



Dieses Spiel versetzt uns zurück, in die Zeit der Brüder Montgolfier, die im Jahre 1783 in Frankreich den ersten Heißluftballon - der seitdem ihnen zu Ehren oft auch Montgolfiere genannt wird-1800 m hoch aufsteigen ließen.

In MONTGOLFIERE muß jeder Spieler versuchen, so hoch wie möglich - Fernziel ist das Erreichen des Mondes... - mit seinem Heißluftballon emporzusteigen. Zu diesem Zweck ist er reichhaltig ausgestattet: er verfügt über Ballastsäcke, die er in einem geeigneten Moment abwerfen, und über Enterhaken, mit denen er sich an höherfliegende Ballons anhängen kann, Schlafgas, um unter ihm befindliche Spieler zum Schlafen zu bringen, und einen Super-Motor. Außerdem kann er Unwetter auslösen und so die Spielrichtung ändern.

ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der als erster den Mond erreicht, **hat** die Partie gewonnen. Sollte keiner der Spieler den Mond erreichen, geht die **Partie** so lange weiter, bis alle Karten ausgespielt sind. Der sich dann auf dem höchsten Feld aufhaltende Spieler wird zum Sieger erklärt.

Spiel in mehreren Partien: bevor sie anfangen zu spielen, entscheiden die Spieler, welche Punktzahl man erlangen muß, um zum Sieger erklärt zu werden (dabei muß mit ungefähr 50 Punkten für eine Spielzeit von 1 Stunde gerechnet werden). Am Ende einer jeden Partie notiert jeder Spieler seine Punktzahl, die der Zahl des Feldes entspricht, auf dem er sich befindet. Erreicht einer der Spieler den Mond, so ist die Partie damit augenblicklich beendet. Der betreffende Spieler erhält 5 Punkte zusätzlich (also $15+5=20$ Punkte insgesamt). Die anderen Spieler verbuchen ihre Punkte ganz normal. Die von der Spielern in jeder Partie erlangten Punkte werden aufaddiert. Der Spieler, der als erster die zu Beginn festgelegte Anzahl an Punkten erreicht hat, trägt den Sieg davon.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Jeder Spieler wählt einen Montgolfiere-Spielstein aus und setzt ihn auf das Feld 5. Dies ist das Startfeld. Anschließend nimmt er den seiner Spielfarbe entsprechenden Satz Karten. Nachdem er die Karten gut gemischt hat, plaziert er den Kartenstapel vor sich und nimmt die obersten 7 Karten ab, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler sucht sich aus den 7 Karten, die er in Händen hält, 1 aus und legt sie mit verdeckter Seite auf den Tisch. Haben alle Spieler ihre Karten gesetzt, werden sie alle gleichzeitig umgedreht.

Die Montgolfiere-Spielsteine werden bewegt (siehe Rubrik "SPIEL MIT DEN KARTEN").

Die ausgespielten Karten werden weggelegt und jeder Spieler nimmt sich eine neue Karte von seinem Kartenstock. Eine neue Runde beginnt.

Sind die Kartenstöcke geleert, so geht das Spiel weiter, bis die Spieler keine Karten mehr in den Händen haben.

SPIEL MIT DEN KARTEN

Bei der Ermittlung der Wirkung der in jeder Runde eingesetzten Karten muß eine ganz bestimmte Reihenfolge eingehalten werden. Man beginnt immer mit den Schlafgas-Karten, von der höchsten bis zur niedrigsten, dann kommen die Unwetter-Karten, anschließend die Ballast-Karten, gefolgt von den Super-Motor-Karten und schließlich den Enterhaken-Karten.

Es sei bemerkt, daß ein Spieler auch eine Karte, die für ihn absolut uninteressant ist, ausspielen kann (z.B. eine Schlafgas-Karte, obwohl sich unter ihm niemand befindet). Dies entspricht einer Fehlkarte.

ERKLÄRUNG DER KARTEN



Schlafgas

Diese Karte macht alle Karten* unwirksam, die auf dem Feld ausgespielt werden, welches sich **unmittelbar** unter dem Feld des Spielers befindet, der das Gas eingesetzt hat. Die anderen Spieler, egal ob sie sich noch tiefer, in gleicher Höhe oder oberhalb dieses Spielers aufhalten, sind nicht betroffen. Die außer Kraft gesetzten Karten werden weggelegt und während der Spielrunde nicht berücksichtigt. Man beachte, daß eine Schlafgas-Karte eine unmittelbar unter ihr befindliche andere Schlafgas-Karte unwirksam machen kann. In diesem Fall wird nur die weiter oben liegende der beiden Karten berücksichtigt.

** Außer der Super-Motor-Karte, die von Schlafgas-Karten niemals berührt wird.*



Unwetter

Spielt eine ungerade Anzahl (1,3,5)* von Spielern die Unwetter-Karte, so bewegen sich die Ballons während dieser Runde 1 Feld nach unten. Anders gesagt: die Spieler, die eigentlich aufsteigen müßten, steigen nun ab. Wird diese Karte dagegen von einer geraden Zahl* von Spielern ausgespielt, so heben sich die Unwetter-Karten gegenseitig auf und die Spielrichtung ändert sich nicht.

