. Vend 3 kort og læg dem på række til højre for bunken, med billedsiden op. Herfra trækker I nye Vindkort.

Fordel dyr og krybskytter om de fire vandhuller

Bland dyrebrikkerne og del dem i fire lige store bunkers, med billedsiden nedad, og fjør en krybskytte til hver bunke, med billedsiden nedad.

Bland hver bunke igen, og fordel hver bunke omkring et af de fire vandhuller på spillepladen, på felterne markeret med cirkler.

Vend nu alle disse brikker, så de vender med billedsiden op. Brikkerne bør nu ligge jævnt fordelt om de fire vandhuller, med en krybskytte ved hvert vandhul.

Tip: Når du ser et eller flere ord med stort begyndelsesbogstav og fed, kursiv skrift, som f.eks. **Hurtigt i gang**, har det sit eget afsnit her i vejledningen.

Tip: Da I normalt ikke kan fjerne vindkort uden at flyve med dem, må I vente til de bliver nyttige, eller bruge dem til sidst i jeres tur, hvor de ikke ødelægger den planlagte rute. Derved frigør I plads til nye.

Placér bjerge

Placér bjergene på de fire bjergfelter. Bjergbrikkerne minder dig om at du hverken kan passere eller lande på disse felter.

Placér fænomenkort

Spillepladen indeholder fire særlige felter, der lader jer påvirke hinanden direkte.

Disse fænomenkort opsummerer felternes effekt. Placér dem rundt om spillepladen i nærheden af det matchende felt.

Du får en grundig gennemgang af fænomenerne i afsnittet **De Fire Fænomener**.

PASSÉR ØVRIGE LUFTBALLONER

De øvrige spilleres balloner må passeres. Det er dog ikke tilladt at slutte sin tur i et felt på savannen hvor en anden ballon står. I **Coriolis** (ringen med store felter der omkranser savannen), må flere balloner dog godt stå sammen.

TILPAS SVÆRHEDESGRADEN

Let øvede spillere kan starte med 2 mønter og eksperter helt uden.

Mønter bruges når man flyver med **Vindkort** eller **Manøvrekort**, tilkøber **Certifikater** eller vedligeholder sin ballon efter brug af manøvrekort.

KOMPASROSE

Hver spiller placerer en markeringsbrik på kompasrosen ud for stjerneækket. Disse er nu pointbrikker og flyttes langs med stjerneækket efterhånden som turisterne giver jer stjerner.

Kompasrosen viser samtidig hvilken retning vindkortene skal vende. Match alle vindkort så de har kompasrosen i samme hjørne som spillepladen, og husk at vende nye vindkort rigtigt når I trækker dem. Man vender altså ikke vindkort efter hvordan man sidder.



VINDKORT

Vindkortene viser hver en vindretning og vindstyrke som din ballon kan bevæge sig i og dermed navigere over savannen.

For hvert vindkort du spiller, flytter du din ballon i en tilsvarende retning og længde på spillepladen.

Til at starte med har du fået tildelt 4 vindkort. Du kan kun få plads til nye vindkort ved spille dem du allerede har.

Du flyver så langt som kortet angiver, herefter er det brugt og du må spille et andet for at komme videre i samme tur.

Du må ikke fjerne vindkort som du ikke har nytte af.

I eksemplet til højre står Rød i lejren, med de fire viste vindkort og skal se næsehorn, bøffel og leopard, men kun de første to dyr er umiddelbart tilgængelige.

- Rød betaler 1 mønt for at flyve.
- Rød spiller det første kort og flyver først tre felter mod øst
- Rød spiller dernæst det andet kort og rykker to felter mod nordøst, passerer hen over næsehornet og ender over bøflen.
- Rød har nu de sidste to kort tilbage, men må samle nye vindkort og planlægge en ny rute for at se leoparden der befinder sig ved et andet vandhul.

