ANLEITUNG

Ein trickreiches Stichspiel für 3–6 Ballonfahrende ab 10 Jahren von Ted Alspach

Pegasus Spiele

SPIELZIEL

Macht euch bereit für ein Ballonrennen der besonderen Art! Steuert euren Heißluftballon geschickt durch die Lüfte und lasst im richtigen Moment eure Sandsäcke fallen, um die Konkurrenz zu überholen.

Sandbag ist ein Stichspiel mit ungewöhnlichen Elementen. Euer Ziel ist es, nach 3 Runden die **wenigsten** Punkte zu haben.

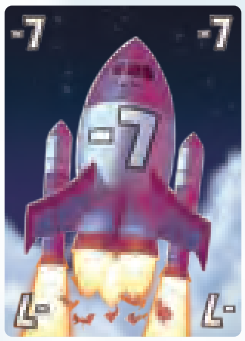
SPIELMATERIAL

55 Ballonkarten

je 11× in 5 Farben mit den Werten 0–10

10 Raketenkarten

5× Wert -5
(3–4 Personen)



5× Wert -7
(5–6 Personen)

6 Übersichtskarten

(doppelseitig)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

SPIELVORBEREITUNG

Je nach Personenzahl verwendet ihr die folgenden **Ballon- und Raketenkarten**:

	Ballonkarten	Raketenkarten
3 Personen	44 in 4 Farben (Sortiert alle Karten einer Farbe aus.)	4× Wert -5 (Verwendet keine Karten mit dem Wert -7.)
4 Personen	alle 55	5× Wert -5 (Verwendet keine Karten mit dem Wert -7.)
5–6 Personen	alle 55	5× Wert -7 (Verwendet keine Karten mit dem Wert -5.)

Mischt die Ballon- und Raketenkarten verdeckt zusammen und verteilt sie **alle** gleichmäßig an alle Personen. Nehmt dann eure Karten auf die Hand und schaut sie an.

TRUMPFFARBE BESTIMMEN

Trumpf ist die Farbe mit den meisten offenen Ballonkarten in Körben.

- Bei Gleichstand: Die höchste Summe der Kartenwerte innerhalb dieser Farben.
- Bei erneutem Gleichstand: Alle diese Farben sind Trumpf.

Sobald es keine offenen Ballonkarten gibt, gibt es keine Trumpffarbe mehr.

Wenn sich die Trumpffarbe während eines Stichs ändert: Bestimmt die Trumpffarbe erst am Ende des Stichs.

Legt je **1 Übersichtskarte** vor euch aus.
Legt Zettel und Stift bereit.

LINKS-RECHTS-TAUSCH

Tauscht nun alle gleichzeitig verdeckt **je 1 eurer Handkarten** mit den beiden Personen, die **links und rechts benachbart** zu euch sind. Ihr dürft frei wählen, welche Karten ihr weitergebt, auch Raketenkarten. Nehmt die 2 Karten, die ihr auf diese Weise zurückerhaltet, auf eure Hand.

Tipp: *Gebt Karten weiter, die ihr nicht selbst spielen wollt, zum Beispiel Ballons mit hohen Werten.*

