

Montgolfière

Auteur: Dominique Ehrhard

Uitgegeven door Eurogames, 1992

Een tactisch vlieg-kaartspel voor 3 tot 6 spelers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters

(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Inleiding

In 1783 hadden de gebroeders Montgolfier het idee opgevat om een ballon met warme lucht te vullen. Op 19 september waren een schaap, een haan en een eend de eersten die konden genieten van deze speciale ontdekking!

Spelidee

Montgolfière is een spel dat je toelaat om de fantastische avonturen om lichter dan de lucht te zijn, te herbeleven.

Misschien bereik je wel de maan, wie weet?

Je beschikt over ballastzakjes, dreggen en zelfs over slaapgaz om vlugger te stijgen dan je medespelers. Maar opgepast voor de stormen!

Inhoud van de speeldoos:

- een speelbord verdeeld in 15 sectoren genummerd van 1 tot 15.
- 6 houten Montgolfière schijfjes in 6 verschillende kleuren.
- 6 pakjes kaarten, in dezelfde kleuren als de schijfjes, bestaande uit elk 24 kaarten: 15 zakken ballast (van 1 tot 15kg.)
 - 4 dreggen
 - 2 spuiten slaapgaz
 - 2 stormen
 - 1 super motor

Beschrijving van het spel.

Bij Montgolfière, probeert iedere speler om ter hoogst met zijn ballon te stijgen. Daarvoor beschik je over ballast welke je op het gepaste ogenblik uitwerpt, dreggen om zich aan ballonnen die zich boven jou bevinden vast te haken, slaapgaz om de spelers onder jou te bedwelmen en een super motor. Men kan ook stormen ontketenen om het spelverloop te doen kantelen.

Doel van het spel.

De eerste speler die de maan bereikt wint het spel. Wanneer niemand daarin slaagt, gaat het spel verder totdat alle kaarten opgebruikt zijn. De speler die dan het hoogst is gestegen wordt als winnaar uitgeroepen.

Het spel verloopt in verschillende beurten. Vooraleer te beginnen spreken de spelers af hoeveel punten men nodig heeft om te winnen. (men rekent op ongeveer 50 punten voor een uurtje spelen) Op het einde van elke beurt krijgt iedere speler een aantal punten gelijk aan het nummer van de sector waar zijn ballon zich bevindt. Wanneer een speler de maan bereikt stopt het spel onmiddellijk. Deze speler krijgt een extra bonus van 5 punten (zijnde $15 + 5 = 20$ punten in totaal) De andere spelers scoren zoals normaal. Men telt alle gescoorde punten van elke speler op. Hij die als eerste de vooraf afgesproken puntenaantal bekamt is de winnaar.

Vorbereiding van het spel.

Iedere speler kiest een schijfje Montgolfière en plaatst het op niveau 5, dit is het startveld. Men neemt vervolgens de stapel kaarten in dezelfde kleur. De kaarten worden goed geschud en dan neemt men 7 kaarten in zijn hand, zonder dat aan de anderen te tonen.

Spelverloop.

Uit de 7 handkaarten kiest elke speler één kaart en legt hem met de rugzijde op tafel. Gelijktijdig worden deze kaarten omgedraaid. De ballonnen worden verplaatst (zie spelen met de kaarten).

De uitgespeelde kaarten worden opzij gelegd en een nieuwe kaart wordt van de stapel genomen en bij de handkaarten gevoegd.

Een nieuwe ronde begint.

Van zodra de stapel opgebruikt is, speelt men verder met de kaarten in de hand totdat men er geen meer heeft.

Spelen met de kaarten.

Om de uitwerking, van de in elke ronde getoonde kaarten, te bepalen moet men rekening houden met een precieze volgorde.

Men begint steeds met de kaarten "slaapgas", vervolgens de kaarten "storm", gevolgd door de kaarten "ballast", gevolgd door de kaarten "super motor" en als laatste de kaarten "dreggen".

Men houdt er rekening mee dat een speler een kaart kan uitspelen zonder eigenbelang. (bv. een kaart slaapgas wanneer er niemand onder hem staat)

Uitleg van de kaarten.

Slaapgas

Deze kaart neutraliseert alle kaarten (uitgezonderd de kaart super motor) welke in het onmiddellijk daaronder liggende niveau uitgespeeld worden.

De andere speler die lager of op dezelfde hoogte of hoger vliegen worden niet bevangen door het gespoten slaapgas.

