

200
Jahre Pontgolfiären

Jürgen Hagedorn
alias
William Hawthorn

Spielanleitung

The logo for Hexagames, featuring a stylized hexagon with a smaller hexagon inside it, set against a dark background. The word "HEXAGAMES" is written in a bold, white, sans-serif font across the bottom of the hexagon, with a registered trademark symbol (®) at the end.

HEXAGAMES®

200 Jahre ist es nun her: die Geburtsstunde der Ballonfahrt und damit der Luftfahrt schlechthin. Zwei Franzosen, die Gebrüder Etienne und Joseph Montgolfier waren es, die den uralten Traum des Menschen zu fliegen in die Tat umsetzten.

Die erste Idee kam Joseph, als er beobachtete, wie zum Trocknen aufgehängte Wäschestücke vom Rauch eines nahen Feuers in die Höhe gehoben wurden.

Ende 1782 bauten sie die ersten kleineren Modelle eines Heißluftballons und starteten nach erfolgreichen Versuchen 1783 den ersten großen „Aerostaten“. Mit von der Partie waren als erste Luftfahrer der Welt drei Tiere: ein Schaf, eine Ente und ein Hahn.

Doch gegen das Flugzeug konnte sich der Ballon letztendlich nicht mehr durchsetzen, und so gerieten die Montgolfieren, wie die Heißluftballone genannt wurden, lange Zeit in Vergessenheit. Erst vor 20 Jahren wurden sie durch die Erfindung eines Amerikaners wiederentdeckt. Don Piccard hatte einen Propangasbrenner konstruiert, mit dem es nun möglich war, die Luft in der Ballonhülle billig und über längere Zeit hinweg auf der erforderlichen Temperatur zu halten.

Piccards Erfindung machte den Heißluftballon zum beliebten Sport- und Freizeitgerät. Überall auf der ganzen Welt entstanden Vereine und wurden Wettfahrten und Meisterschaften organisiert. Sogar Weltmeisterschaften werden alle zwei Jahre abgehalten, das letzte Mal trafen sich die Ballonfahrer 1983 in Nantes, Frankreich.

Wettfahrten wie in Wirklichkeit sind in dieses Spiel umgesetzt und auch hier gibt es nur eine Möglichkeit, den Ballon zu steuern: Das Ausnutzen der unterschiedlichen Windströmungen in den verschiedenen Luftschichten.

Gut Land!

Ausstattung:

Ballon-Spielsteine in sechs verschiedenen Farben
Gasflaschen-Chips
Höhenveränderungs-Chips
Pokal-Chips
roter Zielmarker
Symbolwürfel
Augenwürfel
Windkreisel
Spielplan

1. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält pro Wettfahrt einen Ballon-Spielstein seiner Wahl, vier Gasflaschen-Chips und vier Höhenveränderungs-Chips.

Der Windkreisel wird mit der Achse versehen und in die Mitte des Spielplanes gestellt.

Soll die Spieldauer begrenzt sein, wird am Anfang eine bestimmte Anzahl an Wettfahrten vereinbart.

Der jüngste Spieler beginnt.

1.1 Das Spielfeld

Das Spielfeld stellt einen Ausschnitt des Himmels dar. Es ist unterteilt in sechs Segmente, jedes dieser Segmente ist wiederum in vier Reihen mit je 10 Feldern aufgeteilt.

2. Spielverlauf

Es gibt drei verschiedene Wettfahrten, die mit dem Augenwürfel bestimmt werden.

1 oder 2 = Fuchsjagd

3 oder 4 = Zielfahrt

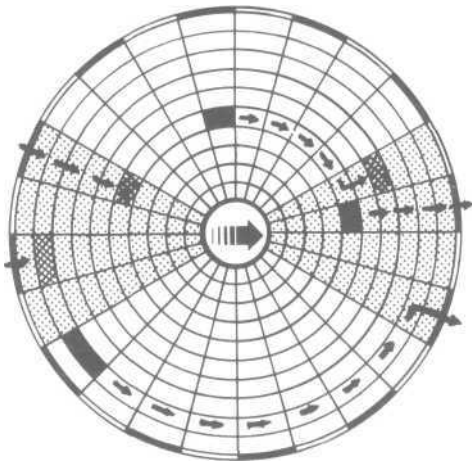
5 oder 6 = Fly In

Die erste Wettfahrt bestimmt der jüngste Mitspieler. Danach wird die Wettfahrt von dem Spieler bestimmt, der in der vorherigen Wettfahrt gewonnen hat.

2.1 Bewegen der Ballons

Immer wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er zuerst mit dem Symbolwürfel und dann mit dem **Augenwürfel**.

Die Ballons bewegen sich entsprechend der gewürfelten Augenzahl innerhalb des Spielfeldes von Feld zu Feld einer Reihe.



Ziehen **mit dem Wind**

(gegen und seitwärts zum Wind siehe 2.5)

Es darf immer nur ein Ballon auf einem Feld stehen. Ist das Feld, auf dem ein Ballon entsprechend der gewürfelten Augenzahl landen würde, besetzt, endet der Zug auf dem ersten freien Feld vor dem anderen Ballon.