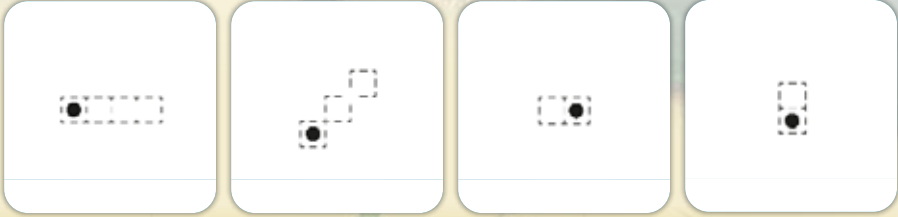
Når du flyver med dine vindkort, betaler du én mønt pr. tur for den gas du bruger til at skifte mellem dine luftlag. Prisen er den samme uanset hvor mange vindkort du bruger i din tur. Det gælder derfor om at planlægge den bedste rute, inden kortene spilles. Målet er at komme hurtigst og billigst muligt rundt og se de dyr dine turister ønsker, så du får gode anmeldelser.

I får nye Vindkort ved at bruge jeres tur på at trække dem fra **Vindkortområdet**.

Tip: Hver gang du flyver med Vindkort eller Manøverkort, bruger du én mønt. Du kan ikke nå tilbage til lejren hvis du løber tør for mønter. I så fald får du ingen stjerner og arbejdet er spildt!

Tema: Flyver en luftballon ikke bare som vinden blæser? Jo, og dog! Vinden er nemlig forskellig afhængig af hvor højt man flyver, og ligger i såkaldte luftlag. Som ballonskipper handler det altså om at fange vinden i den rette højde, for at styre luftballonen. Der findes også et par andre metoder I kan gøre brug af, som vi kommer til senere.

Du kan bevæge dig i én retning pr. vindkort, vist med de hvide pile. Kortene findes i vindstyrke 1,2 og 3, vist med hvide prikker, som rykker dig dét antal felter i én af 8 retninger.



CERTIFIKATER

Som ballonskipper har I certifikater på jeres færdigheder med at flyve en luftballon.

Til at starte med, har I modtaget certifikater mærket "Standard", inden for henholdsvis styring og navigation. Vend derfor jeres certifikater som vist til højre.

- Kortet "Navigation" viser hvor mange vindkort I maksimalt må have ad gangen.
- Kortet "Styring" viser hvor mange vindkort I må trække i en tur fra **Vindkortområdet**.

Undervejs i spillet får I mulighed for at købe certifikaterne mærket "Avanceret". Se **Tilkøb certifikater**.

TURISTKORT

Turistkortene viser turistgrupper du kan kombinere for at give dem den bedst mulige tur rundt på savannen, der udløser gode anmeldelser.

Turistkortene har disse informationer:

- 1 - Antal pladser turistgruppen fylder
- 2 - Antal stjerner de giver for at se de rette dyr
- 3 - Antal mønter de betaler for afrejse
- 4 - Hvilke dyr de ønsker at se

Særlige turistkort:

Millionæren ønsker at se "The Big Five" og vil betale hele 8 mønter for en tur. Til gengæld ønsker millionæren at være alene i ballonen.

Anmelderne får derimod en gratis tur, og kvitterer med en strålende anmeldelse på 3 stjerner, hvis alle fem dyrearter ses.

SPILLETS GANG

I de følgende afsnit gennemgår vi spillets gang fra I flyver ud fra lejren, til I vender tilbage, tæller point, opgraderer og reparerer.

Find startspiller:

Spillere med færrest prikker i hjørnet af deres vindkort starter. Hvis flere har samme antal, trækkes der lod. Turen går videre i urets retning.



UDVÆLG TURISTKORT

Spillere der har tur ser nu på sine turistkort:

- Der er højest plads til 8 turister i kurven.
- Se på dine turistkort og sammenhold dem med dine vindkort. Du må vurdere om du vil tage en chance og fylde kurven helt op, eller spille sikkert og nøjes med en mindre belønning.

Optimér din turistsammensætning

- Er der to ens dyr på samme turistkort, er turisterne helt vilde med netop dette dyr og du skal flyve hen over det to gange.
- Er der derimod to ens dyr på forskellige turistkort skal du blot flyve over det én gang, for alle dine turister ser de samme dyr.

