

BALLONRENNEN

Die Postabwurfstelle wird sicher nicht immer auf Anhieb genau zu erreichen sein. Man muß sich dann von den Winden in der näheren Umgebung hin und her treiben lassen, bis ein passender Zug möglich ist.



Ziellandung: Das Feld für die Ziellandung muß genau erreicht werden. Die Fahrhöhe spielt dabei keine Rolle. Endet der Zug auf diesem Feld, so ist man im Ziel gelandet. Oft gelingt dies erst nach wiederholten Versuchen. Wer es als erster schafft, hat das Spiel gewonnen.

und Sandsäcke (außer die Post und die dazugehörige Gaseinheit) an den Spielleiter ab und schiebt den Ballon in die unterste Stellung; er ist gelandet. Der Spieler deckt dann zwar eine Windkarte auf und führt die Anweisung aus, soweit sie Winde betrifft, er zieht aber nicht. Sobald der Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, erhält er vom Spielleiter drei neue Gasflaschen und drei Sandsäcke. Der Ballon darf nun sofort von der Stelle, wo er gelandet ist, neu starten.

Zwischenlandungen können durch Hindernisse notwendig werden (Notlandung), man kann sie aber auch bewußt und freiwillig vornehmen, um z. B. seine Gasfüllung wieder zu erneuern.

Hindernisse: Die durch gestrichelte Linien gekennzeichneten Felder der Gebirge liegen so hoch, daß sie nur in Höhe 2 oder 3 überfahren werden können. Wer in Höhe 1 fährt und auf ein solches Feld getrieben würde, darf nicht ziehen, sondern muß sofort notlanden.

Auf den durch gestrichelte Linien gekennzeichneten Feldern der Gebirge kann man nicht landen und ebensowenig auf den Seen. Wer durch Irrtum doch auf einem solchen Feld landet, muß einmal aussetzen und dann die Fahrt vom Startplatz aus neu beginnen.

Wenn ein Ballon bei seinem Zug über den Rand des Spielplans hinausgetrieben würde, muß er auf dem letzten Feld notlanden. Die Felder in den 4 Ecken und die Felder, bei denen weniger als die Hälfte angeschnitten ist, gelten als normale Felder, auf denen man fahren und landen kann.

Postabwurf: Sobald man eine Postabwurfstelle genau erreicht oder überfliegt, wird die mitgeführte Post abgeworfen, d. h. der gelbe Postsack wird an den Spielleiter zurückgegeben. Dadurch wird der Ballon leichter und gewinnt an Höhe; er wird sofort **nach** Beendigung dieses Zuges eine Stufe höher eingestellt. Befindet sich der Ballon bereits in Höhe 3, muß mit der Post auch eine Gasflasche abgegeben werden, da Höhe 3 nicht überschritten werden kann.

Wenn man seine Post abgeworfen hat, erhält man bei einer späteren Zwischenlandung keine vierte Gasflasche mehr, da man ja keine Post zu tragen hat.

BALLONRENNEN

Gesellschaftsspiel für 2–5 Personen ab 12 Jahren
von Eric W. Solomon
Ravensburger Spiele Nr. 601 5 427 9

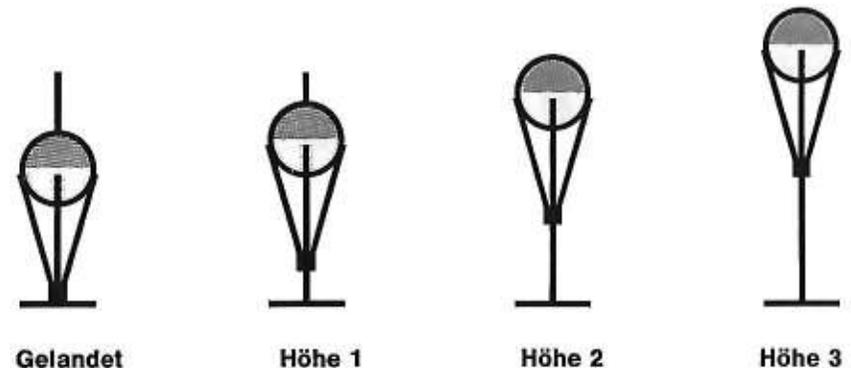
Inhalt: 1 Spielplan, 5 Ballone, 3 Windrichtungsanzeiger, 20 Gasflaschen, 15 Sandsäcke, 5 Postsäcke, 60 „Windkarten“.