De kaarten die geneutraliseerd werden, worden uit het spel genomen en zijn van geen tel meer in deze beurt van het spel.

Noteer dat een kaart "slaapgas" een andere kaart "slaapgas", uitgespeeld in de

onmiddellijk daaronder liggende sector, kan neutraliseren. In dit geval zal enkel de eerste kaart een uitwerking hebben.

Storm

Wanneer een oneven aantal spelers (1,3,5) de kaart "storm" uitspelen dan verplaatsen de ballonnen zich gedurende deze beurt zich van boven naar beneden. Anders gezegd alle spelers die zouden stijgen, dalen. Bij een even aantal spelers heeft de storm geen invloed en verandert de speelwijze dan ook niet. (de "stormkaarten" die door een kaart "slaapgas" geneutraliseerd werden tellen niet mee)

Ballast

De speler (of spelers, in geval van gelijkheid) die de hoogste "ballastkaart" uitgespeeld heeft (eventueel verhoogd met de bonus verkregen bij het smaldeel: zie verder) stijgt één niveau. Wanneer een "stormkaart" is uitgespeeld dan daalt men i.p.v. stijgen (zie storm).

De andere spelers blijven terplaatse. Zo kan het gebeuren dat meerdere spelers stijgen of dat geen enkele ballon beweegt.

Super motor

Deze kaart laat toe om 2 niveau's te stijgen, onafhankelijk van het resultaat van de "ballastkaarten". In het geval van storm stijgt men slechts één niveau ten gevolge de tegenwind.

Een kaart "slaapgas" kan nooit een kaart "super motor" neutraliseren, want eenmaal de motor draait kan men rustig een uiltje vangen.

Dreg

De speler die deze kaart uitspeelt stijgt aan het zelfde ritme als de speler die juist één niveau boven hem vliegt. De andere spelers die nog hoger, of op dezelfde hoogte of onder hem bevinden doen dit niet.

Opgepast! wanneer in geval van een storm de speler waaraan hij zich heeft vastgehecht daalt, dan daalt hij, die de dreg gooide, eveneens mee. Dreggen uitgespeeld door meerder spelers kunnen een kettingeffect hebben, wanneer een speler zich vasthaakt aan een speler die zich eveneens vasthaakt aan een speler die stijgt (of daalt) dan bewegen ze allemaal op het zelfde ogenblik. De kaarten "dreggen" zijn volgens de keuze van de speler die ze wierp van toepassing op de "ballastkaarten" als op de "super motor kaarten".

Smaldeel

Wanneer meerdere spelers zich op dezelfde hoogte bevinden (op hetzelfde niveau) dan vormen ze een smaldeel.

Ze kunnen, zonder dat de andere spelers het kunnen zien, de 7 handkaarten aan elkaar tonen. De spelers van eenzelfde smaldeel kunnen onderling beslissen welke kaarten ze gaan uitspelen. Men is niet verplicht om zijn kaarten te tonen of de aan

de andere leden van het smaldeel beloofde kaart uit te spelen.

N.B. in het spelbegin vormen alle spelers een smaldeel en kunnen ze dus hun kaarten tonen.

Speciale regels bij het spelen met een smaldeel.

Wanneer de spelers op dezelfde hoogte dezelfde "ballastkaart" uitspelen dan wordt dit vermeerderd met een aantal punten dat overeenkomt met het aantal spelers.

Bv. 3 spelers op dezelfde hoogte spelen elk een "ballastkaart" van 7 kg. uit. De kaart heeft als waarde 10 (7 + 3 spelers).

N.B. het spelen in groep heeft geen invloed op de kaarten "dreggen" , "slaapgas" , "storm" en "super motor".

Zwarte Baron

Bij minder dan 6 spelers kan men een extra speler simuleren, de Zwarte Baron, wel bekend door zijn heldendaden in de luchtvaart.

Men kiest een stapel niet gebruikte kaarten. Bij elke beurt, op het ogenblik dat de spelers hun kaarten tonen, draait men de bovenste kaart van zijn stapel. Dit is de kaart die de Zwarte Baron op zijn beurt uitspeelt. Hij houdt zich ook aan de spelregels.

Wanneer hij deel uitmaakt van een smaldeel kunnen de spelers die zich op hetzelfde niveau bevinden , de bovenste kaart van zijn stapel bekijken vooraleer deze omgedraaid wordt.

Je zal verbaasd zijn over de resultaten van de zwarte Baron!



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief