

# BALLOON POP

Spielend aufsteigen!

## SPIELIDEE

In **Balloon Pop** versucht ihr über acht Runden, Gruppen von Ballons zu bilden, die entweder die gleiche Farbe oder das Symbol haben. Diese Ballons könnt ihr werten. Dann platzen sie und verbliebene Ballons steigen nach oben, um neue Gruppen zu bilden.

Bildet auf diese Weise Gruppen, lasst Ballons aufsteigen und gewinnt das Spiel mit den meisten Punkten!

## SPIELMATERIAL

- 88 Ballons (Würfel):  
je 20x rot, grün, blau, gelb und 8x weiß (Joker),  
24 Ballons mit einem Symbol ☀
- 4 Spielbretter
- 4 Karten-Sets
- 4 Spielfiguren
- 1 Punktetafel
- 1 Stoffbeutel
- 1 Startwolke

## SPIELVORBEREITUNG

- Legt alle Ballons in den Beutel und mischt sie.
- Wählt eine Farbe und nehmt den entsprechenden Punktemarker, das Spielbrett und das Karten-Set. Die nicht genutzten Materialien kommen zurück in die Schachtel.
- Legt euer Spielbrett vor euch ab, nehmt die Karten auf die Hand und legt euren Punktemarker auf das gleichfarbige Feld der Punktetafel. Lasst neben der Punktetafel Platz für einen Ballon-Ablagebereich.
- Wer zuletzt Ballons hat steigen lassen, erhält die Startwolke. Aktionen der Startwolke werden stets im Uhrzeigersinn ausgeführt.

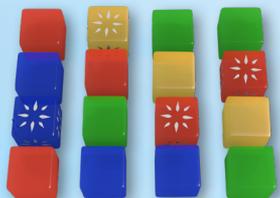


**Beispiel:** Beginn der ersten Runde im Spiel zu viert.

# SPIELABLAUF

## 1. AUSWAHL EINES BALLON-SETS

1. Zu Beginn jeder Runde werden so viele Sets mit je vier zufälligen Ballons aus dem Beutel gezogen, wie es Mitspielende gibt.
2. Diese Sets werden mit etwas Abstand nebeneinander auf dem Tisch ausgelegt.
3. Wählt nun eine Karte aus und legt sie offen vor euch ab. Beginnt mit der Startwolke.
4. Wer die höchste Karte (10 hoch, 1 niedrig) gewählt hat, darf zuerst ein Set wählen, dann die nächstniedrigere usw. Bei Gleichstand entscheidet die Spielreihenfolge mit Beginn der Startwolke.



**Beispiel:** Vier Sets in einem Spiel zu viert.

**Variante für Schritt 3:** Ihr könnt die Karten verdeckt ausspielen und sie gleichzeitig aufdecken. Dies beschleunigt den Spielablauf.

## 2. PLATZIEREN DES BALLON-SETS

Platziert nun euer gewähltes Ballon-Set auf eurem Spielbrett. Wer die Startwolke besitzt, beginnt.

### Dabei gilt:

- Ihr dürft das Set als Ganzes drehen. Die Reihenfolge der Ballons im Set darf jedoch nicht geändert werden.
- Mindestens ein Ballon muss in der untersten Reihe des Spielbretts liegen.
- Die Ballons müssen in das Raster eures Spielbretts passen. Auf einem Rasterfeld darf nur ein Ballon liegen.
- Die Platzierungsregel der ausgespielten Karte muss eingehalten werden.

Die Platzierungsregeln der einzelnen Karten lauten:



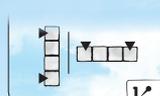
Senkrecht



Waagrecht



Senkrecht oder waagrecht



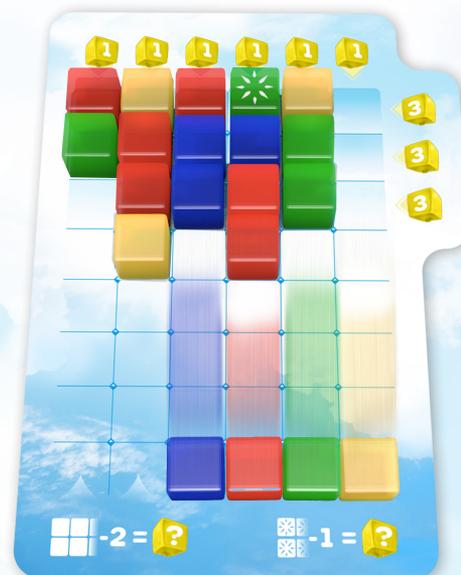
Senkrecht oder waagrecht  
Zusätzlich **könnt** ihr den 1. oder 4. Ballon aus dem Set entfernen und in den Ablagebereich legen.