AUSLAGE VON KORB UND SANDSACK

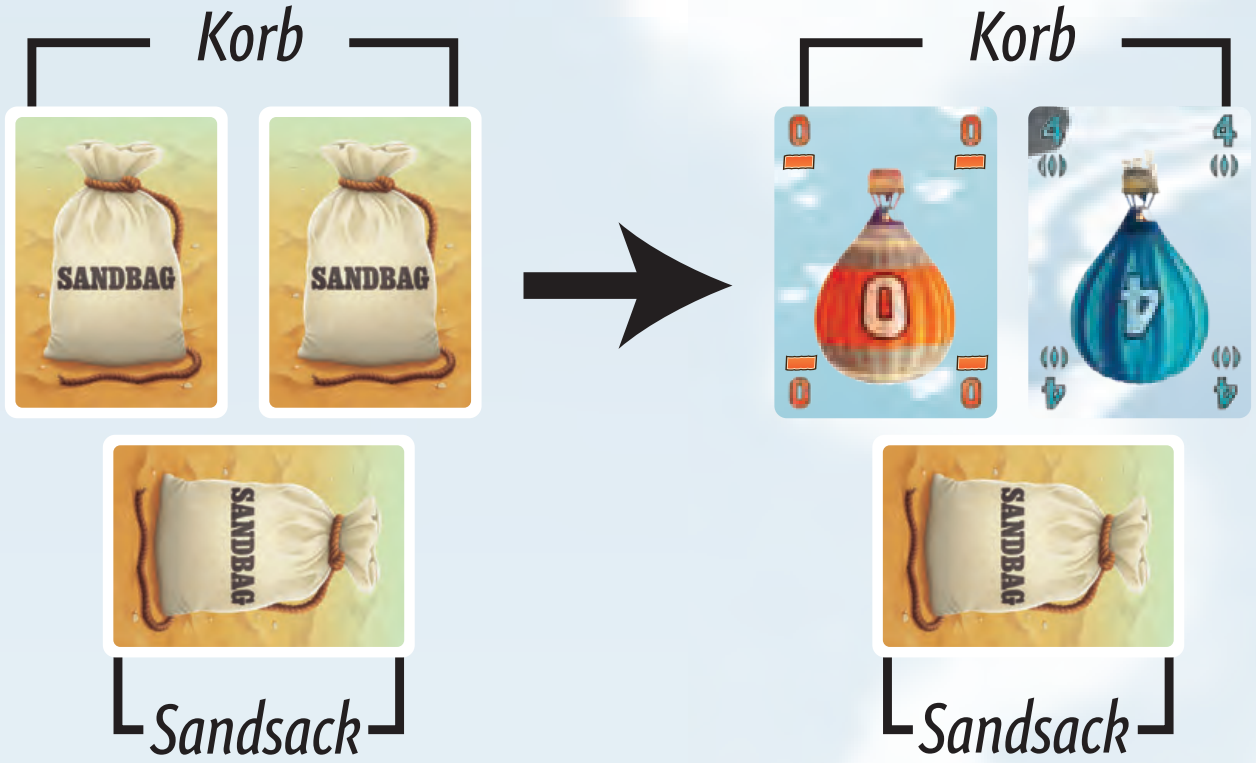
Legt jetzt alle **verdeckt** insgesamt je 3 eurer Handkarten folgendermaßen vor euch aus:

- **Korb**: 2 Karten hochkant nebeneinander
- **Sandsack**: 1 Karte quer unterhalb des Korbs, also näher zu euch

Sobald dies alle getan haben, deckt ihr gleichzeitig die Karten in euren **Körben** auf. Die Sandsäcke bleiben verdeckt.

Tipp: *Legt als Sandsack 1 Karte ab, die ihr nicht selbst spielen wollt. (Für den Korb können wir euch keinen Tipp geben, dies müsst ihr selbst herausfinden.)*

Hinweis: *Lasst in eurer Auslage etwas Platz, um dort später die Karten eurer gewonnenen Stiche abzulegen.*



Hinweis: *Dreht die Karten in euren Körben so, dass sie zu euren Mitspielenden zeigen, denn sie stehen nur ihnen zur Verfügung.*

Beispiel: *Auslage bei 4 Personen*

ALLGEMEINER SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft insgesamt über **3 Runden**. Eine Runde besteht darin, dass ihr so lange **Stiche** ausspielt, bis ihr alle eure **Handkarten** und **Sandsäcke** ausgespielt habt.

