

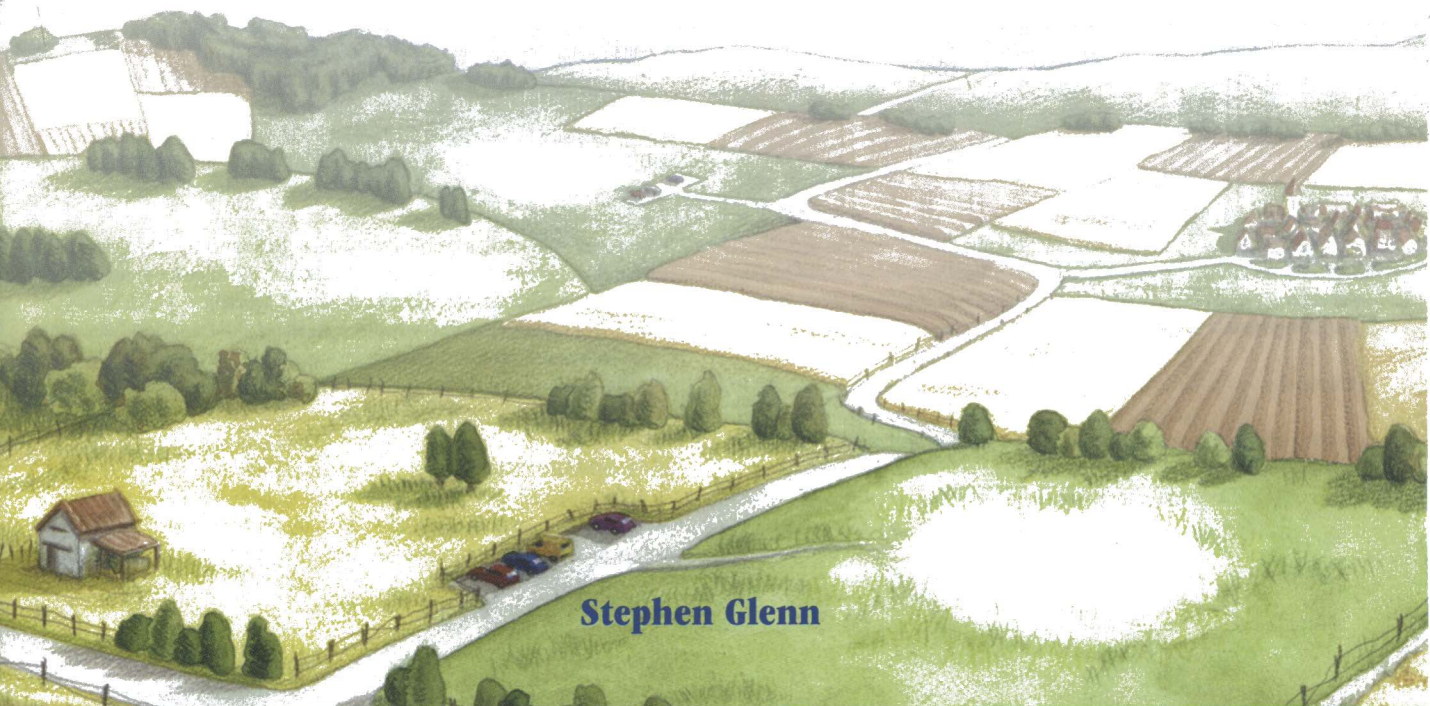
BALLONRACE

EEN WEDSTRIJD VOOR 2 BALLONVAARDERS VANAF 8 JAAR

Het spelidee

Twee spelers nemen als ballonvaarders deel aan een originele wedstrijd, waarbij een aantal plaatsen bezocht moet worden. Ieder beschikt over tactische speelkaarten, waarop luchtballonnen staan. Deze kaarten hebben verschillende waarden, van laag tot hoog. De lage kaarten (vanaf "1") worden ingezet om naar laaggelegen doelen te varen, terwijl de hoge kaarten (tot "13") juist geschikt zijn om hooggelegen bestemmingen te bereiken.

Op de bestemmingstegels liggen premieblokjes, vaak in verschillende kleuren. Die kunnen de spelers verdienen als ze het dichtst bij hun bestemming komen. Er is per kleur een bokaal te winnen. Ook de kleuren van de ballonnen spelen een belangrijke rol. Dat maakt het niet makkelijk om de meeste bokaalen te bemachtigen en zo de race te winnen...



Stephen Glenn

Het doel van het spel

De speler die het benodigde aantal premieblokjes in een kleur heeft gewonnen, ontvangt de bijbehorende bokaal. De speler die 3 van de 5 bokaalen bemachtigt, wint direct het spel.