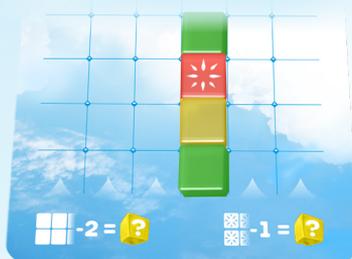
Senkrecht oder waagrecht  
Zusätzlich **könnt** ihr den 2. oder 3. Ballon aus dem Set entfernen und in den Ablagebereich legen.

**Achtung:** Solltet ihr einen Ballon aus dem gewählten Set in den Ablagebereich gelegt haben, schiebt ihr die übrigen lückenlos zu einer 3er-Reihe zusammen und legt sie dann auf euer Spielbrett.

Nachdem ihr euer Ballon-Set am unteren Rand des Rasters platziert habt, lasst ihr jeden Ballon in der jeweiligen Spalte aufsteigen. Ihr schiebt den Ballon so lange nach oben, bis er entweder auf einen anderen Ballon trifft oder an den oberen Rasterrand stößt.



**Beispiel:** Schiebt eure neuen Ballons nach oben, bis sie auf einen Ballon oder den oberen Rand treffen.



### 3. WERTUNG DER BALLONGRUPPEN

Habt ihr eure Ballons nach oben geschoben, prüft, ob Gruppen entstanden sind. Ist das der Fall, **müsst** ihr sie werten. Wer die Startwolke besitzt, beginnt. Eine Gruppe entsteht, wenn mindestens vier Ballons mit der gleichen Farbe oder mindestens zwei Ballons mit dem Symbol benachbart nebeneinander liegen – waagrecht oder senkrecht.

#### Wertung einer Farbgruppe

Eine Farbgruppe besteht aus mindestens vier benachbarten Ballons gleicher Farbe. Ihr Wert errechnet sich wie folgt: Anzahl der gleichfarbigen Ballons minus „2“.

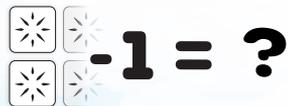

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \square & \square \\ \hline \square & \square \\ \hline \end{array} - 2 = ?$$

**Die weißen Ballons sind Joker.** Sie können jede Farbe annehmen.

**Achtung:** Benachbarte Joker müssen immer mit einer Farbgruppe gewertet werden, auch wenn ohne sie gewertet werden könnte.

#### Wertung einer Symbolgruppe

Eine Symbolgruppe besteht aus mindestens zwei benachbarten Ballons gleicher oder unterschiedlicher Farben. Der Wert einer Symbolgruppe errechnet sich aus der Anzahl der Ballons mit Symbol minus „1“.


$$\begin{array}{|c|c|} \hline \star & \star \\ \hline \star & \star \\ \hline \end{array} - 1 = ?$$

Ballons mit einem Symbol können sowohl für Farb- als auch für Symbolgruppen genutzt werden. In einer Farbgruppe spielt das Symbol keine Rolle.

Joker-Ballons haben kein Symbol und dürfen daher nicht für Symbolgruppen genutzt werden.

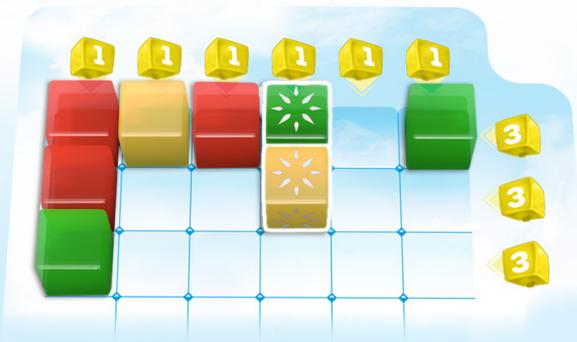
#### Geht bei einer Wertung folgendermaßen vor:

- Wählt eine Ballongruppe und wertet sie.
- Bewegt euren Punktemarker auf der Punktetafel entsprechend der erzielten Punkte nach vorn.
- Legt alle gewerteten Ballons in den Ablagebereich.
- Sind Lücken entstanden, schiebt ihr verbliebene Ballons nach oben. Dies kann zu neuen Gruppen führen, die ihr werten könnt.