Når du har valgt dine turister:

- Læg uønskede turistkort med billedsiden opad i en bunke ved siden af bunken med turistkort der trækkes fra.
- Tag imod betaling fra de turister du har valgt.

Hvis bunken der trækkes fra er tom, vendes og blandes bunken der havde billedsiden opad og der trækkes i stedet fra denne.

FLYV UD FRA LEJREN

Du flyver ud fra lejren i midten af pladen. Du vælger selv hvilket af de 4 midterfelter du starter fra.

Sæt din ballon på det ønskede startfelt på lejren, og spil **Vindkort** eller **Manøvrekort** der giver dig den bedst mulige starttrute. Se hvordan du flyver under **Vindkort**.

I LUFTEN

Mens du er i luften, kan du gøre én af følgende ting pr. tur:

- **Flyv med vindkort**
- **Træk nye vindkort**
- Spil et **Manøvrekort**
- Flyv i **Coriolis**

FLYV MED VINDKORT

- Betal først én mønt. Prisen er den samme uanset hvor langt du flyver og hvor mange vindkort du bruger i denne tur.
- Flyt din ballon som vist på vindkortet, og læg vindkortet i bunken med brugte Vindkort. Gør dette for hvert vindkort du ønsker at spille i din tur. For hvert dyr du flyver over, placerer du en markeringsbrik på det på dine turistkort. Se **Markér dyr** herunder.
- Læg de brugte vindkort ned i en bunke, med billedsiden opad, ved siden af bunken med vindkort med billedsiden nedad.
- Dine ubrugte vindkort beholdes til næste tur.

MARKÉR DYR:

Flyver du over et dyr som er vist på et eller flere af dine turistkort, lægger du en markeringsbrik over det sete dyr på hvert kort. Hvis et dyr optræder flere gange på et kort, skal du flyve over denne art igen, for at opfylde deres ønsker. Du må flyve over samme dyrebrik flere gange, også i samme tur. Se eksempel i højre top.

Info: Har du ikke mere vind tilbage på kortet, i det du når **Coriolis**, bliver du stående i feltet, og din tur stopper.

Markér dyr: Rød spiller har to sæt turister med: eventyrerne og veninderne. Tilsammen ønsker de kun at se to forskellige dyr, næsehornet og leoparden, men eventyrerne vil gerne se leoparden to gange.

Første gang rød spiller flyver over leoparden, markerer den én leopard på begge kort. Rød spiller må cirkel rundt og flyve over leoparden på ny, eller flyve over en anden leopard for at markere eventyrernes anden leopard.

TRÆK NYE VINDKORT

Du må bruge din tur på at trække vindkort. Trak du et med billedsiden opad, lægger du et nyt fra bunken i dets sted, så der altid er tre på række. Har du kun plads til ét nyt kort, må du kun trække ét fra bunken. Se **Certifikater** for flere detaljer. Nu er din tur slut.

Info: Når bunken med nye vindkort er tom, blandes de brugte vindkort til venstre for, og lægges i dens sted.

CORIOLIS

Den yderste ring rundt om spillets kvadratiske felter, kalder vi **Coriolis**. Nu er du ikke længere over savannen, men svæver frit mens corioliseffekten skubber dig i pilenes retning. Brug **Coriolis** som en genvej til andre vandhuller og andet dyreliv, eller når dine vindkort bare ikke kan bruges.

Når du rykker ud i **Coriolis**, fortsætter du rundt med den ubrugte vindstyrke i det sidst brugte vindkort. Herefter slutter din tur.

Er du allerede i **Coriolis**, kan du bruge din tur på at rykke ét felt med **Coriolis**, i retning mod uret. Det kan du gøre i så mange ture du ønsker og koster dig ikke mønter.

Når du vil tilbage til savannen, kan du rykke ind i alle de felter der støder op til det felt du står i, og rykke som dit vindkort eller manøvrekort anviser. Se nederst.