Het speelmateriaal

45 ballonkaarten (13 rode, 11 gele, 9 groene, 7 blauwe en 5 grijze)



Hoge cijfers zijn waardevoller in de bergen.

Lage cijfers zijn waardevoller in het laagland.

45 premieblokjes (13 rode, 11 gele, 9 groene, 7 blauwe en 5 grijze)



5 bokaalkaarten



In iedere ballonkleur is een bokaal te winnen. Het getal op de ballon geeft het aantal premieblokjes aan, dat een speler in die kleur moet bezitten om deze prijs te winnen.

1 buidel

4 bestemmingstegels (met aan de ene kant bergen, en aan de andere kant laagland)



De voorbereiding van het spel

De bestemmingen:

- De 4 bestemmingstegels worden op een rij tussen de spelers in op tafel gelegd, zie afbeelding:

Laagland 1



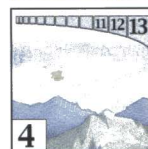
Bergen 2



Laagland 3



Bergen 4



- De 45 premieblokjes worden in de buidel geschud.
- De premieblokjes worden ongezien uit de buidel getrokken en op de bestemmingstegels gelegd: op bestemmingstegel "1" één premieblokje, op bestemmingstegel "2" twee premieblokjes enzovoort.
- De **ballonkaarten** worden grondig geschud. Elke speler ontvangt gedekt **acht** kaarten. De spelers nemen de kaarten in de hand en houden ze geheim voor de andere speler.
- De resterende kaarten worden als gedekte trekstapel op tafel gelegd. Als deze stapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel, die in de loop van het spel is ontstaan, geschud en als nieuwe trekstapel gebruikt.
- De **5 bokaalkaarten** worden open op tafel gelegd. De speler, die al eens een ballonvaart heeft gemaakt, begint het spel. Als er geen ballonvaarder is, begint de speler die het eerst "**montgolfière!**" roept. De spelers zijn afwisselend aan de beurt.

Het spelverloop

De speler, die aan de beurt is, kiest één van zijn handkaarten en legt deze open aan een bestemmingstegel naar keuze. De speler kan zijn ballonkaart aan zijn kant leggen of aan de kant van de andere speler. Daarna trekt hij een kaart van de gedekte stapel.

De regels voor het plaatsen

- Het aantal **premieblokjes** (= aantal op iedere bestemmingstegel) bepaalt het aantal ballonkaarten, dat **aan beide kanten** van die tegel moet worden gelegd.

1 premieblokje:
rechts 1 ballonkaart,
links 1 ballonkaart



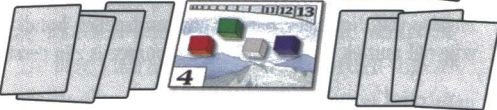
2 premieblokjes:
rechts 2 ballonkaarten,
links 2 ballonkaarten



3 premieblokjes:
rechts 3 ballonkaarten,
links 3 ballonkaarten



4 premieblokjes:
rechts 4 ballonkaarten,
links 4 ballonkaarten



- De **kleuren van de premieblokjes** op de bestemmingstegel bepalen de kleur van de aan te leggen ballonkaarten.

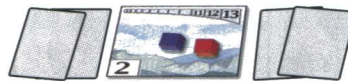


Voorbeeld: Op de bestemmingstegel met de "4" liggen 2 blauwe premieblokjes, 1 gele en 1 rode. Daarom moeten dus aan beide zijden van de tegel 2 blauwe, 1 gele en 1 rode ballonkaart worden gelegd.

- De kaarten worden zodanig op elkaar gelegd, dat de getallen van de daaronder liggende kaarten zichtbaar blijven.
- Ballonkaarten moeten ook worden aangelegd als deze nuttiger zijn voor de andere speler. Passen is niet toegestaan.
- Als een speler geen van zijn 8 kaarten kan aanleggen, laat hij zijn kaarten ter controle aan de andere speler zien. Daarna mag hij een aantal handkaarten (minimaal 0, maximaal 4) op de aflegstapel leggen en hetzelfde aantal kaarten van de gedekte stapel trekken. Als hij nu een passende kaart heeft, moet hij deze direct spelen. Als hij nog steeds geen passende kaart heeft, moet hij zijn beurt overslaan en is de andere speler aan de beurt.

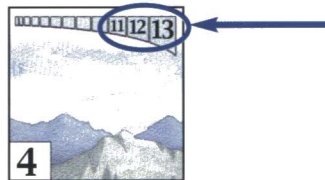
De telling

Zodra het benodigde aantal kaarten aan een bestemmingstegel ligt, worden ze meteen geteld, waarna de op de tegel liggende premieblokjes aan de winnaar worden gegeven.

