BALLON CUP

Stephen Glenn

EIN BALLONFAHRERSPIEL FÜR 2 SPIELER AB 10 JAHREN

Spielidee

„Ballon Cup" hat eine ungewöhnliche Wettfahrt zum Thema. Jeder Spieler verfügt über reichlich Ballons (auf Karten) mit Werten von ganz klein (die „1") bis ganz groß (die „13"). Die Ziele liegen entweder im Gebirge oder im flachen Land. Im Spiel geht es nun darum, die Ballons mit den hohen Werten ins Gebirge zu bringen, die Ballons mit den niedrigen Werten ins flache Land. Jeder Spieler schickt seine Ballons von seiner Seite los, aber wechselnde Winde treiben Ballons auch schon mal auf die andere Seite, was die schönste Planung beim Mitspieler zunichte machen kann. Denn die Prämiensteine, die auf den Zieltafeln liegen, gewinnt der Ballonfahrer, der auf seiner Seite das jeweils bessere Ergebnis erreicht.

Spielziel

Wer die erforderliche Anzahl von Prämiensteinen einer Farbe erreicht, erhält den entsprechenden Siegerpokal. Und wer von den 5 Pokalen 3 für sich gewinnen kann, gewinnt dieses Spiel.

Spielmaterial

45 Ballonkarten (13 rote, 11 gelbe, 9 grüne, 7 blaue und 5 hellgraue)

Hohe Werte sind wertvoller im Gebirge.
Niedrige Werte sind wertvoller im Flachland.

45 Prämiensteine (13 rote, 11 gelbe, 9 grüne, 7 blaue und 5 hellgraue)

5 Karten „Siegerpokal"

Pokale gibt es in den 5 Ballonfarben. Die Zahl auf dem Ballon gibt an, wie viele Prämiensteine dieser Farbe ein Spieler besitzen muß, um diesen Pokal zu gewinnen.

1 Beutel

4 Zieltafeln (auf einer Seite Gebirge, auf der anderen Flachland)

Spielvorbereitung

Die Ziele:

- Die 4 Zieltafeln werden wie folgt in einer Reihe untereinander zwischen die Spieler gelegt:

Flachland 1

Gebirge 2

Flachland 3

Gebirge 4

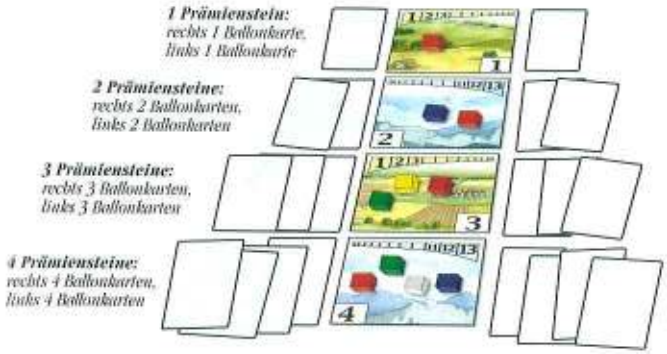
- Die 45 Prämiensteine werden in den Beutel gesteckt und gemischt.
- Auf die Zieltafeln werden die Prämiensteine gelegt, wobei die Steine zufällig (verdeckt) aus dem Beutel gezogen werden: Auf Zieltafel „1" ein Prämienstein, auf Zieltafel „2" zwei Prämiensteine usw.
- Die **Ballonkarten** werden gründlich gemischt und an jeden Spieler werden verdeckt **acht** Karten verteilt. Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand (und hält sie geheim).
- Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel bereitgelegt. Sollte der Nachziehstapel einmal aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel (entsteht im Spielverlauf) gemischt und als Nachziehstapel verdeckt ausgelegt.
- Die **5 Pokalkarten** werden offen ausgelegt. Wer schon einmal mit einem Ballon gefahren ist, fängt an. Ist das niemand, beginnt, wer gerne mal mit einem Ballon fahren möchte. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, wählt eine seiner Handkarten aus und legt sie offen an eine Zieltafel seiner Wahl an. Der Spieler kann seine Ballonkarte auf seiner Seite anlegen oder auf der Seite seines Mitspielers. Danach zieht er eine Karte vom verdeckten Stapel nach.

Die Legeregeln

- Die **Anzahl der Prämiensteine** (= Zahl auf jeder Zieltafel) bestimmt, wie viele Ballonkarten **auf jeder Seite** angelegt werden müssen.



- Die **Farben der Prämiensteine** auf der Zieltafel bestimmen, welche Farben die angelegten Ballonkarten haben müssen.

Beispiel: *Auf der Zieltafel mit der „4" liegen 2 blaue, 1 gelber und 1 roter Prämienstein. Also müssen auf jeder Seite der Tafel 2 blaue, 1 gelbe und 1 rote Ballonkarte angelegt werden.*

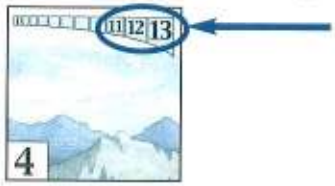
- Die Karten werden so gefächert aufeinander gelegt, dass die Zahlen der darunter liegenden Karten sichtbar bleiben.
- Ballonkarten müssen auch dann angelegt werden, wenn sie dem Mitspieler mehr nützen als sich selbst. Freiwilliges Passen ist nicht erlaubt.
- Wer keine seiner 8 Handkarten anlegen kann, zeigt alle seine Karten vor. Dann darf der Spieler bis zu 4 seiner Handkarten auf den offenen Ablagestapel legen und entsprechend viele Karten nachziehen. Hat er jetzt eine passende Karte auf der Hand, muss er sie sofort spielen. Hat er noch immer keine passende Karte, setzt er aus und sein Mitspieler ist an der Reihe.