Dette vindkort med vindstyrke 3, sender dig i begge eksempler øverst, ud i **Coriolis**. I det første eksempel, til venstre, bruges én vindstyrke på at nå **Coriolis**, til højre bruges to. I første eksempel har du derfor to vindstyrker tilbage, og i det andet kun én. Derfor rykker du i første eksempel to felter i **Coriolis** og ét i andet eksempel.

Du kan ikke rykke fra savannen ud i **Coriolis** og ind igen i samme tur. Din tur slutter altid når et kort bringer dig ud i **Coriolis** (venstre). I en ny tur må du dog godt gå ud fra **Coriolis**, over savannen og ind i **Coriolis** igen (højre).

Tema: Corioliseffekten er en kraft, der fungerer forskelligt rundt om på jordkloden. På den sydlige halvkugle, hvor vi befinder os her i spillet, har den - kort fortalt - den effekt, at din luftballon flyver mod uret, når det er godt vejr.

Tilbage til savannen fra Coriolis:

Hvordan du vender tilbage, afhænger af Coriolisfeltets udformning - om det har flad side ind mod savannen eller takket. Du kan kun flyve med de viste vindretninger, og rykke det antal felter ind, som vindstyrken på kortet angiver. Flyver du med vindkort, må du flyve videre som beskrevet i **Flyv med vindkort**.

Tema: Ballonskipperne har mulighed for at lave mindre justeringer af retning ved hjælp af hovedbrænderen. Her ændres ballonens form, ved at skyde varme skævt op i den. Derved kan ballonen kortvarigt bevæge sig op mod vinden. Metoden benyttes særligt ved konkurrenceflyvning og fungerer bedst til mindre balloner.



MANØVREKORT

Du har to muligheder for at lave særlige manøvrer. Den store manøvre sender dig to felter i en valgfri retning, den lille ét felt. Disse manøvrer slider på udstyret, og kan derfor kun udføres én gang hver, før dit udstyr skal repareres. Kortet spilles alene og slutter din tur. Betal en mønt for at bruge gas, og vend kortet med billedsiden nedad. Kortet kan først bruges igen når slitagen er udbedret tilbage i lejren. Læs mere i **Vedligehold**.

LØBET TØR FOR MØNTER

Har du taget en chance men er løbet tør for mønter uden for lejren, må du lande hvor du er og afvente transport hjem. Dette er ikke populært hos dine turister, der alle som én giver dig nul stjerner. Flyt din ballon ud fra pladen og læg dine turistkort i bunken med brugte turistkort. Træk nu tre nye turistkort og afvent din næste tur.

AFSLUT FLYVNING

Som en god luftskipper gør du selvfølgelig alt for at opfylde dine turisters ønsker. Derfor må du højst have to mønter tilbage eller have set alle ønskede dyr, før du vender tilbage til lejren. Hvis du ikke kan nå tilbage, skal du følge trinnene i **Løbet tør for mønter**.

Når du vil afslutte din flyvning, skal du flytte ballonen så den passerer eller lander på et af de fire lejrfelter i midten. Flyt nu din ballon ud fra pladen, for at vise at du er landet. Hvert fuldt udfyldt turistkort giver det antal stjerner kortet viser.

- Ryk din pointbrik på stjernerækken, det givne antal felter mod guldstjernen. Er turistkortet ikke udfyldt, giver det ingen stjerner – disse turister har ikke fået den tur de ønskede sig.
- Sæt dine turister af. Fjern markeringsbrikker fra turistkortet og læg det i bunken med brugte turistkort.

Gentag disse trin for hvert turistkort. Træk dernæst tre nye turistkort. Nu slutter din tur.

I LEJREN

Mens du er i lejren, kan du vedligeholde din ballon, tilkøbe certifikater, og blive klar til din næste flyvning.

Tilkøb certifikater

Du kan tilkøbe avancerede certifikater indenfor både styring og navigation. Det koster 2 mønter pr. certifikat. Vend certifikatet så det viser Avanceret. Du må frit tilkøbe et eller begge certifikater.

Styring – Avanceret:

Antallet af vindkort du kan have samtidig, stiger fra 4 til 5.

Navigation – Avanceret:

Antallet af vindkort du må trække fra rækken i en tur stiger fra 1 til 2.