Wiederholt die vorherigen Schritte, bis ihr keine Gruppen mehr habt, die gewertet werden können.



**Beispiel:** Ihr habt einen Joker-Ballon zwischen drei roten Ballons. Diese müssen nun als Gruppe von vier Ballons im Wert von 2 Punkten gewertet werden.



**Beispiel:** Eine Gruppe von fünf blauen Ballons ist entstanden. Sie bringt 3 Punkte ein. Die gewerteten Ballons werden vom Spielbrett genommen. Die restlichen Ballons werden nach oben geschoben. Dadurch hat sich eine neue Gruppe von zwei Symbolen gebildet. Diese Symbolgruppe wird mit 1 Punkt gewertet und vom Spielbrett genommen.

### Variante für Fortgeschrittene:

Könnt ihr nach der ersten gewerteten Gruppe im gleichen Zug weitere Gruppen bilden und werten, erhaltet ihr für die zweite und jede weitere Gruppe je einen Bonuspunkt. Im Beispiel auf der vorherigen Seite wurden im selben Zug zwei Gruppen gewertet. Für die zweite Gruppe gibt es einen Bonuspunkt.

## 4. ENDE EINER RUNDE

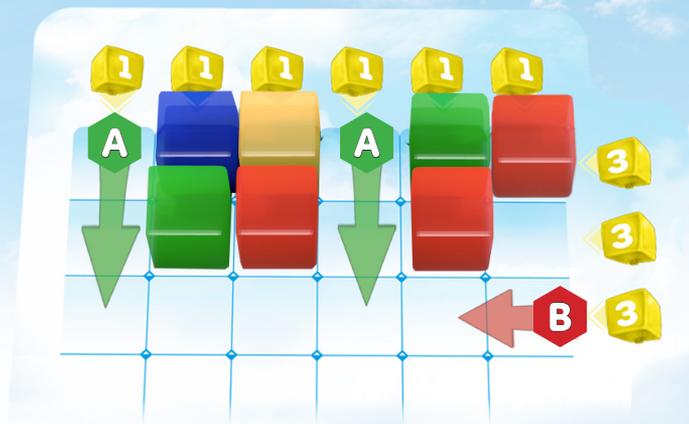
Die Runde endet, sobald alle ihre Gruppen gewertet, ihre Punktemarker gesetzt und die übrig gebliebenen Ballons nach oben geschoben haben. Ausgespielte Karten werden offen gefächert beiseite gelegt, sodass ihr diese leicht erkennen könnt.

Gebt die Startwolke im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter und beginnt dann die neue Runde.

**Achtung:** Wird im Laufe des Spiels der Beutel leer, legt ihr alle Ballons aus dem Ablagebereich zurück in den Beutel und spielt weiter.

## SPIELENDE

Das Spiel endet nach acht Runden. Ihr habt noch zwei Karten übrig, diese werden nicht mehr benötigt. Nun erhaltet ihr noch weitere Punkte. Für jede leere Spalte (A) erhaltet ihr einen zusätzlichen Punkt und für jede der obersten drei Reihen (B) drei Punkte.



### Beispiel:

- A** Für die 1. und 4. Spalte auf dem abgebildeten Spielbrett gibt es je einen Punkt.
- B** Für die 3. Reihe gibt es drei Punkte.

Gewonnen hat, wer mit seinen Punkten auf der Punktetafel am weitesten gekommen ist. Bei Gleichstand gewinnt, wer die wenigsten Ballons auf seinem Spielbrett liegen hat. Bei erneutem Gleichstand freut ihr euch gemeinsam über den Sieg.



Download in EN , FR , IT



© 2025 Lautapelit.fi Oy  
All rights reserved.



© 2024 HCM Kinzel GmbH  
Felix-Wankel-Str. 9/1  
74374 Zaberfeld  
Deutschland  
www.hcm-kinzel.eu