Ein Stich besteht darin, dass jede Person genau 1 Karte spielt. Es beginnt dabei die Person mit dem **Anspiel**, die anderen folgen **im Uhrzeigersinn**, bis jede Person einmal an der Reihe war. Am Ende eines Stiches wird bestimmt, wer den Stich **gewinnt**. Diese Person erhält alle Karten des Stichs sowie das Anspiel für den nächsten Stich.

Am Ende jeder der 3 Runden erfolgt eine **Punktwertung**. Wer in der Summe aus allen 3 Punktwertungen die **wenigsten** Punkte erhalten hat, gewinnt das Spiel.

WICHTIGE SPIELELEMENTE

TRUMPFFARBE BESTIMMEN

Ein wichtiges und ungewöhnliches Element dieses Spiels ist die **Trumpffarbe**. Dies ist diejenige Farbe, von der **insgesamt die meisten Ballonkarten offen in Körben ausliegen**. Raketenkarten haben keine Farbe.

Bei einem **Gleichstand** ermittelt ihr für jede der am Gleichstand beteiligten Farben die **Summe der Kartenwerte**; die höchste Summe bestimmt dann die Trumpffarbe. Sollte es auch bei den Summen einen Gleichstand geben, dann sind **alle** an diesem Gleichstand beteiligten Farben Trumpffarben, es gibt dann also **mehrere Trumpffarben gleichzeitig**!

Sollte es keine offenen Ballonkarten in den Körben geben (also nur Raketen- und/oder verdeckte Karten), gibt es **keine Trumpffarbe**.

Wichtig: Im Laufe einer Runde verändert sich meist, welche Karten in den Körben offen ausliegen. Dadurch kann sich die Trumpffarbe während einer Runde ändern, auch mehrmals. Sie kann sich sogar während eines Stichs ändern, aber bestimmen müsst ihr die Trumpffarbe immer nur am Ende jedes Stichs (sowie bei Rundenbeginn zur Bestimmung des Anspiels im 1. Stich).

ANSPIEL

Im 1. Stich einer Runde erhält das Anspiel diejenige Person, in deren Korb sich der **höchste Kartenwert der Trumpffarbe** befindet. Gibt es mehr als eine Trumpffarbe und einen Gleichstand beim höchsten Trumpfwert, bestimmt per Zufall, wer von den am Gleichstand beteiligten Personen das Anspiel erhält.

Beispiel: *In der Abbildung der Auslage bei Spielbeginn (siehe S. 6) liegen folgende Ballonkarten in den Körben: 3× orange, 2× rot, 1× gelb, 1× türkis. Die Trumpffarbe ist somit Orange. Kim hat den höchsten Trumpfwert (die orange 7) und erhält deshalb im 1. Stich das Anspiel.*

In allen weiteren Stichen einer Runde erhält jeweils diejenige Person das Anspiel, die den **vorherigen Stich gewonnen** hat.

ABLAUF EINES STICHS

Hast du das Anspiel, spielst du genau 1 Karte und legst sie in die Mitte eurer Spielfläche. Dabei darfst du entweder 1 deiner **Handkarten offen** oder deinen **verdeckten Sandsack** spielen (siehe S. 10 „Sandsäcke“).

Unter bestimmten Umständen darfst du vor dem Spielen deiner Karte 1 eigene **Handkarte** mit 1 **fremden Korbkarte austauschen**, welche du dann sofort ausspielen musst (siehe S. 11 „Tausch mit Korbkarte“).

Danach spielen reihum im Uhrzeigersinn alle anderen ebenfalls genau 1 Karte. Dabei muss der **Farbzwang** beachtet werden:

FARBZWANG

Sobald in einem Stich **erstmals** eine offene **Ballonkarte** gespielt wurde, gilt deren Farbe als **angespielte Farbe**. Sollten im selben Stich später noch Karten anderer Farben gespielt werden, gelten diese nicht als angespielte Farben. Zur Erinnerung: Raketenkarten haben keine Farbe.

