

Guido Albini Martino Chiacchiera

Cloud Gaming™

Ein wolkiges Kartenspiel

Spielregel



Giochi
Uniti

Ich erinnere mich noch gerne an die Nachmittage, die wir tagträumend auf einem Hügel verbrachten und den Himmel beobachteten. Wir streckten unsere Hände nach den Wolken aus und stellten uns vor, wir könnten die weißen Wattebäusche fangen.

«Willst du ein Spiel spielen? Ich wähle meine Lieblingswolke und ich zeige sie Anna, während die anderen ihre Augen fest geschlossen halten - nicht Schummeln! Anna, du musst einen Namen für die Wolke finden und den anderen beschreiben, wie die Wolke aussieht. Aber gib dir dabei Mühe! Wenn die Beschreibung zu einfach ist, werden sie die richtige Wolke sofort erraten - aber wenn niemand richtig rät, gewinne ich! Das Beste für dich ist, wenn die anderen ein paar Versuche brauchen, um die richtige Wolke zu erraten. Lass uns loslegen! Ich habe meine Wolke schon ausgewählt!»

Cloud Mine ist ein fantastisches Spiel für 3-8 Spieler ab 8 Jahren.

Spielinhalt: 80 Wolkenkarten und 1 Spielanleitung.

Spielziel

Die Spieler schlüpfen während des Spieles in unterschiedliche Rollen.

Alle haben dasselbe Ziel: Sie müssen die meisten Wolkenkarten sammeln, um am Ende des Spieles als Sieger hervorzugehen. Die Rollen im Spiel sind:

- Der **Wolkenspäher** (immer 1 Spieler): Er wählt eine Wolke und hofft, dass sie von den anderen nicht sofort erraten wird.
- Der **Tagträumer** (immer 1 Spieler): Er versucht so viele Himmelsbetrachter wie möglich mit seiner Beschreibung der vom Wolkenspäher ausgewählten Wolke in die Irre zu führen, damit die gesuchte Wolke nicht sofort erraten wird.
- Die **Himmelsbetrachter** (alle anderen Mitspieler): Sie versuchen, die vom Tagträumer beschriebene Wolke richtig zu erraten.

Spielvorbereitung

Wer zuletzt die Wolken am Himmel beobachtet hat, ist der erste Tagträumer. Dieser mischt die Wolkenkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

Spielablauf

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde läuft wie folgt ab:

1. Der Tagträumer zieht verdeckt so viele Karten vom Stapel, wie der Anzahl der Mitspieler entspricht (Ausnahme: 4 Karten bei 3 Spielern und 6 Karten bei 4 Spielern), und gibt diese Karten dann dem Spieler zu seiner Rechten, der automatisch in die Rolle des Wolkenpäfers schlüpft.
2. Der Wolkenpäfer sieht sich die Karten im Geheimen an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen! Er wählt eine Karte aus, bildet aus den restlichen gezogenen Karten einen neuen Stapel und legt die ausgewählte Karte ganz unten in den Stapel.
3. Der Tagträumer nimmt den Stapel, dreht ihn so um, dass niemand außer ihm die unterste Karte sehen kann, und sieht sich die vom Wolkenpäfer ausgewählte Karte auf der Unterseite genau an. Der Tagträumer überlegt sich eine Beschreibung für die abgebildete Wolke aus und spricht diese laut aus. Die Beschreibung darf nicht aus mehr als fünf Wörtern bestehen.

Hinweis: Am besten ist es, eine Beschreibung zu finden, die es weder zu einfach noch zu schwierig macht, die gesuchte Wolke zu erraten.

Der Tagträumer tut sein Bestes, die Himmelsbetrachter mit seiner Beschreibung in die Irre zu führen, denn je öfter falsch geraten wird, desto besser ist es für ihn – vorausgesetzt, mindestens ein Spieler errät die gesuchte Wolke!

Sobald alle Mitspieler die Beschreibung der Wolke gehört haben, mischt der Tagträumer den Stapel und legt die Wolkenkarten offen und für alle gut sichtbar auf dem Tisch aus.

4. Nun wird im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Himmelsbetrachter links vom Tagträumer. Dieser begutachtet die aufgedeckten Wolkenkarten und gibt einen Tipp ab, zu welcher Wolke die Beschreibung am besten passt.