Verlässt ein Ballon das Spielfeld über den äußeren Rand, so gelangt er in das erste äußere Feld der jeweils gegenüberliegenden Reihe und führt dort seinen Zug zu Ende.

Ein Ballon kann über den Windkreisel ziehen. Er beendet seinen Zug auf dem jeweiligen Feld der gegenüberliegenden Reihe. Der **Windkreisel** selbst zählt nicht als Feld. Er gibt die **Windrichtung** an, in die sich die Ballons bewegen.

Innerhalb eines Segmentes in Windrichtung darf der Ballon **nicht** von einer zur anderen Reihe überwechseln.

2.2 Die Fuchsjagd

Start für alle Spieler: Ab dem Windkreisel, wobei die Spieler ihre Ballons nicht auf das Feld des Windkreisels stellen müssen, sondern nur von dort aus in das Spielfeld ziehen. Der Spieler, der die Disziplin ausgewürfelt hat, ist der Fuchs. Die anderen Spieler müssen versuchen, den Fuchs zu fangen, indem sie genau auf sein Feld ziehen.

Der Fuchs dreht den Windkreisel und legt so die Windrichtung fest. Danach würfelt er 2 x mit dem Augenwürfel und zieht seinen Ballon entsprechend der Augenzahl auf eine der Reihen des Segmentes innerhalb der Windrichtung. Der erste Verfolger würfelt nun mit dem Symbolwürfel und dann erst mit dem Augenwürfel. Er zieht seinen Ballon entsprechend der Augenzahl und entsprechend der Anweisung des gewürfelten Symbols (siehe 2.5). Die Spieler würfeln im Uhrzeigersinn. Ist der Fuchs wieder an der Reihe, so würfelt auch er mit dem Symbolwürfel und dem Augenwürfel und zieht seinen Ballon wie die anderen Spieler.

Gewinner ist, wer den Fuchs gefangen hat. Der Fuchs ist gefangen, sobald einer der Verfolger genau auf seinem Feld zu stehen kommt. Das Spiel ist auch beendet, wenn einer der Spieler alle seine Gasflaschen-Chips verloren hat. Der Verfolger, der dem Fuchs am nächsten ist, hat dann das Spiel gewonnen. Steht keiner der Verfolger sechs Felder weit in Reichweite des Fuchses, gewinnt der Fuchs.

Der Gewinner des Spiels erhält einen Pokal-Chip.

2.3 Die Zielfahrt

Start für alle Spieler: Ab dem Windkreisel,

wobei die Spieler ihre Ballons nicht auf das Feld des Windkreises stellen müssen, sondern nur von dort aus in das Spielfeld ziehen. Der Spieler, der die Disziplin ausgewürfelt hat, dreht den Windkreisel und legt so die Windrichtung fest. Danach würfelt er 2 x mit dem Augenzwürfel auf eine der Reihen des Segmentes innerhalb der Windrichtung. Dies ist das Zielfeld. Alle Spieler versuchen nun, genau auf das Zielfeld zu ziehen. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt nun mit dem Symbolwürfel und dann erst mit dem Augenzwürfel. Er zieht seinen Ballon entsprechend der Augenzahl und entsprechend der Anweisung des gewürfelten Symboles (siehe 2.5). Die Spieler würfeln im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der als Erster direkt auf dem Zielfeld zu stehen kommt, hat gewonnen. Das Spiel ist auch beendet, wenn einer der Spieler alle seine Gasflaschen-Chips verloren hat. Der Spieler, der dem Zielmarker dann am nächsten ist, hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand entscheidet der Würfel. Der Gewinner des Spieles erhält einen Pokal-Chip.

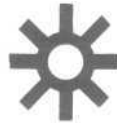
2.4 Fly In

Jeder Spieler startet auf jeweils einem der äußeren Felder in einer beliebigen Reihe. Der Spieler, der die Disziplin ausgewürfelt hat, dreht den Windkreisel und legt so die Windrichtung fest. Ziel ist es, als Erster den Windkreisel zu erreichen. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt nun mit dem Symbolwürfel und dann erst mit dem Augenzwürfel. Er zieht seinen Ballon entsprechend der Augenzahl und entsprechend der Anweisung des gewürfelten Symboles (siehe 2.5). Die Spieler würfeln im Uhrzeigersinn. Gewinner ist, wer als Erster den Windkreisel erreicht hat. Beim Fly In zählt das Feld des Windkreisels als Feld, wenn man es mit seinem letzten Punkt der gewürfelten Augenzahl erreichen kann und so direkt darauf zu stehen kommt. Zieht man allerdings darüber hinweg, weil die gewürfelten Punkte noch nicht vollständig aufgebraucht sind, zählt der Windkreisel nicht als Feld. Das Spiel ist auch beendet, wenn einer der Spieler alle seine Gasflaschen-Chips verloren hat. Der Spieler, der dem Windkreisel dann am nächsten ist, hat das Spiel gewonnen.