Kommst du in einem Stich an die Reihe und es gibt schon eine angespielte Farbe, **musst du 1 Karte dieser angespielten Farbe spielen**, sofern du noch mindestens 1 Karte dieser Farbe **auf deiner Hand** hast. Hast du keine Karte der angespielten Farbe auf deiner Hand, darfst du eine Karte deiner Wahl spielen.

Ausnahme: Du darfst grundsätzlich immer eine **offene Raketenkarte** oder deinen **verdeckten Sandsack** spielen, selbst wenn du noch mindestens 1 Karte der angespielten Farbe auf deiner Hand hast!

SANDSÄCKE

Anstatt einer offenen Handkarte darfst du auch deinen Sandsack spielen – selbst dann, wenn du noch mindestens 1 Karte der angespielten Farbe auf deiner Hand hast. Falls die **erste** Karte in einem Stich ein **Sandsack** ist, gilt allerdings: Die **nächste** Person, die an die Reihe kommt und eine Handkarte offen spielen kann, **muss** dies tun.

Sandsäcke werden **immer verdeckt** gespielt und auch am Ende des Stichs nicht aufgedeckt. Mit einem Sandsack kann man **niemals** einen Stich gewinnen. Es spielt keine Rolle, welchen Wert die Vorderseite eines gespielten Sandsacks hat (außer für die Punktwertung am Rundenende, falls es sich um eine Rakete handelt, siehe S. 18 „Punktwertung“).

Tipp: *Sandsäcke sind hilfreich, sowohl um einen Stich nicht zu gewinnen als auch um das Anspiel loszuwerden.*

TAUSCH MIT KORBKARTE

Wenn du mit dem Spielen einer Karte an der Reihe bist, darfst du **vorher** 1 deiner Handkarten mit 1 **offenen** Karte aus dem **Korb einer anderen Person** austauschen. Ersetze die gewünschte Korbkarte, indem du deine Handkarte **verdeckt** an ihre Stelle legst. Die so erhaltene Korbkarte musst du **sofort spielen**! Du darfst nach einem Tausch also weder eine andere Handkarte noch deinen Sandsack spielen.

Beachte außerdem den **Farbzwang**: Falls es schon eine angespielte Farbe gibt und du **mindestens 2 Karten der angespielten Farbe** auf deiner Hand hast, darfst du bei diesem Tausch keine Ballonkarte aus einem Korb nehmen, die nicht die angespielte Farbe hat! (Du würdest den Farbzwang damit nicht erfüllen.) Du darfst jedoch eine **Raketenkarte** aus einem Korb nehmen. (Raketen sind eine Ausnahme des Farbzwangs.)

Aber: Falls du **genau 1 Karte der angespielten Farbe** auf deiner Hand hast, darfst du diese Karte wegtauschen! Du kannst so den Farbzwang umgehen, denn nun hast du keine Karte der angespielten Farbe mehr auf deiner Hand.

Du darfst **niemals** eine deiner Handkarten mit einer Karte aus deinem **eigenen** Korb, mit einer **verdeckten** Korbkarte oder mit einem **Sandsack** tauschen.

Anders formuliert: Du darfst den Tausch mit einem Korb vor dem Spielen einer Karte immer dann vornehmen, wenn mindestens eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt ist:

1. Du hast keine Karten der angespielten Farbe auf deiner Hand.
2. Du hast genau 1 Karte der angespielten Farbe auf deiner Hand und verwendest diese Karte zum Tausch.
3. Du nimmst eine Karte der angespielten Farbe aus dem Korb.
4. Du nimmst eine Rakete aus dem Korb.
5. Es wurde noch keine Farbe angespielt.

EINEN STICH GEWINNEN

Sobald jede Person 1 Karte gespielt hat, endet ein Stich. Überprüft nun zuerst die **Trumpffarbe**, denn diese könnte sich geändert haben, falls während dieses Stichs eine oder mehrere Korbkarten ausgetauscht wurden.