** Durch Schlafgas außer Kraft gesetzte Unwetter-Karten werden dabei nicht berücksichtigt.*



Ballast

Der oder die Spieler (bei Gleichstand), die die stärkste Ballast-Karte (gegebenenfalls durch den Bonus erhöht, der einer Ballonstaffel gewährt wird, näheres dazu später) gesetzt haben, steigen 1 Feld auf. Sollte eine Unwetter-Karte ausgespielt worden sein, so steigen sie 1 Feld ab anstatt auf (siehe "Unwetter"). Die anderen Spieler bewegen sich nicht. Es kann passieren, daß mehrere Spieler vorankommen, oder aber auch, daß kein einziger Ballon sich bewegt.

Super-Motor



Diese Karte erlaubt es, 2 Felder aufzusteigen, unabhängig vom Ergebnis der Ballast-Karten. Sollte ein Unwetter herrschen, erlaubt diese Karte wegen der Gegenwinde nur einen Aufstieg von 1 Feld. Eine Super-Motor-Karte kann niemals von einer Schlafgas-Karte aufgehoben werden: haben Sie den Motor erst einmal angeworfen, können Sie also beruhigt schlafen!

Enterhaken



Der Spieler, der diese Karte ausspielt, bewegt sich im gleichen Rhythmus wie der oder die Spieler im Feld **unmittelbar** über ihm. Die anderen Spieler, ob noch weiter oben, in gleicher Höhe oder unter ihm befindlich, sind nicht betroffen. Achtung! Sollte ein Unwetter herrschen und der Spieler, an den er festgehakt ist, absteigen, so steigt der Spieler, der den Enterhaken geworfen hat, auch ab. Von mehreren Spielern ausgespielte Enterhaken können eine Kettenreaktion auslösen: ist ein Spieler an einen anderen Spieler festgehakt, der seinerseits wiederum an einem weiteren Spieler hängt, der aufsteigt (oder absteigt), bewegen sich alle gleichzeitig. Die Enterhaken-Karten beziehen sich auf Ballast-Karten genauso wie auf Super-Motor-Karten, ganz nach Belieben des Spielers, der den Enterhaken ausgeworfen hat.

SPIEL IN STAFFELN

Wenn mehrere Spieler sich auf der gleichen Flughöhe befinden (d.h. also auf dem gleichen Feld), bilden sie eine Staffel. -Sie können sich dann die 7 Karten zeigen, die jeder von ihnen in Händen hält, ohne daß die anderen Spieler sie sehen. Die Spieler einer Staffel können untereinander diskutieren, welche Karten sie beabsichtigen auszuspielen. Es gibt jedoch keinerlei Verpflichtung, die den anderen Spielern der Staffel gegenüber versprochene Karte wirklich auszuspielen - man kann also auch nur bluffen...

Anm.: Ganz zu Beginn des Spiels befinden sich sämtliche Spieler auf dem gleichen Feld (dem Startfeld), bilden also eine Staffel und können sich - wenn sie es möchten - somit gegenseitig ihre Karten zeigen.

Spezialregel zum Spiel in der Staffel: wenn die auf gleicher Höhe befindlichen Spieler die *gleiche* Ballast-Karte spielen, wird diese durch eine der Anzahl der beteiligten Spieler entsprechende Punktezahl erhöht. Beispiel: drei sich auf der gleichen Höhe aufhaltende Spieler spielen jeder eine Ballast-Karte von 7 kg. Diese Karte wird wie eine Karte mit einem Wert von 10 (7kg + 3 Spieler) gezählt.

Anm.: Das Spiel in der Staffel hat keinen Einfluß auf die Enterhaken-, Schlafgas-, Unwetter- oder Super-Motor-Karten,

DER BARON VON MÜNCHHAUSEN

Bei weniger als 6 Spielern kann man einen zusätzlichen Spieler simulieren: den Baron von Münchhausen, wohlbekannt durch seine Heldentaten im Heißluftballon! Man benutzt dazu einen Satz unbenutzter Karten. Wenn in jeder Spielrunde die Spieler ihre Karte umdrehen, deckt man für den Baron die oberste auf dem Stapel liegende Karte seines Kartensatzes auf: genau diese Karte spielt der Baron in dieser Runde aus. Ansonsten gelten für ihn die üblichen Regeln. Ist der Baron zum Beispiel an einer Staffel beteiligt, so können die auf dem gleichen Feld wie er befindlichen Spieler Kenntnis der oben liegenden Karte seines Kartensatzes erlangen, noch bevor diese umgedreht wird. Sie werden über die Ergebnisse des Baron von Münchhausen staunen!

Spiel entwickelt und illustriert von Dominique EHRHARD
Deutsche Übersetzung Heike HELLWIG
Copyright D. EHRHARD & EUROGAMES 1992

INHALT

Die Packung MONTGOLFIERE enthält:

- ein in 15 Felder (von **1 bis 15** nummeriert) unterteiltes Spielbrett.
- 6 Montgolfiere-Spielsteine in sechs verschiedenen Farben, also einer pro Spieler.
- 6 Sätze von jeweils 24 Karten, den Farben der Spielsteine entsprechend. Jeder Kartensatz enthält 15 Ballastsäcke (von 1 bis 15 kg), 4 Enterhaken, 2 Schlafgase, 2 Unwetter und 1 Super-Motor.
- 1 Spielregel.

