

Ballon Cup- KSR

45 Prämien-Steine (13 rote, 11 gelbe, 9 grüne, 7 blaue, 5 graue) sind im Beutel.
45 Ballon-Karten in der selben Farbverteilung werden gemischt und an jeden Spieler 8 verteilt, die diese auf die Hand nehmen. Der Rest wird verdeckter Nachziehstapel.
Die 4 Zieltafeln 1 - 4 nebeneinander zwischen den Spielern auslegen (1=Flachland, 2 =Gebirge, 3=Flachland, 4=Gebirge) und je nach Wert 1 - 4 Prämien-Steine aus dem Beutel darauf setzen. Die 5 Siegerpokal-Karten werden bereit gelegt.

Ablauf eines Zuges:

1.) Der aktive Spieler wählt 1 seiner Handkarten aus und legt sie **OFFEN**

- an eine Zieltafel auf seiner Seite *oder* auf der gegenüberliegenden Seite.
- Die Karten werden immer überlappend dort angesammelt, so dass alle Werte sichtbar bleiben.
- Die Zahl auf jeder Zielkarte bestimmt die Anzahl (1 - 4) an Karten, die an jeder ihrer beiden Seiten gelegt werden müssen, um zu einer Wertung zu führen.
- Die Farben der Prämien-Steine auf einer Zielkarte legen fest, wie die Farbverteilung der Karten auf jeder Seite dieser Zielkarte sein muss.
- Wer keine Karte legen kann, zeigt alle 8 Karten vor und legt bis zu 4 davon offen ab. Danach füllt er seine Hand vom Nachziehstapel wieder auf 8 Karten auf. Nun legt der Spieler 1 Karte an oder beendet seinen Zug, wenn er wieder nicht anlegen kann.
- Regulär füllt der Spieler seine Hand nun wieder auf 8 Karten auf.

Wertung:

- Sind an einer Zieltafel **alle** erforderlichen Karten angelegt, erfolgt eine Wertung. Jeder Spieler zählt den Wert aller Karten auf seiner Seite an dieser Zieltafel zusammen. Ist die Zieltafel **Flachland: niedrigste** Summe gewinnt. Ist die Zieltafel **Gebirge: höchste** Summe gewinnt.
- Patt: Der die Wertung auslösende Spieler (egal auf welcher Seite angelegt) gewinnt.
- Der Sieger erhält **alle Prämien-Steine**; die **Zieltafel** wird **gewendet** und verändert ihre Landschaft. Sie wird neu aus dem Vorratsbeutel mit Prämien-Steinen belegt. Sollten nicht genügend Steine im Vorrat vorhanden sein, kommt die Tafel aus dem Spiel.
- Der Sieger prüft, ob er eine **Pokal-Karte** nehmen kann. Falls er die erforderlichen Prämien-Steine besitzt, gibt er diese aus dem Spiel und erhält die Pokal-Karte, die ihm sicher bleibt.
- **Weitere Prämien-Steine** der Farben, deren Pokal schon vergeben ist, können **jederzeit** im Verhältnis 3:1 umgetauscht werden, d.h., man definiert sie zu einer Farbe, ohne diesen Stein physisch vor sich liegen zu haben. (z.B.: 3 gelbe Steine sollen 1 roter Stein werden. Pokal für Gelb wurde bereits vergeben.)
- **Der Verlierer der Wertung wird nun aktiver Spieler.**

2.) Ohne vorausgehende Wertung ist nun der Gegenspieler an der Reihe.

Spiel-Ende:

Sobald ein Spieler seine 3. Pokal-Karte gewonnen hat, egal welche Werte darauf stehen, gewinnt er sofort das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Ballon Cup- KSR

45 Prämien-Steine (13 rote, 11 gelbe, 9 grüne, 7 blaue, 5 graue) sind im Beutel.
45 Ballon-Karten in der selben Farbverteilung werden gemischt und an jeden Spieler 8 verteilt, die diese auf die Hand nehmen. Der Rest wird verdeckter Nachziehstapel.
Die 4 Zieltafeln 1 - 4 nebeneinander zwischen den Spielern auslegen (1=Flachland, 2 =Gebirge, 3=Flachland, 4=Gebirge) und je nach Wert 1 - 4 Prämien-Steine aus dem Beutel darauf setzen. Die 5 Siegerpokal-Karten werden bereit gelegt.

Ablauf eines Zuges:

1.) Der aktive Spieler wählt 1 seiner Handkarten aus und legt sie **OFFEN**

- an eine Zieltafel auf seiner Seite *oder* auf der gegenüberliegenden Seite.
- Die Karten werden immer überlappend dort angesammelt, so dass alle Werte sichtbar bleiben.
- Die Zahl auf jeder Zielkarte bestimmt die Anzahl (1 - 4) an Karten, die an jeder ihrer beiden Seiten gelegt werden müssen, um zu einer Wertung zu führen.
- Die Farben der Prämien-Steine auf einer Zielkarte legen fest, wie die Farbverteilung der Karten auf jeder Seite dieser Zielkarte sein muss.
- Wer keine Karte legen kann, zeigt alle 8 Karten vor und legt bis zu 4 davon offen ab. Danach füllt er seine Hand vom Nachziehstapel wieder auf 8 Karten auf. Nun legt der Spieler 1 Karte an oder beendet seinen Zug, wenn er wieder nicht anlegen kann.
- Regulär füllt der Spieler seine Hand nun wieder auf 8 Karten auf.

Wertung:

- Sind an einer Zieltafel **alle** erforderlichen Karten angelegt, erfolgt eine Wertung. Jeder Spieler zählt den Wert aller Karten auf seiner Seite an dieser Zieltafel zusammen. Ist die Zieltafel **Flachland: niedrigste** Summe gewinnt. Ist die Zieltafel **Gebirge: höchste** Summe gewinnt.
- Patt: Der die Wertung auslösende Spieler (egal auf welcher Seite angelegt) gewinnt.
- Der Sieger erhält **alle Prämien-Steine**; die **Zieltafel** wird **gewendet** und verändert ihre Landschaft. Sie wird neu aus dem Vorratsbeutel mit Prämien-Steinen belegt. Sollten nicht genügend Steine im Vorrat vorhanden sein, kommt die Tafel aus dem Spiel.
- Der Sieger prüft, ob er eine **Pokal-Karte** nehmen kann. Falls er die erforderlichen Prämien-Steine besitzt, gibt er diese aus dem Spiel und erhält die Pokal-Karte, die ihm sicher bleibt.
- **Weitere Prämien-Steine** der Farben, deren Pokal schon vergeben ist, können **jederzeit** im Verhältnis 3:1 umgetauscht werden, d.h., man definiert sie zu einer Farbe, ohne diesen Stein physisch vor sich liegen zu haben. (z.B.: 3 gelbe Steine sollen 1 roter Stein werden. Pokal für Gelb wurde bereits vergeben.)
- **Der Verlierer der Wertung wird nun aktiver Spieler.**

2.) Ohne vorausgehende Wertung ist nun der Gegenspieler an der Reihe.

Spiel-Ende:

Sobald ein Spieler seine 3. Pokal-Karte gewonnen hat, egal welche Werte darauf stehen, gewinnt er sofort das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de