Die Wertung

Sobald an einer Zieltafel die erforderliche Anzahl von Karten anliegt, wird diese Tafel ausgewertet und die dort ausliegenden Prämiensteine vergeben.

Beispiel: *Wenn an der Zieltafel mit der „2" auf beiden Seiten je 2 Karten in den entsprechenden Farben anliegen, findet sofort die Wertung statt.*

- Zeigt die Zieltafel **Gebirge**, so gewinnt der Spieler, der auf seiner Seite die Karten mit der **höchsten** Summe liegen hat. Das heißt, je größer der Kartenwert, desto besser.



- Zeigt die Zieltafel **Flachland**, so gewinnt der Spieler, der auf seiner Seite die Karten mit der **niedrigsten** Summe liegen hat. Das heißt, je kleiner der Kartenwert, desto besser.

- Sind die Kartenwerte auf beiden Seiten gleich, so gewinnt der Spieler, der dieses Unentschieden herbeigeführt hat, egal auf welche Seite der Tafel er die letzte Karte gelegt hat. Das gilt sowohl für „Gebirge" als auch für „Flachland".
- Der Gewinner nimmt sich die Prämiensteine, die auf dieser Zieltafel liegen und legt sie offen vor sich ab.
- Alle Ballonkarten, die auf beiden Seiten der gewerteten Zieltafel liegen, werden weggenommen und auf dem Ablagestapel gesammelt.
- Die ausgewertete Zieltafel wird nun umgedreht. Aus „Gebirge" wird „Flachland" und umgekehrt.
- Aus dem Beutel werden wieder, ohne hin zu sehen, so viele Prämiensteine gezogen, wie die Zahl auf der Zieltafel vorgibt – und auf der Tafel abgelegt.
- Nun wird noch geprüft, ob ein Spieler einen Siegerpokal errungen hat (siehe „Die Siegerpokale").
- Dann geht es bei dem Spieler weiter, der die Wertung verloren hat.

Die Siegerpokale

Nach jeder Wertung wird überprüft, ob der Gewinner bereits die erforderliche Anzahl von Prämiensteinen einer Farbe gesammelt hat.

Farbe	Anzahl der Prämiensteine
Hellgrau	3 Steine
Blau	4 Steine
Grün	5 Steine
Gelb	6 Steine
Rot	7 Steine

Wer entsprechend dieser Tabelle genügend Steine gesammelt hat, muss diese Prämiensteine sofort abgeben (zurück in die Schachtel). Dann nimmt er die Pokalkarte in dieser Farbe und legt sie offen vor sich ab. Diese Karte kann er nicht mehr verlieren.

Die übrigen Prämiensteine dieser (vergebenen) Farbe, die die Spieler noch haben oder im Laufe des Spiels noch erhalten, sind aber nicht aus dem Spiel. Jeder Spieler, der 3 Prämiensteine dieser Farbe besitzt, kann sie gleich nach einer Wertung oder später in eine beliebige andere Farbe umtauschen, die noch im Spiel ist – und zwar im Verhältnis 3 zu 1.

Beispiel: *Der gelbe Pokal wurde schon vergeben. Wer jetzt noch 3 gelbe Steine besitzt, darf sie sofort oder später als roten, grünen, blauen oder hellgrauen Stein bestimmen, um bei einer Wertung einen Siegerpokal zu erhalten.*

Hinweis: Ein Spieler ist nicht zum Umtauschen verpflichtet. Das ist sinnvoll, wenn man vermeiden will, dass der Mitspieler nach einem Umtausch anschließend selbst Prämiensteine einer anderen Farbe 3 zu 1 tauschen darf.

Nicht genügend Prämiensteine im Beutel

Zum Ende des Spiels kann es passieren, dass nicht mehr genügend Steine im Beutel liegen, um eine Zieltafel vollständig aufzufüllen. Dann wird die aufzufüllende Zieltafel sofort aus dem Spiel genommen und nur mit den übrigen Tafeln weitergespielt.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seinen dritten Siegerpokal gewinnen konnte. Dieser Spieler ist der Sieger!

Der Autor:

Der Amerikaner Stephen Glenn, Jahrgang 1966, lebt mit seiner Frau Lourdes und den Kindern Alexander und Valori im Staat Virgina, USA. Dort unterrichtet er Englisch an einer High School. Neben seiner Leidenschaft für Gesellschaftsspiele liebt er es, in seiner Freizeit Musik zu komponieren. Mit Ballon Cup erscheint nun sein erstes selbst komponiertes Spiel.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Illustration: Jürgen Zimmermann
Gestaltung: Michaela Schelk / Fine Tuning

© 2003 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
Web: www.kosmos.de
e-mail: info@kosmos.de

Art.-Nr: 692810

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.
Der Autor dankt besonders Dave und Jennifer Bernazzani, Ben und Marcia Baldanza und Dominik Crapuchettes.