

2040

Montgolfière



Règles du jeu /2040



Dominique
BIRHARD



Description

À MONTGOLFIÈRE, chaque joueur doit réussir à monter le plus haut possible avec son ballon. Pour cela, il dispose de sacs de lest à lâcher au moment opportun, de grappins pour s'accrocher aux ballons situés au-dessus, de gaz soporifiques pour endormir les joueurs placés en dessous et d'un super moteur. Il peut aussi déclencher des tempêtes pour inverser le sens du jeu.

But du jeu

Le premier joueur à atteindre la Lune gagne la partie. Si personne n'atteint la Lune, la partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées. Le joueur situé le plus haut est alors déclaré vainqueur.

Matériel

La boîte de Montgolfière contient :

- Un plateau de jeu divisé en 12 cases numérotées de 1 à 12
- 6 pions Montgolfière de 6 couleurs différentes, une par joueur
- 6 jeux de 24 cartes correspondant aux couleurs des pions. Chaque jeu de cartes comprend 15 cartes Lest (numérotées de 1 à 15), 4 cartes Grappin, 2 cartes Gaz Soporifique, 2 cartes Tempête et 1 carte Super Moteur.
- 1 règle du jeu.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un pion Montgolfière et le pose sur la case 5. C'est la case de départ. Il prend ensuite le jeu de cartes correspondant à sa couleur. Après avoir bien mélangé les cartes, il place le tas devant lui et prend les 7 premières cartes sans les montrer aux autres joueurs.

Déroulement du jeu

- Chaque joueur choisit une carte parmi les 7 qu'il a en main et la pose face cachée sur la table. Toutes les cartes posées sont ensuite retournées en même temps.
- Les ballons sont déplacés (voir Jeu avec les cartes).
- Les cartes jouées sont écartées et chaque joueur prend une nouvelle carte de son talon. Un nouveau tour de table commence.
- Lorsque les talons sont épuisés, le jeu continue jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes en main.

Jeu avec les cartes

Pour déterminer l'effet des cartes posées à chaque tour, il faut prendre en compte les cartes dans un ordre précis (indiqué dans la description des cartes, ci-dessous). On commence toujours par les cartes Gaz Soporifique, de la plus haute à la plus basse, puis les cartes Tempête, puis les cartes Lest, puis les cartes Super Moteur et, enfin, les cartes Grappin.

Il faut noter qu'un joueur peut jouer une carte sans intérêt pour lui (par exemple, une carte Gaz Soporifique alors qu'il n'y a personne en dessous de lui). Cela s'apparente à une défausse.



Explication des cartes

Le paquet de cartes de chaque joueur contient 15 cartes Lest (numérotées de 1 à 15), 4 cartes Grappin, 2 cartes Gaz Soporifique, 2 cartes Tempête et 1 carte Super Moteur.



Gaz Soporifique

Cette carte annule toutes les cartes* jouées sur la case immédiatement en dessous de celle du joueur ayant lancé le gaz. Les autres joueurs, qu'ils soient situés plus bas, à la même hauteur ou au-dessus de lui, ne sont pas concernés. Les cartes annulées sont écartées et ne sont pas prises en compte pendant le tour de jeu. On notera qu'une carte Gaz Soporifique peut annuler une autre carte Gaz Soporifique située immédiatement en dessous. Dans ce cas, seule la première sera prise en compte.

* sauf la carte Super Moteur qui n'est jamais affectée par un Gaz Soporifique.

Tempête

Si un nombre impair* (1, 3, 5) de joueurs jouent la carte Tempête, le déplacement des ballons pendant le tour se fait d'une case vers le bas. Autrement dit, le ou les joueurs qui devaient monter descendent. Si cette carte est jouée par un nombre pair* de joueurs, les cartes Tempête s'annulent et le sens du jeu ne change pas.

* les cartes Tempête annulées par un Gaz Soporifique ne sont pas prises en compte dans ce calcul.

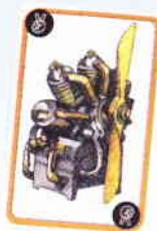


Lest

Le joueur (ou les joueurs en cas d'égalité) qui a posé la carte Lest la plus forte (augmentée éventuellement du bonus accordé à l'escadrille (voir plus loin) monte d'une case. Dans le cas où une carte Tempête a été jouée, il descend d'une case au lieu de monter (voir Tempête). Les autres ballons ne bougent pas. Il peut arriver que plusieurs joueurs avancent ou qu'aucun ballon ne soit déplacé.