2.5 Bedeutung der Symbole



Der Wind dreht sich!
Der Spieler dreht den Windkreisel und zieht entsprechend der neuen Windrichtung.



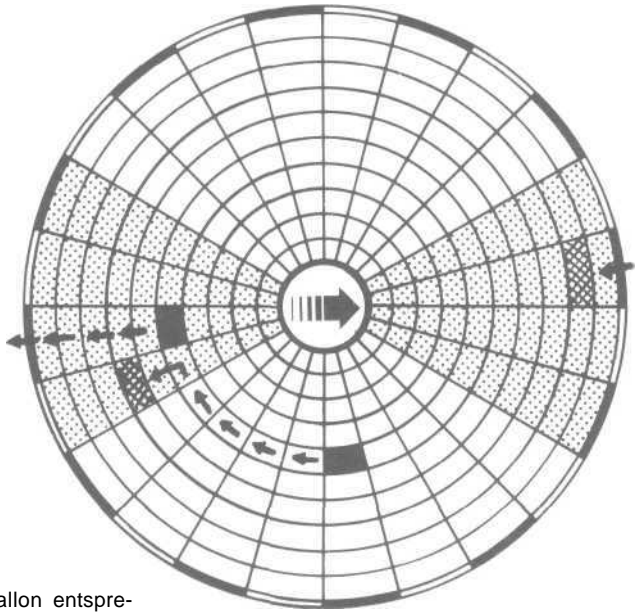
Thermik! Der Ballon gerät außer Kontrolle.
Die gewürfelte Augenzahl verfällt.
Der Spieler zieht seinen Ballon auf das gleiche Feld der gegenüberliegenden Reihe.



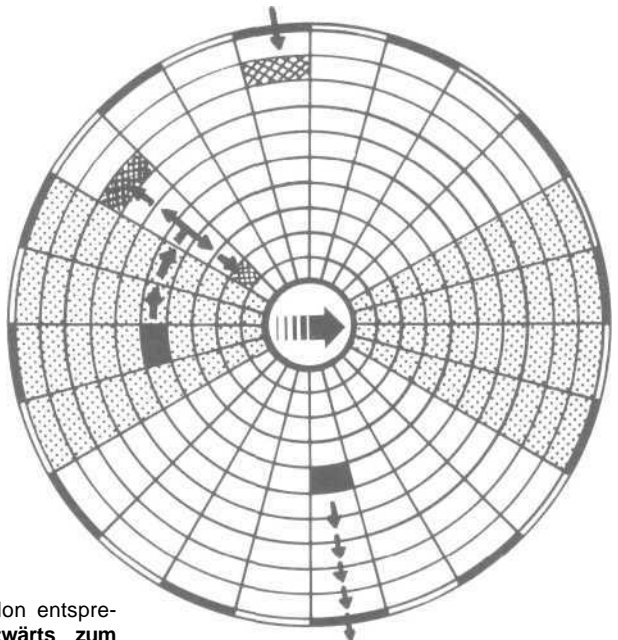
Windboe!
Der Spieler zieht seinen Ballon in Windrichtung die doppelte Augenzahl weit.



Eine Gasflasche verbraucht!
Der Spieler verliert einen Gasflaschen-Chip.
Der Ballon wird entsprechend der Augenzahl in Windrichtung bewegt.



Höhenveränderung!
 Der Spieler zieht seinen Ballon entsprechend der Augenzahl **entgegen dem Wind** (siehe Abb.).



Höhenveränderung!
 Der Spieler zieht seinen Ballon entsprechend der Augenzahl **seitwärts zum Wind** (siehe Abb.).



2.6 Der Höhenveränderungs-Chip

Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann vor dem Würfeln einen Höhenveränderungs-Chip abgeben. Damit entfällt das Würfeln mit dem Symbolwürfel. Der Spieler würfelt dann **nur** mit dem Augwürfel und zieht seinen Ballon entweder

mit dem Wind

oder gegen den Wind

oder seitwärts zum Wind (siehe Abb.).

Die gewählte Richtung muß während des Zuges beibehalten werden. In der ersten Runde darf kein Höhenveränderungs-Chip ausgespielt werden.

Tip: Die Chips sollten gezielt eingesetzt werden, da man mit ihnen den manchmal unliebsamen Überraschungen, die der Sybolwürfel mit sich bringt, aus dem Weg gehen kann. Allerdings sollten die Chips nicht zu lange aufgehoben werden, denn ist der Wettkampf beendet, nützen sie nichts mehr.



2.7 Der Gasflaschen-Chip

Hat ein Spieler alle seine Gasflaschen-Chips verloren, ist jeder nachfolgende Spieler noch einmal an der Reihe. Danach endet das Spiel.

3. Ende des Spiels

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Pokal-Chips besitzt.

Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl Pokal-Chips, wird ein abschließendes Fly In unter diesen veranstaltet. Der Gewinner erhält einen Pokal-Chip und ist somit Gesamtsieger.