Vedligehold

Du kan nu vedligeholde din ballon, så du kan bruge manøverkort igen. Det koster 1 mønt pr. kort. Vend kortet.

Ny flyvning

I næste tur må du starte med at skaffe vindkort og dernæst vælge dit nye sæt af turister. Hvis du har plads til flere vindkort er det en god ide at skaffe disse i de følgende ture. Når du flyver ud igen, sætter du din ballon på et valgfrit startfelt i lejren, og spiller som normalt.

SPILLET SLUTTER

Vinderen er den der først når 10 stjerner, og dermed udråbes til savannens bedste ballonskipper.

På næste side kan du læse om spillepladens **Farer og forhindringer** og **De fire fænomener** der lader dig hindre dine modstandere og selv få en fordel. God fornøjelse, og må den bedste ballonskipper vinde!

FARER OG FORHINDRINGER

Bjerge

Der er fire bjerge på savannen. Disse felter kan du hverken passere eller lande på. Din licens giver dig ikke tilladelse til at flyve dér.

Krybskytter

Du afslører krybskytten ved at slutte din tur over brikken. Du indkasserer en mønt for din gode indsats, og fjerner krybskyttebrikken.

DE FIRE FÆNOMENER

Ved siden af hvert bjerg er et fænomen. Du kan aktivere et fænomen når du passerer hen over det. Aktiverer du fænomenet, kan du ikke spille flere vindkort, men slutter din tur dér. Ubrugt vind fra det sidst spillede kort ignoreres.

Torden og lynild

Dine modstandere bliver tvunget ned af dårligt vejr og deres ballon lægges ned med kurven i det felt de står i. For at rejse ballonen, skal de afgive vindkort med en samlet vindstyrke på tre, inden de flyver videre i deres tur. Overskydende vind går tabt.

Har spilleren flere vindkort tilbage i turen efter at have afgivet disse, må spilleren fortsætte sin tur. Der betales en mønt som normalt, hvis ballonen letter.

Tornado

Dine modstandere bliver blæst helt ud i **Coriolis**. Flyt hver af dine modstanderes balloner til det tornadosymbol der er i det område de står i – hhv. nordøst, nordvest, sydvest og sydøst.

Den stjålne sekstant

Stopper du her, er vejrguderne på din side, og du kan bogstaveligt talt stjæle dine modstanderes vind.

Du må tage vindkort fra dine modstandere indtil antallet vist på dit **Certifikat** er nået, dog højst to kort fra hver modstander.

Det knuste kompas

Et pludseligt vejrskifte vender op og ned på alles planer!

Alle bytter vindkort i retning med **Coriolis**. Hvis du får fem vindkort, men ikke har opgraderet til Avanceret styring, må du stadig beholde det femte.

Tema: Krybskytter udgør et stort problem mange steder i Afrika, og flere dyr er truede af udryddelse blandt andet af denne grund. Nogen jages for jagttrofæer, andre for deres kød, og endelig er horn og stødtænder en eftertragtet vare på det illegale marked.



Torden og lynild
Dine modstandere bliver blæst helt ud i dét tornado-felt i Coriolis som er i deres område.



Tornado
Dine modstandere bliver blæst helt ud i dét tornado-felt i Coriolis som er i deres område.



Den stjålne sekstant
Stjæl op til to retningskort fra hver modstander til din hånd er fuld.



Det knuste kompas
Alle bytter kort i retning mod uret.

Ovenfor: De fire fænomenkort har en kort opsummering af felternes effekt.

Tema: Spejlskstanten, der blev opfundet omkring år 1750, kunne ud over himmellegemer også måle vinkler mellem kendte punkter på jorden.

Spildesign og vejledning: Michael J. Jensen og Jacob J.L. Kohl

Redaktion: Ida Vraasø, Sara J.L. Kohl

Illustrationer og layout: Jacob J.L. Kohl

Særlig tak til: Lili J.L. Kohl, for idéen til en rund spilleplade
Også en stor tak til alle spiltestere for jeres tid og feedback.