Spielgedanke

Bei dieser Ballon-Wettfahrt versucht jeder Spieler, seinen Ballon am schnellsten vom Start zum Ziel zu bringen. Dabei muß Post mitgenommen und an einem bestimmten Ort abgeworfen werden. Fahrtrichtung und Geschwindigkeit hängen von den Winden ab, die in den drei Höhen, in denen man nach freier Entscheidung fahren kann, verschieden stark und aus ganz verschiedenen Richtungen wehen. Je geschickter man mit Gas und Ballast umgeht, um die Fahrhöhe mit dem günstigsten Wind auszunutzen, und je besser man auf Hindernisse achtet, desto eher kommt man zum Ziel. Ein wenig Glück muß auch dabei sein.

Vorbereitung

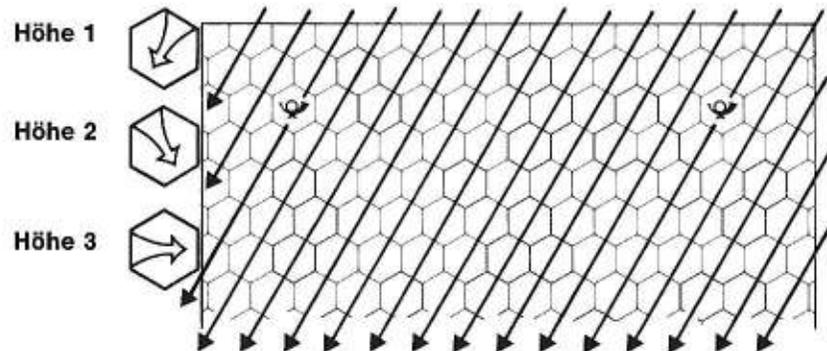
1. Die Spieler wählen einen Spielleiter, der Gas und Ballast verwaltet.
2. Die Karten werden gut gemischt und verdeckt auf einen Stoß gelegt. Sie beeinflussen die Windverhältnisse und die Fahrhöhe.
3. Jeder Spieler erhält einen Ballon. Dieser läßt sich auf dem Ständer in 4 verschiedene Höhen einstellen, je nachdem, ob der Ballon gelandet ist oder in Höhe 1, Höhe 2 oder Höhe 3 fahren soll.



4. Jeder Spieler erhält 4 rote Gasflaschen, 3 Sandsäcke und 1 gelben Postsack; dies ist die Ladung des Ballons. Die Sandsäcke sind der Ballast, und die Postzuladung ist gleichbedeutend mit Ballast. Die Gasflaschen stellen die Gasfüllung des Ballons dar (4 Einheiten). Jeder stellt die Gasflaschen, die Sandsäcke und den Postsack so vor sich hin, daß immer ein Sack einer Gasflasche paarweise zugeordnet ist, d. h. die 4 Einheiten Gas und Ballast wiegen sich auf.



5. Die drei Windrichtungsanzeiger sind verschieden hoch. Der niedrigste gilt für Fahrhöhe 1, der mittlere für Fahrhöhe 2, der höchste für Fahrhöhe 3. Sie werden mit einer beliebigen Kante an eine der Schmalseiten des Spielplans angelegt. Die Pfeile zeigen dann die Windrichtungen in den verschiedenen Höhen an, die über den ganzen Spielplan hinweg gelten.

