

Was ist das Ziel?

Es ist ganz einfach: Du willst die Ballons deines Gegners vom Brett **boingen** oder in die wilden Tornados  hineinbefördern. Oder du besetzt einfach die beiden Felder des **Heimathafens** des anderen Teams. Wer das zuerst schafft, ist der Champion der Lüfte!

Was ist drin & Wie baut man auf?

Die Spielfiguren

- **1 Spielbrett:** Diamantförmig mit 24 Feldern. Die zwei Felder oben und unten sind die besonderen Heimathafen-Felder.
- **6 Katzen-Ballons** 
- **6 Hunde-Ballons** 
- **6 Tornado-Marker** 

Der Aufbau

1. **Brett in die Mitte!** Legt das diamantförmige Spielbrett zwischen euch.
2. **Wählt euer Team:** Seid ihr Team Katze oder Team Hund? Schnappt euch eure 6 Ballons.
3. **Standard-Aufbau:** Platziert eure Ballons wie im Bild gezeigt.
4. **Für Profis - Freier Aufbau:** Platziert eure 6 Ballons irgendwo auf eurer eigenen Brethälfte.
5. **Wer fängt an?** Der jüngste Spieler, oder wer am besten miauen oder bellen kann!





Wie spielt man?

Ihr spielt abwechselnd. Wenn du dran bist, darfst du genau **EINE Aktion** machen.

Dein Zug

Bewege einen deiner Ballons **ein Feld** in jede Richtung (gerade oder diagonal) auf ein leeres Feld. Wenn du neben einem gegnerischen Ballon stehst, kannst du versuchen, ihn zu boingen!



Die Kunst des Boingens

Das ist der coolste Teil des ganzen Spiels!

Boing-Trupps

Ein einzelner Ballon ist nicht stark genug, um alleine zu boingen. Aber jeder Ballon hat supergeheime, unsichtbare Haken an seinem Korb! Wenn befreundete Ballons nebeneinander in einer Linie stehen, schließen sie ihre Haken zusammen und werden zum **Boing-Trupp** ! Nur ein Boing-Trupp ist stark genug zum BOINGEN!

Die Boing-Regel

Um zu boingen, musst du **stärker** sein! Zähle die Ballons in deinem Boing-Trupp (Ballons in einer ununterbrochenen Linie). Dann zähle:

- Die zusammenhängenden gegnerischen Ballons direkt vor dir, und
- Die **längste zusammenhängende Kette des Gegners voraus** in Richtung deines Boings auf derselben Bewegungslinie.

Du kannst nur boingen, wenn dein Boing-Trupp zahlenmäßig überlegen ist gegenüber sowohl der unmittelbaren Kette voraus ALS AUCH der längsten gegnerischen Kette auf dieser Linie.

Wusch! – Der Ballon ist weg

Wenn ein Ballon vom Brett geboigt wird, ist er aus dem Spiel! **Sagt Tschüss !**



Vorsicht, Tornado!

Tornados sind super chaotisch:

- **Tornado beschwören:** Wenn du einen Ballon verlierst, setze einen Tornado-Marker auf ein leeres Feld **BEVOR** du deinen nächsten Zug machst.
- **Sichere Orte:** Heimathafen-Felder haben Anti-Tornado-Geräte - dort kannst du keinen Tornado platzieren.
- **Selbst schuld:** Wenn du deinen eigenen Ballon rausboingst, bekommst du keinen Tornado.
- **Sture Tornados:** Sie blockieren Felder und können nicht bewegt werden, außer du boingst sie mit genug Ballons.
- **Tornado-Stärke:** Es braucht mindestens **zwei** Ballons, um einen Tornado zu boingen.
- **Ballon trifft Tornado:** Wenn ein Ballon in einen Tornado geboigt wird ODER ein Tornado auf einen Ballon, **verschwinden BEIDE** aus dem Spiel.
- **Tornado zähmen!** Steht ein Tornado am Rand, schieb ihn mit mindestens 2 Ballons runter!



Beispiele auf dem Brett

Wichtig: Ein Boing-Trupp besteht nur aus Ballons in einer **geraden, ununterbrochenen Linie** (horizontal, vertikal oder diagonal).

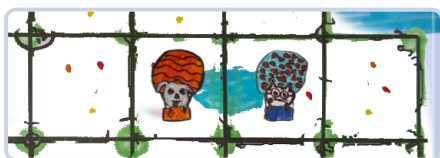
So liest du die Beispiele: • **START:** Ausgangsstellung • **NACH BOING:** Ergebnis nach dem Versuch der Hunde zu boingen

✓ Grün = Boing erlaubt! | ✗ Rot = Boing NICHT erlaubt

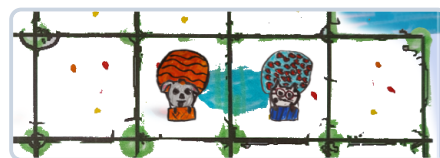
✗ Beispiel 1: Alleine geht nicht

1 Hund ist NICHT mehr als 1 Katze = **Kein Boing!** Ein einzelner Ballon kann nicht boingen.

START



NACH BOING-VERSUCH



Nichts passiert!

✓ Beispiel 2: Teamwork!

2 Hunde sind mehr als 1 Katze = **Boing erlaubt!**

START



NACH BOING

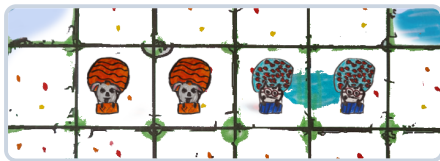


Katze rutscht ein Feld!

✗ Beispiel 3: Gleich stark

2 Hunde sind NICHT mehr als 2 Katzen = **Kein Boing!**

START



NACH BOING-VERSUCH

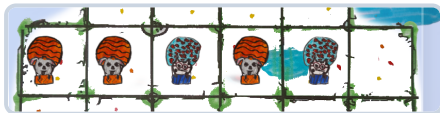


Gleich stark!

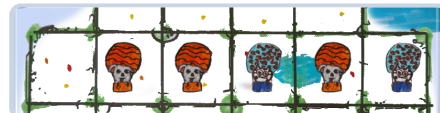
✓ Beispiel 4: Linie aufbrechen

2 Hunde sind mehr als 1 Katze = **Boing erlaubt!** Der Hund in der Mitte unterbricht die Katzenkette.

START



NACH BOING

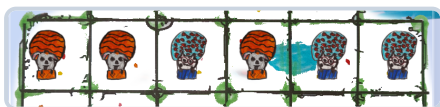


Die ganze Reihe rutscht!

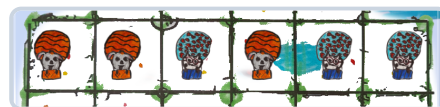
✗ Beispiel 5: Längste Kette zählt

2 Hunde sind NICHT mehr als 2 Katzen (längste Kette) = **Kein Boing!**

START



NACH BOING-VERSUCH



2er Katzenkette blockiert!

✓ Beispiel 6: Größerer Trupp gewinnt

3 Hunde sind mehr als 2 Katzen = **Boing erlaubt!**

START



NACH BOING

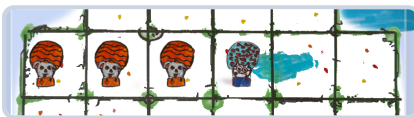


Drei Hunde drängen vor!

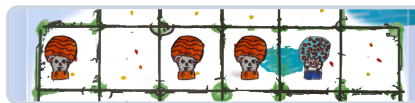
✓ Beispiel 7: Taktische Wahl

3 Hunde sind mehr als 1 Katze = **Boing erlaubt!** Wähle: alle 3 ODER nur 2 Hunde.

START



OPTION 1: 2 Hunde nutzen



1 Hund bleibt zurück!

OPTION 2: Alle 3 Hunde



Alle drängen vor!

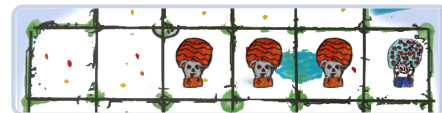
✓ Beispiel 8a: Boing am Rand – Katze fällt runter!

3 Hunde sind mehr als 2 Katzen = **Boing erlaubt!** Vorderste Katze fliegt raus! Katzen müssen VOR ihrem nächsten Zug einen Tornado setzen!

START



NACH BOING

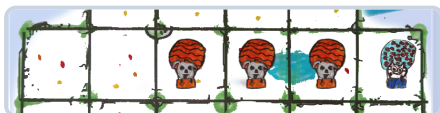


Vorderste Katze raus!

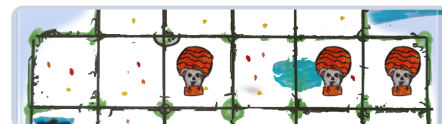
✓ Beispiel 8b: Teiltrupp boingt am Rand

3 Hunde verfügbar, aber nur 2 boingen = **Boing erlaubt!** Katze weg, Tornado kommt!

START



NACH BOING (2 von 3 Hunden)



Katze weg! Einer blieb stehen.



Tornado Beispiele

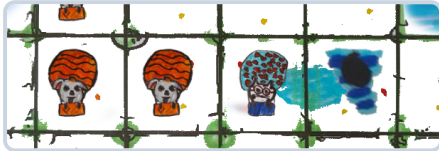
Diese Beispiele zeigen, wie Tornados mit Ballons interagieren.



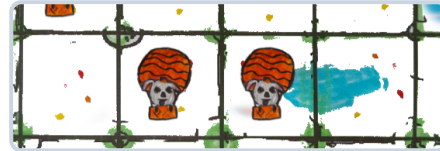
Beispiel 9: Katze in Tornado geboigt

2 Hunde sind mehr als 1 Katze = **Boing erlaubt!** Katze trifft Tornado - **beide weg!**

START



NACH BOING



Beide verschwunden!



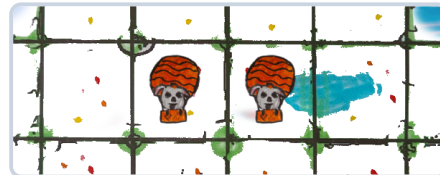
Beispiel 10: Tornado auf Katze geboigt

2 Hunde sind mehr als 1 Tornado = **Boing erlaubt!** Tornado trifft Katze - **beide weg!**

START



NACH BOING



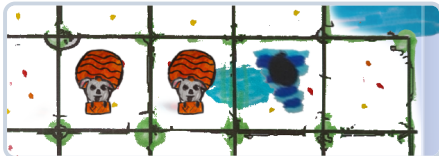
Beide verschwunden!



Beispiel 11: Tornado verschieben

2 Hunde sind mehr als 1 Tornado = **Boing erlaubt!** Schiebe den Tornado auf ein leeres Feld.

START



NACH BOING



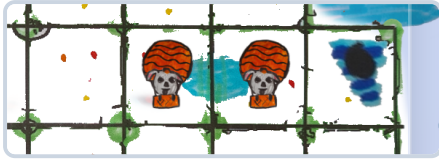
Tornado rutscht!



Beispiel 12: Tornado vom Rand

2 Hunde sind mehr als 1 Tornado = **Boing erlaubt!** Schiebe den Tornado vom Brett!

START



NACH BOING



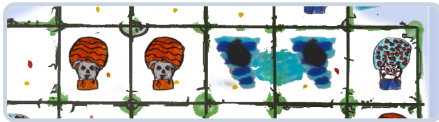
Tornado für immer weg!



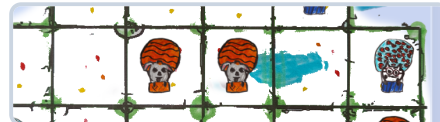
Beispiel 13: Tornado trifft Tornado

2 Hunde sind mehr als 1 Tornado = **Boing erlaubt!** Beide Tornados löschen sich gegenseitig aus!

START



NACH BOING



Doppelte Löschung!



Wer gewinnt das Spiel?

Du gewinnst sofort, wenn:

1. Dein Gegner nur noch **einen einzigen Ballon** in der Wolkenarena hat.
2. Du beide **Heimathafen-Felder** deines Gegners mit **zwei deiner Ballons** besetzt hast.

Die Geschichte von Balloon Boing

In einer weit entfernten Welt, wo Katzen und Hunde in Harmonie lebten, gab es ein kleines Königreich namens "Suriani". Die Landschaft war malerisch und friedlich, mit weiten Feldern, glitzernden Seen und sanften Hügeln. Katzen und Hunde arbeiteten zusammen, feierten zusammen und genossen das Leben. Aber eines Tages brach ein heftiger Streit zwischen den beiden Gruppen aus.

Die Ursache des Streits war ein scheinbar unbedeutendes Objekt: ein alter, wunderschön verzierter Ballon. Dieser Ballon, einst das Lieblingsspielzeug des ersten Königs von Suriani, wurde sowohl von Katzen als auch von Hunden als Symbol ihres jeweiligen Erbes beansprucht.

Der Streit eskalierte schnell und drohte, das friedliche Zusammenleben in Suriani zu zerstören. Besorgt berief Königin Bellatrix, weise und gütig, den Großen Rat ein. Nach langen Diskussionen hatte die Königin eine geniale Idee.

"Lasst uns ein Spiel erfinden", sagte sie mit einem schelmischen Lächeln. "Ein Spiel, das sowohl Mut als auch Geschicklichkeit testet, aber völlig friedlich bleibt. Ein Spiel, bei dem unsere Katzen und Hunde ihre besten Ballonpiloten in die Luft schicken und spielerisch den alten Streit beilegen können."

Und so wurde Balloon Boing geboren. Katzen und Hunde wählten ihre sechs besten Ballonpiloten aus, um in einem spannenden Wettbewerb in luftiger Höhe zu konkurrieren. Das Spielfeld war eine große Arena in den wolkigen Bergen, wo sanfte Tornados die Ballons in alle Richtungen wirbelten.

Das erste Spiel von Balloon Boing war ein riesiger Erfolg. Katzen und Hunde jubelten zusammen, lachten und genossen den friedlichen Wettbewerb. Der Streit war schnell vergessen, und Balloon Boing wurde zum jährlichen Höhepunkt in Suriani.

Jedes Jahr erinnern sich die Bewohner von Suriani an die weise Entscheidung von Königin Bellatrix und feiern ihre Einheit durch das fröhliche Spiel von Balloon Boing. Und so wird die Geschichte der spielerischen Ballonfahrer von Generation zu Generation als Symbol für friedliches Zusammenleben weitergegeben.