Super Moteur

Cette carte permet de monter de 2 cases, indépendamment du résultat des cartes Lest. En cas de tempête, cette carte ne permet de monter que d'une case à cause des vents contraires. Une carte Gaz Soporifique n'annule jamais une carte Super Moteur (une que vous avez mis le moteur en marche, vous pouvez dormir tranquille).



Grappin

Le joueur qui joue cette carte avance au même rythme que le ou les joueurs situés sur la case immédiatement au-dessus de lui. Les autres joueurs, qu'ils soient situés plus au-dessus, à la même hauteur ou en dessous de lui, ne sont pas affectés. Attention! En cas de tempête, si le joueur auquel il est accroché descend, le joueur qui a lancé le grappin descend également. Des grappins joués par plusieurs joueurs peuvent avoir un effet de chaîne si un joueur est accroché à un autre joueur lui-même accroché à un joueur qui monte (ou descend), tout le monde bouge en même temps. Les cartes Grappin s'appliquent aux ballons bénéficiant de cartes Lest comme aux cartes Super Moteur, au choix du joueur qui a lancé le grappin.





Jeu en escadrille

Lorsque plusieurs joueurs se trouvent à la même altitude (sur la même case), ils forment une escadrille. Ils peuvent alors se montrer les 7 cartes qu'ils ont en main sans que les autres joueurs les voient. Les joueurs d'une même escadrille peuvent discuter entre eux des cartes qu'ils envisagent de jouer. Il n'y a aucune obligation de montrer ses cartes ni de jouer la carte promise aux autres joueurs de l'escadrille.

N.B. : Au début du jeu, tous les joueurs sont en escadrille et peuvent donc se montrer leurs cartes.

Règle spéciale du jeu en escadrille : lorsque des joueurs situés à la même altitude jouent la même carte Lest, celle-ci est majorée d'un nombre de points égal au nombre de joueurs impliqués. Exemple : trois joueurs situés à la même altitude jouent chacun une carte Lest de 7 kg. Cette carte sera comptée comme une carte de valeur 10 (7+3 joueurs).

N.B. : Le jeu en escadrille n'a pas d'influence sur les cartes Grappin, Gaz Soporifique, Tempête ou S Moteur.

Le Baron Noir

A moins de 6 joueurs, on peut simuler un joueur supplémentaire : le Baron Noir, bien connu pour ses prouesses en montgolfière ! On choisit alors un talon de cartes inutilisé. A chaque tour de jeu, au moment où les joueurs retournent leurs cartes, on découvre la carte supérieure de son talon : c'est la carte que joue le Baron Noir à ce tour. Les règles habituelles lui sont appliquées. S'il fait partie d'une escadrille, par exemple, les joueurs situés sur la même case que lui peuvent prendre connaissance de la carte supérieure de son talon avant qu'elle ne soit retournée. Vous serez étonné des résultats du Baron Noir !

Règles optionnelles

Jeu en plusieurs parties : avant de commencer, les joueurs décident du nombre de points à atteindre pour être déclaré vainqueur (il faut compter 50 points pour une partie d'une heure environ). A la fin de chaque partie, chacun marque un nombre de points égal au numéro de la case qu'il occupe. Si un joueur atteint la Lune, la partie s'arrête immédiatement. Le joueur reçoit 5 points supplémentaires (soit $12+5=17$ points au total). Les autres joueurs marquent normalement. On additionne ainsi les points marqués par les joueurs à chaque partie. Le premier à atteindre le nombre de points décidé au départ remporte la manche.

Un jeu conçu et illustré par Dominique EHRHARD

© 1999

Maquette : Guillaume Rohmer / Studio NEXUS

Un jeu Eurogames édité par
JEUX DESCARTES

1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 PARIS cedex 15.

<http://www.descartes.editeur.com>



Montgolfière



Spielregeln

EURO
GAMES

Dominique
BERHARD



Beschreibung

Dieses Spiel versetzt uns zurück in die Zeit der Brüder Montgolfière, die im Jahr 1783 in Frankreich den ersten Heißluftballon 1800 m hoch aufsteigen ließen. Als Passagiere an

Bord: Ein Hahn, eine Ente und ein Schaf.

In MONTGOLFIÈRE muß jeder Spieler versuchen, so hoch wie möglich mit seinem Ballon zu steigen. Jeder Spieler verfügt über eine reichhaltige Ausstattung: Ballastsäcke, die er im geeigneten Moment abwerfen kann, Enterhaken, mit denen er sich an höher fliegende Ballons anhängen kann, Schlafgas, mit dem er unter ihm befindliche Spieler zu einer Ruhepause zwingt und einen Super-Motor. Außerdem kann er ein Unwetter auslösen und so die Spielrichtung ändern.