Bestimmt dann, wer den Stich gewinnt:

- Wurde **mindestens 1 Trumpfkarte** gespielt, gewinnt die **höchste gespielte Trumpfkarte** den Stich. Falls es (bei mehr als einer Trumpffarbe) einen Gleichstand gibt, gewinnt von den höchsten Trumpfkarten die **zuerst gespielte** den Stich.
- Wurde **keine Trumpfkarte** gespielt, gewinnt die **höchste gespielte Ballonkarte der angespielten Farbe** den Stich.
- Wurde **keine Ballonkarte** gespielt (also nur Raketen und Sandsäcke), gewinnt die **zuerst gespielte Raketenkarte** den Stich.

Falls du den Stich gewonnen hast, nimmst du alle Karten des Stichs zu dir:

- Drehe **Ballonkarten** um und lege sie **verdeckt** vor dir ab.
- Lege **Sandsäcke verdeckt** vor dir ab, ohne ihre Vorderseiten anzusehen.
- Lege **Raketenkarten offen** vor dir ab.
- Nachdem du alle Karten vor dir abgelegt hast, erhältst du das **Anspiel** für den nächsten Stich.

Wichtig: Lege alle Karten aus deinen gewonnenen Stichen deutlich getrennt von deinen Korbkarten und Sandsäcken ab.

Sonderfall: Sehr selten (gegen Ende einer Runde) kann es vorkommen, dass in einem Stich ausschließlich Sandsäcke gespielt wurden. In diesem Fall gewinnt **niemand** den Stich! Legt die Karten dieses Stichs beiseite. Das Anspiel für den nächsten Stich bleibt bei der Person, die zuletzt das Anspiel hatte.

Beispiel: *Kim hatte das Anspiel und spielte die orange 4. Peter tauschte eine Handkarte mit der orangen 0 im Korb von Maren. Jo spielte seinen verdeckten Sandsack. Maren hatte kein Orange auf der Hand und spielte eine gelbe 8.*

Nun wird die Trumpffarbe bestimmt: Die häufigsten Farben bei den Korbkarten sind Orange und Rot mit je 2 Karten.
Die Summe der beiden roten Karten beträgt 5, die Summe der beiden orangen Karten beträgt 8. Somit ist Orange die (einzige) Trumpffarbe am Ende des Stichs.

Kim hat mit der orangen 4 die höchste Karte in der Trumpffarbe gespielt und gewinnt den Stich. Kim nimmt alle Karten dieses Stichs, dreht die 3 Ballonkarten auf ihre Rückseite und legt alle 4 Karten vor sich ab. Dann hat Kim das Anspiel für den nächsten Stich.

Kim
Peter
Maren
Ol
SANDBAG

Beispiel: *Kim spielte die violette 0 an, danach spielte Peter die violette 1. Nun ist Jo an der Reihe. Jo hat die violette 7 auf der Hand und müsste diese eigentlich spielen, um den Farbzwang zu erfüllen. Da dies Jos einzige violette Karte ist, darf Jo sie mit einer offenen Korbkarte einer anderen Person austauschen. Jo entscheidet sich, die violette 7 mit der orangen 7 von Kim zu tauschen, und spielt diese dann sofort.*

Maren hat 2 violette Karten auf der Hand und müsste eine davon spielen. Aber in Kims Korb liegt eine Rakete. Maren tauscht die violette 8 mit Kims Rakete und spielt diese dann sofort.

Der Stich endet und die Trumpffarbe wird bestimmt: Durch den Austausch von Kims oranger 7 ist nun Rot die neue Trumpffarbe. Niemand hat eine rote Karte gespielt. Peter gewinnt den Stich, weil seine violette 1 die höchste Karte der angespielten Farbe ist. Da sich eine Rakete im Stich befindet, freut sich Peter über den Stich (siehe S. 18 „Punktwertung“).