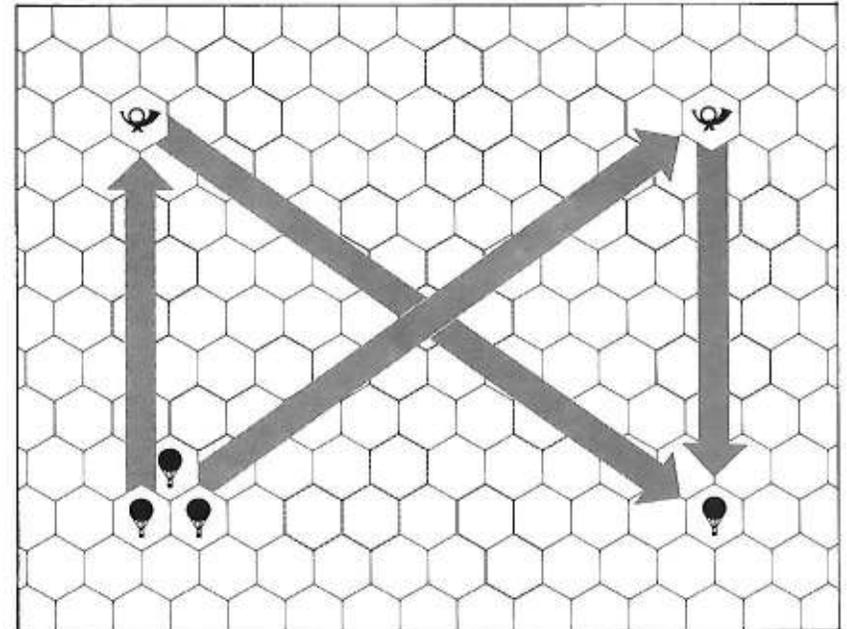


Beispiel: Windrichtung in Höhe 1

Spielverlauf

Die Spieler entscheiden, wer beginnt; sie sind danach reihum im Uhrzeigersinn am Zuge.

Ziehen: Auf jedem Feld darf jeweils nur ein Ballon stehen. Bei Zügen über zwei und mehr Felder darf man über andere Ballone hinwegziehen. Das besetzte Feld wird mitgezählt. Wenn der Zug des eigenen Ballons auf einem Feld enden würde, auf dem bereits ein anderer Ballon steht, darf man seinen Ballon nach Belieben auf eines der sechs Felder rund um dieses besetzte Feld stellen.



Vom Startplatz aus muß zunächst eine der beiden Postabwurfstellen (Posthorn) genau erreicht oder überfahren werden. Es hängt von den Winden ab, welche Postabwurfstelle besser zu erreichen ist, und man kann sich jederzeit entscheiden, welche man ansteuert. Nach dem Postabwurf versucht man, das Zielfeld zu erreichen. Bei idealen Windverhältnissen ergeben sich also wahlweise die zwei in der Abbildung gezeigten Routen für die kürzeste Fahrt.

Zwischenlandung: Beim Festlegen der Fahrhöhe kann sich ein Spieler jederzeit (vor dem Aufdecken der Windkarte) entscheiden, eine Zwischenlandung vorzunehmen. In diesem Fall gibt er alle Gasflaschen



5. Wind flaut ab!

Man zieht in seiner Fahrhöhe ein Feld weniger als sonst! In Höhe 1 bedeutet dies: Flaute – nicht ziehen!



6. Wind frischt auf!

Man zieht in seiner Fahrhöhe ein Feld weiter als sonst!



7. Aufwind!

Der Spieler fährt diesen Zug eine Stufe höher! Maximalhöhe 3!
Wer, gemessen an Gas und Ballast, z. B. in Höhe 2 fahren müßte, muß sich bei diesem Zug nach dem Wind in Höhe 3 richten und auch drei Felder weit fahren. Gas, Ballast und Einstellung des Ballons bleiben unverändert. Für einen Ballon, der sich bereits in Höhe 3 befindet, ist diese Karte unwesentlich, da man gar nicht höher fahren kann.



8. Abwind!

Der Spieler fährt diesen Zug eine Stufe niedriger! Minimalhöhe 1! Wer, gemessen an Gas und Ballast, z. B. in Höhe 3 fahren müßte, muß sich bei diesem Zug nach dem Wind in Höhe 2 richten und darf auch nur zwei Felder weit ziehen. Gas, Ballast und Einstellung des Ballons bleiben unverändert. Für einen Ballon in Höhe 1 ist diese Karte unwesentlich; er bleibt auf Höhe 1 und fährt entsprechend.

Jeder, der an der Reihe ist, führt jedesmal nacheinander die folgenden Aktionen durch (die Reihenfolge muß eingehalten werden!).

- 1. Fahrhöhe festlegen.** Man entscheidet, in welcher Höhe man bei diesem Zug fahren will. Dazu gehört auch die Entscheidung zum Start bzw. zur Landung.
- 2. „Windkarte“ aufdecken.** Man deckt die oberste Karte vom Stoß auf und führt die dort gegebene Anweisung aus. Die aufgedeckten Karten bleiben als offener Stoß liegen.
- 3. Ballon ziehen.** Man muß seinen Ballon entsprechend der für die gewählte Fahrhöhe geltenden Windrichtung und Windstärke ziehen.

Start: Als erstes sieht sich der Spieler die Windrichtungsanzeiger an, um zu entscheiden, ob er überhaupt starten will. Es geht darum, ob in einer der drei Fahrhöhen ein seiner Meinung nach günstiger Wind herrscht. Der Spieler muß aber bedenken, daß sich die Windrichtung beim anschließenden Aufdecken einer „Windkarte“ ändern kann.