Ziel des Spiels

Der erste Spieler, der den Mond erreicht, hat die Partie gewonnen. Wenn keiner den Mond erreicht, ist das Spiel mit der letzten ausgespielten Karte zu Ende. Der Spieler, dessen Ballon höchsten steht, hat die Partie gewonnen.

Spielmaterial

Die Schachtel von Montgolfière enthält:

- Spielbrett mit 12 Feldern, von 1 bis 12 nummeriert.
- 6 Ballonspielsteine in 6 verschiedenen Farben, für jeden Spieler einer
- 6 Kartensätze mit je 24 Karten in den Farben der Ballonspielsteine. Jeder Satz enthält 15 Karten Ballast (von 1 - 15 nummeriert), 4 Karten Enterhaken, 2 Karten Schlafgas, 2 Karten Unwetter und 1 Karte Super-Motor.
- 1 Spielregel

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und setzt seinen Ballon auf Feld 5 auf dem Spielbrett. Feld 5 ist das Startfeld. Anschließend nimmt jeder Spieler den Satz Spielkarten seiner Farbe. Nachdem er die Karten gut gemischt hat, plaziert er den Kartenstapel vor sich und nimmt die obersten 7 Karten, ohne sie den anderen zu zeigen.

Spielablauf

Jeder Spieler sucht sich aus seinen 7 Handkarten 1 Karte aus und legt sie verdeckt neben das Spielbrett. Haben alle Spieler 1 Karte neben das Spielbrett gelegt, werden die Karten umgedreht.

Die Ballons werden bewegt (siehe Abschnitt "Karten")

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

Ist der Stapel aufgebraucht, spielen die Spieler ihre restlichen Handkarten nach und nach aus, bis kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat.

Karten

Bei der Ermittlung der Auswirkung der ausgespielten Karten muß eine bestimmte Reihenfolge beachtet werden. Man beginnt immer mit den Schlafgaskarten, von Oben nach Unten, wenn mehrere ausgespielt wurden. Anschließend werden Unwetterkarten und Ballastkarten aufgelöst und dann schließlich die Super-Motor- und Enterhakenkarten.



Es ist möglich, eine Karte auszuspielen, die eigentlich uninteressant ist (z.B. eine Schlafgaskarte, obwohl sich kein Ballon unter dem Spieler befindet). So kann man unnütze Karten loswerden.

Jeder Satz Karten der Spieler besteht aus 15 Ballastkarten (mit den Werten 1 - 15), 4 Enterhaken, 2 Schlafgas, 2 Unwetter und 1 Karte Super-Motor.



Schlafgas

Die Karte macht alle Karten unwirksam, die von Spielern ausgespielt wurden, die sich unmittelbar unter dem Feld des Spielers befinden, der diese Karte ausgespielt hat. Die anderen Spieler, die sich höher oder noch tiefer befinden, werden von dieser Karte nicht betroffen. Die durch das Schlafgas außer Kraft gesetzten Karten der entsprechenden Spieler werden weggelegt und ihre Auswirkung nicht berücksichtigt. Achtung: Eine Schlafgaskarte kann eine andere Schlafgaskarte (in dem Feld unmittelbar unter dem Spieler) unwirksam machen. Somit wird nur die obere der beiden Schlafgaskarten berücksichtigt.*

*Super-Motor wird von Schlafgas nicht betroffen.

Unwetter

Spielt eine ungerade Anzahl (1, 3, 5) Spieler die Unwetter-Karte, steigen die Ballons, die eigentlich ein Feld aufsteigen dürften, nun um ein Feld ab. Wird eine gerade Anzahl* von Unwetterkarten gespielt, heben sie sich gegenseitig auf.*

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



Ballast

Der oder die Spieler (bei Gleichstand), die die höchste Ballastkarte (eventuell durch Staffeln erhöht) ausgespielt haben, steigen 1 Feld auf. Sollte eine ungerade Anzahl von Unwetter-Karten gespielt worden sein (siehe Unwetter), steigen die Ballons ab und nicht auf! Die anderen Ballons bewegen sich nicht. Es kann vorkommen, daß sich mehrere Ballons bewegen (durch Super-Motor) oder auch, daß sich kein einziger Ballon bewegt.

