

Himmelstürmer

Auteur: Three Wishes Ltd - Nick Sewell

Uitgegeven door Parker, 1991

Een bluf-ballonrace voor 2 tot 6 ballonvaarders vanaf 6 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Ans Loncke
(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Himmelstürmer BALLONRACE

Bluf en spanning in een bikkelharde wedstrijd

Art Nr.: 49018

Uitgave: 1991

Auteur: Three Whishes Ltd

Design: Nik Sewell

PARKER

TONKA (UK) Ltd

Owen street

Coalville

Leicester LE6 2DE

Groot-Britanië

TONKA FRANCE

14-16 rue Scandicci

93500 Panatin

France

TONKA

Chausée de Jette 518

1090 Bruxelles

Belgique

Beschrijving achterzijde doos

Aantal spelers: 2-8 spelers

Leeftijd: vanaf 6 jaar

Doel van het spel:

Elke speler beschikt over een geheime doelkaart waarop drie verschillend gekleurde luchtballonnen staan afgebeeld. De speler die als eerste met zijn 3 ballonnen de eindstreep bereikt, wint het spel.

Handleiding

Speltoebehoren

Het speelbord

8 doelkaarten (Deze kaarten worden geheim gehouden)

8 luchtballonnen

1 dobbelsteen

Deze spelhandleiding

Spelvoorbereiding

Plaats het speelbord binnen het handbereik van alle spelers.

Plaats de 8 luchtballonnen op het startvakje (het vakje met het kompas en de passer) onderaan links op het speelbord.

De doelkaarten worden goed geschud.

Elke speler ontvangt verdekt zijn eigen doelkaart. De resterende doelkaarten worden verdekt weggelegd.

Elke speler gooit met de dobbelsteen. De speler met de hoogste worp mag het spel beginnen. Vervolgens verloopt het spel in uurwijzerszin.

Enkele raadgevingen voor de ballonvaarders

De drie luchtballonnen van je doelkaart bezitten elk een andere kleur. Het is mogelijk dat luchtballonnen van dezelfde kleur voorkomen op de kaart van de tegenspelers. Wel is het zo dat elke kleurencombinatie slecht één keer voorkomt in het spel.

Na elke dobbelsteenworp mag er slechts één luchtballon verplaatst worden.

Natuurlijk mag je dan één van de ballonnen van je doelkaart verplaatsen. Soms is het beter om een andere luchtballon te bewegen met de bedoeling een ballon te vertragen of om je medespelers te misleiden.

Tactiek en bluf zijn de enige wapens om deze race te winnen.

Nu kunnen de ballonnen opstijgen.

Het spelverloop

Om beurt gooien de spelers de dobbelsteen en verplaatsen ze volgens hun keuze, overeenkomstig de worp, één luchtballon.

Bij de verplaatsing van de luchtballon wordt steeds de richting van het vakje waarop de ballon zijn beweging begon aangehouden. Opgelet, er zijn vakjes waar de pijlen in de tegenovergestelde richting staan t.a.v. de eindstreep! Het is aan de spelers om deze neerwaartse winden zo goed mogelijk te benutten. Hierdoor kunnen ballonnen van tegenstanders (de ballonnen die niet op je doelkaart staan) een heel eind dalen.

Op elk vakje mag er slechts één luchtballon staan (met uitzondering van het start-

en eindvakje). Wanneer een luchtballon eindigt op een bezet vakje, dan wordt de ballon van dat betrokken vakje opgejaagd naar het eerstvolgende lege vakje. Hierbij dient men wel de richting (aangegeven door de pijl van het vakje waarop de opgejaagde ballon stond) te respecteren.

Opgelet, elke speler is verplicht om tijdens zijn beurt een luchtballon te verplaatsen, zelfs indien dit ongunstig is voor deze speler. Zo is het mogelijk dat er één van zijn eigen ballonnen daalt of dat er een ballon van een tegenstander stijgt en hierdoor dichterbij de finish belandt.

Speciale vakjes

- De zonnestraal:
Wanneer een luchtballon eindigt op een vakje dat in het zonlicht (geel gekleurd vakje) ligt, dan mag men nogmaals gooien. Vervolgens verplaatst men (steeds overeenkomstig de worp) een luchtballon naar keuze. Wanneer het zonnestraalvakje bezet is, dan verjaagt men de aanwezige ballon zoals bij de gewone vakjes. Men mag in dat geval echter niet meer opnieuw dobbelen.
- De bliksem:
Wanneer een ballon eindigt op een vakje met een bliksemschicht, dan bevindt deze ballon zich in het midden van een onweer. De ballon wordt hierbij getroffen door de bliksem waardoor hij onmiddellijk daalt naar het startvakje. Deze regel geldt ook voor de ballonnen die verjaagd werden naar dit vakje en die op deze wijze in het onweer belanden.
- De bergtop:
Wanneer een ballon eindigt op een bergtop (zelfs als gevolg van een opjaging), dan hangt hij hulpeloos vast aan deze bergtop. Deze ballon kan slechts verplaatst worden wanneer er een andere ballon op dit vakje vastloopt. Op dat ogenblik komt de eerste ballon vrij en wordt hij naar het eerstvolgend vrije veld (in de richting van de finish) verplaatst. Wanneer de vastgelopen ballon de laatste ballon van de wedstrijd is, dan komt hij automatisch vrij en neemt hij terug deel aan de race.
- De aankomst
Het eindvakje (bovenaan rechts op het speelbord) moet niet bereikt worden d.m.v. een exacte worp (het teveel vervalt). Ballonnen die de finish bereiken hebben, mogen niet meer verplaatst worden.

De winnaar

De winnaar is de speler die er als eerste in slaagt om met zijn drie ballonnen het eindvakje te bereiken. Brengt een ander speler je derde ballon over de eindstreep, dan moet je wachten tot het je beurt is, om je als winnaar te laten uitroepen van deze formidabele race!