Kim
Peter
Maren
Jo
SANDBAG

RUNDENENDE

Eine Runde verläuft solange, bis ihr **alle eure Handkarten und alle verdeckten Sandsäcke** ausgespielt habt. Dann erfolgt eine Punktwertung.

PUNKTWERTUNG

Prüft zunächst, ob alle im Spiel befindlichen **Raketenkarten** (je nach Personenzahl 4 oder 5) offen sichtbar sind, entweder in euren gesammelten Stichen oder den Körben. Falls nicht, schaut alle verdeckten Karten an und deckt alle Raketenkarten auf, egal ob in euren Stichen oder Körben.

Nun erhaltet ihr alle jeweils Punkte wie folgt:

- **Pluspunkte** in der Höhe des **Kartenwerts** für jede **offene Ballonkarte** in deinem Korb;
- **1 Pluspunkt** für jede **verdeckte** Ballonkarte in deinen Stichen oder in deinem Korb;
- **Minuspunkte** in der Höhe des **Kartenwerts** für jede **Rakete** in deinen Stichen oder in deinem Korb.

Zur Erinnerung, es geht darum, die **wenigsten** Punkte zu sammeln.

Notiert eure Punkte auf einem Zettel. Bildet nach der 2. Runde eine Zwischensumme der bisherigen Punkte.

Ein Beispiel für die Punktwertung findet ihr auf den Seiten 22/23.

ABLAUF DER 2. UND 3. RUNDE

Sammelt alle Karten ein, mischt sie und bereitet die nächste Runde genauso vor wie die 1. Runde: Verteilt alle Karten, tauscht je 1 Karte mit euren beiden links und rechts benachbarten Personen und legt 2 Korbkarten und 1 Sandsack verdeckt aus – **aber deckt eure Korbkarten jetzt noch nicht auf**!

Ihr dürft nun alle jeweils **pro volle 10 Punkte**, die ihr in den bisherigen Runden **insgesamt** erhalten habt, von eurer Hand **je 1 zusätzlichen Sandsack** verdeckt auslegen! Schiebt eure Sandsäcke etwas auseinander, sodass alle anderen jederzeit gut sehen können, wer viele Sandsäcke vor sich liegen hat. Erst nach dem Legen aller Sandsäcke deckt ihr eure Korbkarten auf.

Beispiel: *Nach den erhaltenen Punkten im vorherigen Beispiel darf Peter (12 Punkte) 1 zusätzlichen Sandsack auslegen, insgesamt also 2 Sandsäcke. Jo (23 Punkte) darf sogar 2 zusätzliche Sandsäcke auslegen, insgesamt also 3 Sandsäcke.*

SPIELENDE

Nach der 3. Runde endet das Spiel. **Wer insgesamt die wenigsten Punkte hat, gewinnt**.

Gleichstand:

a. Bei einem Gleichstand gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person, die in der 3. Runde die wenigsten Punkte erhalten hat.

b. Sollte immer noch ein Gleichstand bestehen, gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person, die in der 2. Runde die wenigsten Punkte erhalten hat.

c. Sollte auch dann noch ein Gleichstand bestehen, gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person, die in der 1. Runde die wenigsten Punkte erhalten hat.

d. Sollte nun immer noch ein Gleichstand bestehen, gibt es zwei Möglichkeiten: Habt ihr selbst gemerkt, dass Punkt c überflüssig ist, dann teilt ihr euch den Sieg. Falls ihr aber Punkt c wirklich überprüft habt, dann verlieren alle am Gleichstand beteiligten Personen das Spiel, weil sie die Zeit der anderen sinnlos verschwendet haben; es gewinnt dann die Person mit der nächsthöheren Punktzahl.