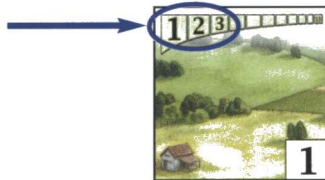


Voorbeeld: Als aan beide kanten van bestemmingstegel "2" twee kaarten in de betreffende kleuren liggen, wordt de tegel direct geteld.

- Als op de bestemmingstegel **bergen** staan afgebeeld, dan wint de speler die aan zijn kant de **hoogste** som aan kaarten heeft liggen.



- Als op de bestemmingstegel **laagland** staat afgebeeld, dan wint de speler die aan zijn kant de **laagste** som aan kaarten heeft liggen.



- Als de som van de kaarten aan beide kanten gelijk is, dan wint de speler die het gelijkspel heeft veroorzaakt. Het is daarbij niet van belang aan welke kant van de tegel hij de laatste kaart heeft gelegd. Dit geldt zowel bij "hoog" als bij "laag".
- De winnaar pakt de premieblokjes die op de betreffende bestemmingstegel liggen en legt ze zichtbaar voor zich neer.
- Alle ballonkaarten die aan beide kanten van de getelde bestemmingstegel liggen, worden verwijderd en op de aflegstapel gelegd.
- De betreffende bestemmingstegel wordt nu omgedraaid. Het "gebergte" verandert in "laagland" of omgekeerd.
- Het met het getal overeenkomstige aantal premieblokjes wordt uit de buidel getrokken en op de tegel gelegd.
- De spelers controleren nu of één van hen een bokaal heeft gewonnen (zie "De bokalen").
- De speler die de telling heeft verloren, vervolgt het spel.

De bokaalen



Na elke telling wordt gecontroleerd of de winnaar het benodigde aantal premieblokjes in een kleur heeft verzameld.

Kleur	Aantal premieblokjes
Grijs	3 blokjes
Blauw	4 blokjes
Groen	5 blokjes
Geel	6 blokjes
Rood	7 blokjes

Als een speler evenveel blokjes van een kleur heeft verzameld, als in de tabel staat, legt hij die in de doos. Hij pakt de speelkaart met de bokaal in die kleur en legt deze open voor zich neer. Deze trofee kan hij niet meer verliezen.

Als de spelers nog premieblokjes in deze kleur in bezit hebben of in de loop van het spel nog winnen, gaan deze niet uit het spel. Elke speler mag zo vaak hij kan en wanneer hij wil 3 premieblokjes van een kleur, waarvan de bokaal is uitgereikt, inruilen tegen één premieblokje van een andere kleur naar keuze.

Voorbeeld: De gele bokaal is al vergeven. Een speler die nu nog 3 gele premieblokjes bezit, mag ze meteen of later in het spel als rood, groen, blauw of grijs blokje beschouwen om bij een telling een bokaal te winnen.

Tip: Een speler is niet verplicht om overgebleven blokjes om te ruilen. Het expres niet omruilen kan handig zijn om te voorkomen, dat de andere speler daarna een voor hem gunstige ruil kan doen.

Niet genoeg premieblokjes in de buidel

Aan het einde van het spel kan het voorkomen, dat er niet meer genoeg premieblokjes in de buidel zitten om een bestemmingstegel helemaal te vullen. De betreffende tegel wordt dan uit het spel genomen. Er wordt met de overgebleven bestemmingstegels verder gespeeld.

Het einde van het spel

Het spel is meteen afgelopen zodra een speler zijn derde bokaal heeft gewonnen. Hij wint dan ook het spel!

De auteur

De Amerikaan Stephen Glenn, geboren in 1966, woont met zijn vrouw en kinderen in de staat Virginia in de Verenigde Staten. Hij geeft les in de Engelse taal. Naast zijn passie voor bordspellen houdt hij ervan om in zijn vrije tijd muziek te componeren. Ballonrace is zijn eerste spel.

Illustraties: Jürgen Zimmermann

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Grafische bewerking: Fonts en Files

Alle rechten voorbehouden.

Dit spel bevat kleine onderdelen. Laat het niet slingeren in de buurt van kleine kinderen.

Bezoek Het Spellenspektakel, dat ieder jaar in november in het Beursgebouw te Eindhoven gehouden wordt. Informatie: www.spellenspektakel.nl



Uitgever en Distributie:

999 Games BV

Eemmeerlaan 11

NL - 1382 KA Weesp

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 00 00

Art.-Nr.: 999-BAL01

© 2003 KOSMOS Verlag

Made in Germany.