Super-Motor

Diese Karte ermöglicht, unabhängig vom Ergebnis der ausgespielten Ballastkarten, den Aufstieg um 2 Felder. Herrscht ein Unwetter, kann der Ballon wegen den starken Winden nur 1 Feld aufsteigen. Schlafgas hat keine Auswirkung auf den Super-Motor. der einmal in Gang gesetzt, können Sie ruhig ein Nickerchen machen.



Enterhaken

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, bewegt sich wie der oder die Spieler, die sich unmittelbar über ihm befinden. Der Enterhaken erreicht keine Ballons, die sich unter dem Spieler, auf gleicher Höhe oder noch weiter Oben befinden. Wenn der Ballon, an den sich der Spieler angehakt hat, durch ein Unwetter absteigen sollte, steigt auch dieser Spieler ab. Wenn mehrere Spieler einen Enterhaken ausspielen, könnte dies zu einer Kettenreaktion führen: Ist ein Spieler an einem anderen Ballon festgehakt, der seinerseits an einem anderen Ballon festgehakt ist, der aufsteigt (oder absteigt), bewegen sich alle Ballons gleichzeitig. Wenn ein Spieler unmittelbar über sich einen

Ballon hat, der den Super-Motor ausgespielt hat und den Ballon mit der höchsten Ballastkarte, kann er sich aussuchen, an welchen Ballon er sich hängen möchte.





Staffelbildung

Wenn sich mehrere Ballons auf gleicher Höhe befinden (auf dem gleichen Feld), bilden sie eine Staffel. Sie können sich untereinander ihre Handkarten zeigen. Sie können sich absprechen, welche Karten sie ausspielen wollen. Es gibt allerdings keinerlei Verpflichtung, sich wirklich an seine Absprache zu halten...

Anmerkung: Zu Beginn der Spiels befinden sich alle Spieler auf gleicher Höhe (dem Startfeld) und können sich gegenseitig ihre Handkarten zeigen, da sie eine Staffel bilden.

Spezialregel zur Staffelbildung: Wenn die Ballons, die die Staffel bilden, alle die selbe Ballastkarte spielen, wird der Wert dieser Ballastkarte für jeden teilnehmenden Ballon um 1 erhöht. Beispiel: Drei Spieler auf gleicher Höhe spielen die Ballastkarte mit dem Wert 7. Diese haben nun den Wert 10 (7+3).

Anmerkung: Die Staffelbildung hat keine Auswirkung auf die Karten Enterhaken, Schlafgas, Unwetter und Super-Motor.

Baron von Münchhausen

Bei weniger als 6 Spielern kann man einen zusätzlichen Fahrer simulieren: Baron von Münchhausen, wohlbekannt durch seine Heldentaten als Aeronautiker ! Man wählt für ihn eine Farbe und nimmt den unbenutzten Kartensatz. Sobald die Spieler ihre neben dem Spielbrett liegenden Karten aufdecken, nimmt man von dem Stapel des Barons die oberste Karte. Diese Karte spielt der Baron. Ansonsten gelten für den Baron die selben Regeln wie für alle anderen Spieler. Wenn der Baron Mitglied einer Staffel ist, können die anderen Mitglieder der Staffel die oberste Karte des Stapels ansehen, bevor diese umgedreht wird. Sie werden über die Fähigkeiten des Barons staunen !

Ausbauregel

Spiel in mehreren Partien: Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler auf eine Punktzahl, die erreicht werden muß, um das Spiel zu gewinnen (dabei muß mit einer Spieldauer von ca. 1 Stunde gerechnet werden, wenn sich die Spieler auf 50 Punkte einigen). Am Ende jeder Partie erhalten die Spieler so viele Punkte wie der Zahl des Feldes, auf dem sich ihr Ballon befindet, entspricht. Sobald ein Spieler, den Mond erreicht, ist die Partie sofort zu Ende und der Spieler erhält einen Bonus von 5 Punkten (also $12 + 5 = 17$ Punkte). Die anderen Spieler notieren Punkte entsprechend dem Feld, auf dem sie sich am Ende der Partie befinden. Die von den Spielern jede Runde gewonnenen Punkte werden aufaddiert. Der Spieler, der als erster die Beginn des Spiels festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielidee und Illustrierung von Dominique ERHARD
© 1999

Graphische Gestaltung: Guillaume Rohmer / NEXUS
Übersetzung aus dem Französischen: Uwe VALENTIN

Ein Spiel von EUROGAMES herausgegeben von
JEUX DESCARTES

Am Dachsberg 6
78479 Konstanz-Reichenau
e-mail: Eurogamesd@aol.com