Wenn alle Winde ungünstig erscheinen, kann er den Start beliebig lange verschieben. Der Spieler deckt dann zwar als zweite Aktion eine Windkarte auf und ändert die Windrichtung, aber er zieht nicht.



Wenn ein Spieler starten will, stellt er seinen Ballon nach Belieben auf eines der drei Startfelder und erklärt dann, in welcher Höhe er fahren will.

Fahrhöhe: Entsprechend der gewählten Höhe muß man Ballast abwerfen, d. h. Sandsäcke an den Spielleiter zurückgeben. Jede „freie“ Gaseinheit, d. h. jede Gaseinheit (Gasflasche), die nicht durch Ballast aufgewogen wird, trägt den Ballon eine Stufe höher. Will man z. B. vom Start weg in Höhe 1 fahren, gibt man einen Sandsack ab, für Höhe 2 zwei Sandsäcke und für Höhe 3 drei Sandsäcke. Der Ballon wird auf die entsprechende Höhe eingestellt; maßgeblich ist dabei immer die Zahl der „freien“ Gaseinheiten, die ein Spieler vor sich liegen hat. Die mitgeführte Post (gelber Sack) und die Gaseinheit, die nötig ist, um sie zu tragen, bleiben unangetastet, bis man eine Postabwurfstelle überfliegt.

Höhe 1



Höhe 2



Höhe 3



Wenn man erst einmal in der Luft ist, kann man von seinem Gas und Ballast nur noch etwas abgeben. Will man aufsteigen, gibt man Ballast ab, will man auf eine geringere Höhe heruntergehen, gibt man Gas ab, z. B. beim Abstieg von Höhe 3 auf Höhe 1 zwei Gasflaschen. Die nebenstehende Abbildung zeigt alle möglichen Verteilungen von Gas und Ballast für die drei Fahrthöhen.

(Die Gasflaschen und Sandsäcke wurden als leicht verständliche Kennzeichen für Gas und Ballast gewählt. In Wirklichkeit führt ein Ballon natürlich keine Gasflaschen mit und es werden auch keine festen Gegenstände abgeworfen, weil das viel zu gefährlich wäre.)

Die Fahrhöhe braucht nicht verändert zu werden. Man kann jederzeit für den nachfolgenden Zug erklären, daß man in gleicher Höhe bleiben will. Man darf auch in diesem Fall seine Ballast- oder Gaseinheiten ändern, d. h. Gasflaschen oder Sandsäcke beim Spielleiter abgeben (3 Gaseinheiten und 2 Ballasteinheiten entsprechen z. B. genauso der Höhe 1 wie 1 Gaseinheit und kein Ballast).

Windstärke und Windrichtung: Der Wind in Höhe 1 treibt den Ballon ein Feld weit in die entsprechende Richtung, der Wind in Höhe 2 treibt den Ballon zwei Felder weiter, in Höhe 3 zieht der Ballon drei Felder weiter.

Die aufgedeckten Windkarten bestimmen, in welchen Höhen die Winde ihre Richtung ändern. Es gibt folgende 8 Kartentypen:



1. Der Wind in Höhe 1 (Höhe 2, Höhe 3) dreht sich.

Der Windrichtungsanzeiger für die Höhe 1 (Höhe 2, Höhe 3) wird im Uhrzeigersinn gedreht, bis er mit der nächsten Kante wieder an den Rand des Spielplans gestellt werden kann – eine Drehung um 60°. Dies sind die häufigsten Karten. Man darf also in der Regel erwarten, daß sich alle Winde nach und nach im Uhrzeigersinn drehen.



2. Alle Winde drehen!

Die Windrichtungsanzeiger für alle drei Höhen werden im Uhrzeigersinn um 60° gedreht.



3. Günstige Winde!

Der Spieler darf einen beliebigen Wind in beliebige Richtung drehen! Ein beliebiger Windrichtungsanzeiger darf gedreht werden und zwar so weit man will, nur muß danach wieder eine Kante am Rand des Spielplans anliegen.

Bei den folgenden Kartentypen bleiben alle Windrichtungsanzeiger unverändert stehen:



4. Flaute!

In allen Höhen herrscht plötzliche Windstille, aber nur für diesen einen Zug. Wer diese Karte aufdeckt, kann also nicht ziehen.