► Liegt er **falsch**, ist sein Zug zu Ende und die Karte, auf die er getippt hat, wird umgedreht. Der **Tagträumer** gewinnt am Ende der Runde alle falsch geratenen, umgedrehten Karten. Nun darf der nächste in der Runde einen Tipp abgeben, welche der verbliebenen offen ausliegenden Karten die Gesuchte ist.

► Liegt er **richtig**, gewinnt der **Himmelsbetrachter** die erratene Karte, sowie alle anderen Karten, die noch in der Mitte des Tisches offen ausliegen. Der Tagträumer gewinnt alle umgedrehten Karten. Damit endet die aktuelle Runde.

► Wenn **keiner** die gesuchte Wolke errät, ist die Runde vorbei und der **Wolkenspäher** gewinnt alle ausliegenden Karten, egal ob offen oder umgedreht. Sowohl der Tagträumer als auch die Himmelsbetrachter gehen leer aus.

Sind nach der Runde noch genügend Karten im verdeckten Nachziehstapel, um eine neue Runde zu starten, übergibt der Tagträumer seine Rolle an den Spieler zu seiner Rechten. Dieser darf die Karten für die neue Runde ziehen und das Spiel geht wie zuvor beschrieben weiter.

Spielende

Sind nach einer Runde nicht mehr genügend Karten für eine weitere Runde im verdeckten Nachziehstapel vorhanden, endet das Spiel sofort. Jeder Spieler zählt seine gewonnenen Wolkenkarten. Wer die meisten Wolkenkarten sammeln konnte, hat gewonnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Sonderregel beim Spiel mit 3 oder 4 Spielern: Beim Spiel zu dritt oder zu viert haben die Himmelsbetrachter jeweils **2 Versuche**, um die gesuchte Wolkenkarte zu finden. Bei 4 Spielern wechseln sich die beiden Himmelsbetrachter ab, bevor sie den 2. Tipp abgeben. Wenn nach dem zweiten Versuch die gesuchte Karte nicht erraten wurde, gewinnt der Wolkenpäher wie oben beschrieben alle ausliegenden Karten.

Beispielrunde

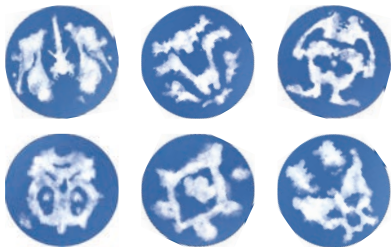
Anna, Sven, Lisa, Barbara, Emil und Dennis sitzen in dieser Reihenfolge (im Uhrzeigersinn) am Spieltisch.

Anna schlüpft in die Rolle des Tagträumers. Sie zieht 6 Karten (da sie zu sechst spielen) und übergibt diese an Dennis zu ihrer Rechten. Dennis ist somit der Wolkenpäher in dieser Runde.

Dennis sieht sich alle 6 Karten an und wählt eine aus. Er gibt diese Karte ganz nach unten in den Stapel der gezogenen Wolkenkarten und gibt den Stapel Anna zurück. Sie sieht sich die Unterseite des Stapels und damit die

ausgewählte Wolkenkarte an und nennt die Beschreibung: „Krönung!“.

Nun mischt Anna die 6 Karten und legt sie in zufälliger Reihenfolge offen auf dem Tisch aus.



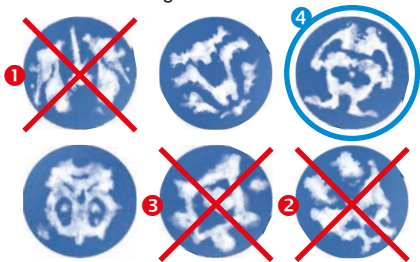
Sven sitzt links von Anna und ist der erste der Himmelsbetrachter. Er begutachtet die ausliegenden Karten und wählt eine Wolke aus, zu der seiner Meinung nach die Beschreibung „Krönung“ am besten passt.

Anna gibt bekannt, dass dieser Tipp leider falsch war und dreht die Karte um.

Jetzt ist der nächste Himmelsbetrachter, Lisa, an der Reihe. Sie darf eine der verbliebenen fünf offen liegenden Karten

wählen. Leider rät auch sie falsch. Genauso wie Barbara. Jetzt sind bereits 3 Karten umgedreht.

Emil wählt nun eine der 3 übrigen offen liegenden Karten und errät die gesuchte Wolke! Anna, der Tagträumer, darf sich nun alle umgedrehten Karten nehmen. Sie hat 3 Wolkenkarten gewonnen. Emil erhält die gesuchte Karte sowie alle restlichen offen ausgelegten Karten und hat somit ebenfalls 3 Wolkenkarten gewonnen.



