

BALLOON CUP

di Stephen Glenn

MATERIALE DI GIOCO

- **45 carte “balloon” mongolfiere**
(13 rosse, 11 gialle, 9 verdi, 7 blu e 5 grigie)
- **45 cubi “vittoria”** (13 rossi, 11 gialli, 9 verdi, 7 blu e 5 grigi)
- **5 carte “trofei”**, una per ciascun colore. La cifra disegnata indica il numero di cubi dello stesso colore che è necessario prendere per conquistare la coppa.
- **4 tasselli “paesaggio”**, recto e verso (1 faccia pianura, 1 faccia montagne)
- **1 sacco**

PREPARAZIONE

- **I 4 tasselli paesaggio** devono essere posizionati tra i 2 giocatori come indicato nell’illustrazione.
- **I 45 cubi “vittoria”** sono messi dentro il sacco e mescolati. Se ne estraggono a caso alcuni per poterli sistemare sui 4 tasselli paesaggio: 1 cubo sul paesaggio con il numero 1, 2 cubi sul paesaggio con il numero 2 e così via.
- **Le carte “balloon”** sono mescolate e ciascun giocatore ne riceve 8. Queste costituiscono la mano del giocatore e si devono tenere segrete. Le carte rimanenti formeranno (coperte) il mazzo comune. Quando questo mazzo comune sarà finito basterà mescolare gli scarti per riformare un nuovo mazzo comune.
- **Le 5 carte “trofeo”** sono posate scoperte vicino ai 2 giocatori.

Comincia chi ha già avuto esperienze di volo. Ciascun giocatore giocherà a turno*.

(*eccezione: vedere il paragrafo del conteggio)

SVOLGIMENTO

Durante il proprio turno un giocatore DEVE posare una e una sola carta a fianco di uno dei 4 paesaggi (sia nella sua parte che nella parte dell’avversario). Poi pesca una carta dal mazzo comune per ripristinare le 8 carte iniziali.

REGOLE PER GIOCARE LE CARTE

- Il numero dei cubi su ciascun tassello indica il numero di carte che deve essere posato per parte (quindi da l’uno E dall’altro giocatore) di ciascun tassello paesaggio.
Per esempio, bisognerà posare 4 carte per parte nel tassello paesaggio numero 4, 4 nella parte del giocatore A e 4 nella parte del giocatore B.
- Il colore dei cubi presenti in un tassello paesaggio indica di quale colore devono essere le carte mongolfiere giocate su quel paesaggio.
per esempio, sul paesaggio numero 4 ci sono appunto 4 cubi : 2 blu, 1 giallo e 1 rosso. Questo significa che bisognerà posare su tassello 4 carte (per parte) 2 carte blu, 1 gialla e 1 rossa. Non sono permesse altre combinazioni. .
- Le carte devono essere giocate scoperte e il loro valore deve rimanere visibile.
- Al proprio turno un giocatore è obbligato a giocare una carta anche se questo significa avvantaggiare l’avversario.
- Se nessuna delle 8 carte che un giocatore ha in mano può essere giocata, mostrate la vostra mano all’avversario (per far vedere la mancanza dei colori, cercate di evitare che l’avversario sfrutti questa regola per vedere le vostre carte compresi i valori...NDT). Potete quindi scartare da 1 a 4 carte della vostra mano e ripescarne altrettante (quindi fino a un massimo di 8). Dopo che avete pescato le nuove carte se potete dovete giocare una carta, altrimenti passate il turno al vostro avversario (ancora in questo caso dovete far vedere le vostre carte all’avversario, solito monito. NDT).

CONTEGGIO

Si fa un conteggio su un paesaggio quando il numero delle carte giocate da ciascun giocatore soddisfa il numero del paesaggio (e quindi anche dei cubi).

- **Se c'è un paesaggio di montagna:**

Il giocatore che ha più punti prende tutti i cubi posati sul paesaggio.

- **Se c'è un paesaggio di pianura:**

Il giocatore che ha meno punti prende tutti i cubi posati sul paesaggio.

- **In caso di pareggio:**

vince tutti i cubi posati sul paesaggio chi ha posizionato l'ultima carta, anche se l'ha messa nel campo avversario.

Il giocatore posiziona i cubi vinti davanti a se ben visibili e tutte le carte del conteggio vengono scartate.

Il tassello paesaggio coinvolto nel conteggio viene girato: si passa così da un paesaggio di un tipo ad un di un altro (ad esempio da pianura a montagna) .

Si prende di nuovo un numero appropriato di cubi dal sacchetto e li si posa sul paesaggio.

- Si verifica a questo punto se qualcuno ha vinto un trofeo (vedere più sotto).

- Il giocatore che ha perso ricomincia a giocare.

nota : un giocatore può quindi anche giocare due volte consecutive se ha chiuso un paesaggio con una sua carta e perde il conteggio di quel paesaggio.

TROFEI

Dopo ciascun conteggio si verifica se un coppa è stata vinta. Se un giocatore possiede per ciascun trofeo il numero di cubi richiesto (per esempio 7 cubi per il trofeo rosso) prende il trofeo e rimette nel sacchetto i cubi corrispondenti. Il trofeo è acquisito definitivamente e viene posto davanti al giocatore che lo ha vinto in modo che sia visibile.

Se un giocatore possiede o vince dei cubi di un colore di un trofeo già attribuito, li può scambiare immediatamente all'ordine di 3 a 1 e ottenere così un cubo di un colore a sua scelta. In qualunque momento è possibile effettuare lo scambio.

Nota : Stephen Glenn ci conferma che questo cambio deve essere effettuato solo e soltanto durante il proprio turno.

Alla fine del gioco è possibile che non ci siano sufficienti cubi nel sacco per completare la richiesta di un tassello. In questo caso il paesaggio in questione viene ritirato e si continua a giocare con quelli rimasti.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore ha vinto 3 trofei.

VARIANTE

Per rendere il gioco più pimpante, è consigliabile permettere lo scambio 3 a 1 solo dopo la vittoria in un conteggio del giocatore che vuole effettuare lo scambio.