THEMATISCHE ANMERKUNG

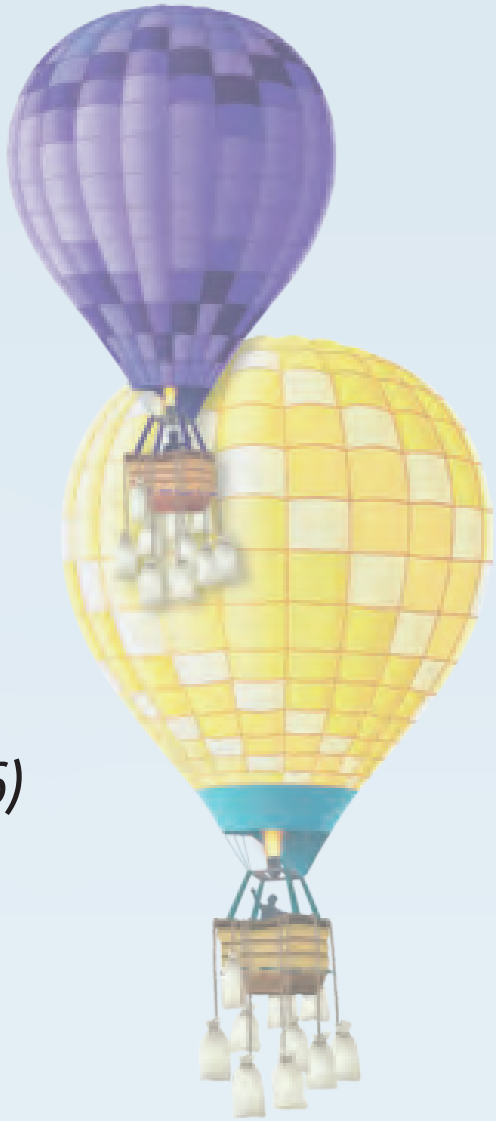
Beim Betrieb von Gasballons wird neben Wasser auch Sand als Ballast verwendet, den man während der Fahrt abwirft, um an Höhe zu gewinnen. (Zur Reduzierung der Höhe öffnet man ein Ventil, um Gas abzulassen.)

Die Abbildungen in diesem Spiel zeigen allerdings keine Gasballons, sondern Heißluftballons, in denen man üblicherweise keinen Sand verwendet. Stattdessen erhitzt man die Luft mit Propangas-Brennern, um an Höhe zu gewinnen.

Dass wir dennoch Darstellungen von Heißluftballons verwenden, hat rein künstlerische Gründe, da diese insgesamt ästhetischer sind als Gasballons. Wir bitten um Entschuldigung, falls sich Ballonfahrende von dieser künstlerischen Freiheit beleidigt fühlen sollten.

Beispiel für die Punktwertung am Ende der ersten Runde:

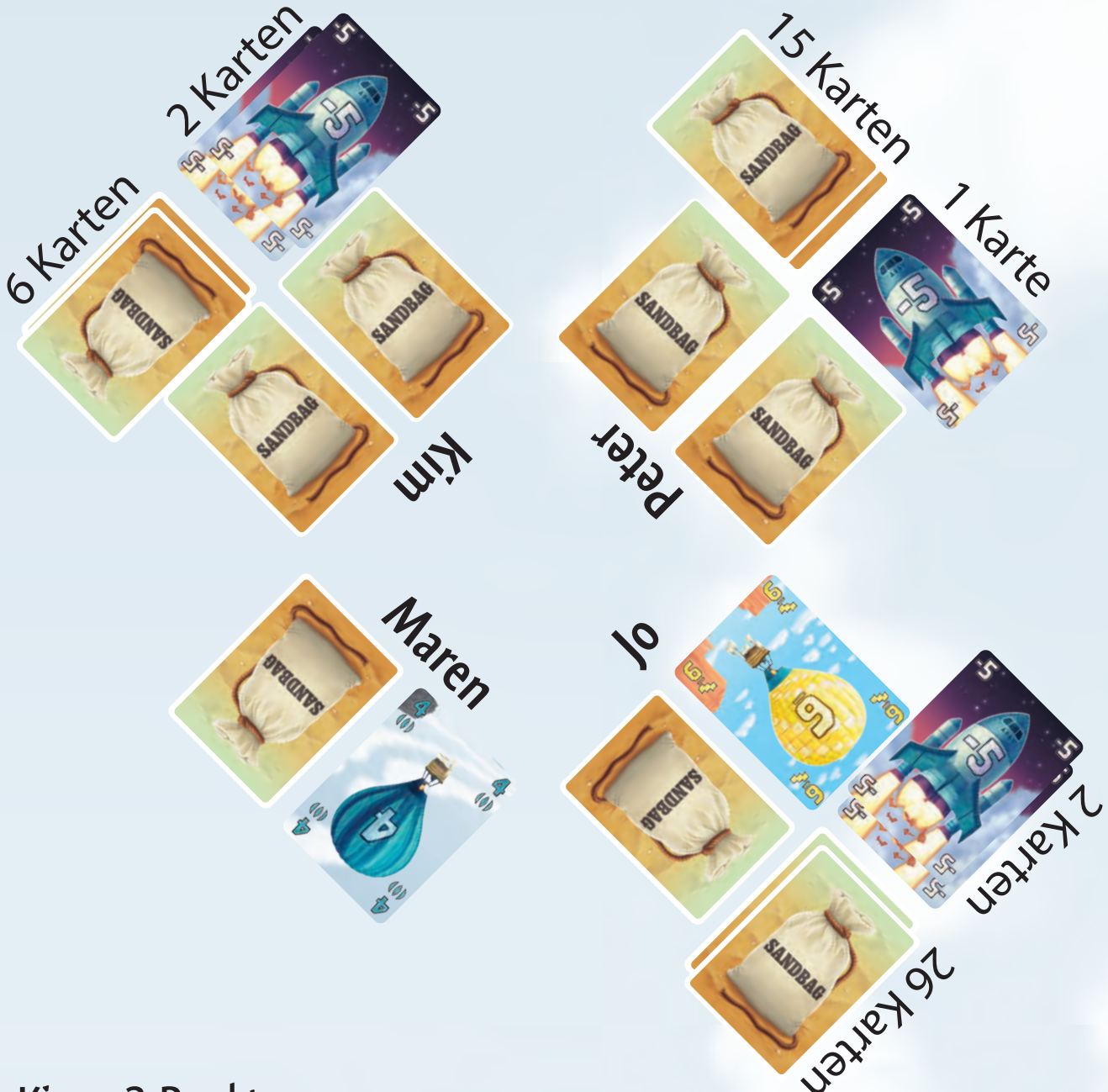
Kim erhält:
8 Punkte für verdeckte Ballonkarten
(6 in Stichen und 2 im Korb)
-10 Punkte für 2 Raketen
Summe: -2 Punkte



Peter erhält:
17 Punkte für verdeckte Ballonkarten
(15 in Stichen und 2 im Korb)
-5 Punkte für 1 Rakete
Summe: 12 Punkte

Jo erhält:
6 Punkte für 1 offene Ballonkarte (gelbe 6)
27 Punkte für verdeckte Ballonkarten
(26 in Stichen und 1 im Korb)
-10 Punkte für 2 Raketen
Summe: 23 Punkte

Maren erhält:
4 Punkte für 1 offene Ballonkarte (türkise 4)
1 Punkt für verdeckte Ballonkarten
(0 in Stichen und 1 im Korb)
keine Punkte für Raketen
Summe: 5 Punkte



Kim: -2 Punkte

Peter: 12 Punkte

Jo: 23 Punkte

Maren: 5 Punkte

IMPRESSUM

Spieldesign: Ted Alspach
Illustration: Greg Bartlett

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Redaktion: Thygra Spiele
Übersetzung: Thygra Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Bézier Games. © 2024 Bézier Games. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de