Dennis, der Wolkenpäher, geht leider leer aus.

Hätte Emil falsch geraten, hätte Dennis alle 6 ausliegenden Wolkenkarten gewonnen, egal ob offen oder umgedreht.

Nun gibt Anna die Rolle des Tagträumers an Dennis weiter, der 6 neue Karten vom Nachziehstapel zieht usw.

Es werden so viele Runden gespielt, bis nicht mehr genügend Karten für eine weitere Runde im Nachziehstapel vorhanden sind. Dann zählt jeder Spieler seine gewonnenen Wolkenkarten. Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Tipp

Um Wolken zu erraten, sind Vorstellungskraft und Fantasie gefragt, aber auch ein wenig Strategie. Beachte als Tagträumer, in welcher Reihenfolge die Himmelsbetrachter sitzen, und versuche die gesuchte Wolke so zu beschreiben, dass erst einer der letzten Spieler in der Runde die Wolke richtig erraten kann. Mit dieser Taktik kannst du mehr Karten erhalten.

Sei nicht entmutigt, wenn es in den ersten Runden nicht so gut läuft, wie erhofft. Um ein guter Wolkenfänger zu sein, braucht es etwas Erfahrung und Übung!

Die Autoren



Guido Albini, geboren 1977 in Rimini, wo er immer noch lebt, arbeitet und spielt. Der studierte Betriebswirt war schon immer fasziniert von

Spieltheorien und -mechanismen, die aufgrund fehlender Informationen und knapper Ressourcen entstehen können. In seiner Kindheit war er seit seinem achten Lebensjahr Pfadfinder und hat bis heute noch Spaß daran, Spiele für Kinder und Jugendliche zu erfinden, die im Freien gespielt werden können. In den letzten Jahren hat er sich auf das Brettspieldesign konzentriert.



Martino Chiacchiera, geboren am 9. März 1993 in Foligno, arbeitet als Brettspielverleger bei dV Gioch sowie als freiberuflicher Spieledesigner.

Bereits in der Grundschule war er ein Fan von Brett- und Kartenspielen und hat Varianten und Erweiterungen für die Spiele erfunden. Mit 16 Jahren entdeckte er in einem Geschichtsbuch das Elfenbeinschach von Charle Magne und fragte sich, wer Brettspiele eigentlich erfindet. Nach kurzer Recherche beschloss er, Spieledesigner zu werden. Seitdem verbringt er einen Großteil seiner Freizeit damit, Spielideen aufzuschreiben oder so viele unterschiedliche Spiele wie möglich zu spielen.

Dieses Spiel entstand unter der Mitarbeit von

Autoren: Guido Albini und Martino Chiacchiera.
Entwicklung: e-Nigma.it. **Betreuung:** Gabriele Mari.
Rezension: Tommaso Battimiello. **Kreative und
künstlerische Leitung:** Gianluca Santopietro. **Grafik
und Layout:** Demis Savini. **Illustrationen:** Alan D'Amico.
Produktion: Giacomo Santopietro für Young Cobblepot,
Giuliana Santamaria und Federico Burchianti für Giochi
Uniti. **Spieltests:** Livio Valentini (Manager), Matteo Pironi,
Marzia Socci, Emma Tentelli, Giovanni Tentelli, Paolo
Tentelli, Monica Socci. **Besonderer Dank:** Vinia Mattioli,
alle Spieler von "Tana dei Goblin" aus Rimini und Perugia.

Veröffentlicht und vertrieben von Giochi Uniti, Via S. Anna dei
Lombardi 36, Neapel - Tel 081.19323393. Herausgegeben von Giochi
Uniti srl, lizenziert von Tiopi srl. TM und © 2018 Tiopi srl. Alle Rechte
vorbehalten. Die Marken Cloud Mine und Young Cobblepot werden
von Giochi Uniti unter Lizenz verwendet.

Für 3 bis 8 Spieler ab 8 Jahren • Piatnik Spiel Nr. **803598** © 2018
Giochi Uniti Deutsche Übersetzung: © 2018 Piatnik, Wien

Wenn du zu Cloud Mine noch Fragen oder Anregungen hast,
wende dich bitte an: Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien www.piatnik.com - www.facebook.com/PiatnikSpiele.

YC011CLD-DE

