

BALLON CUP

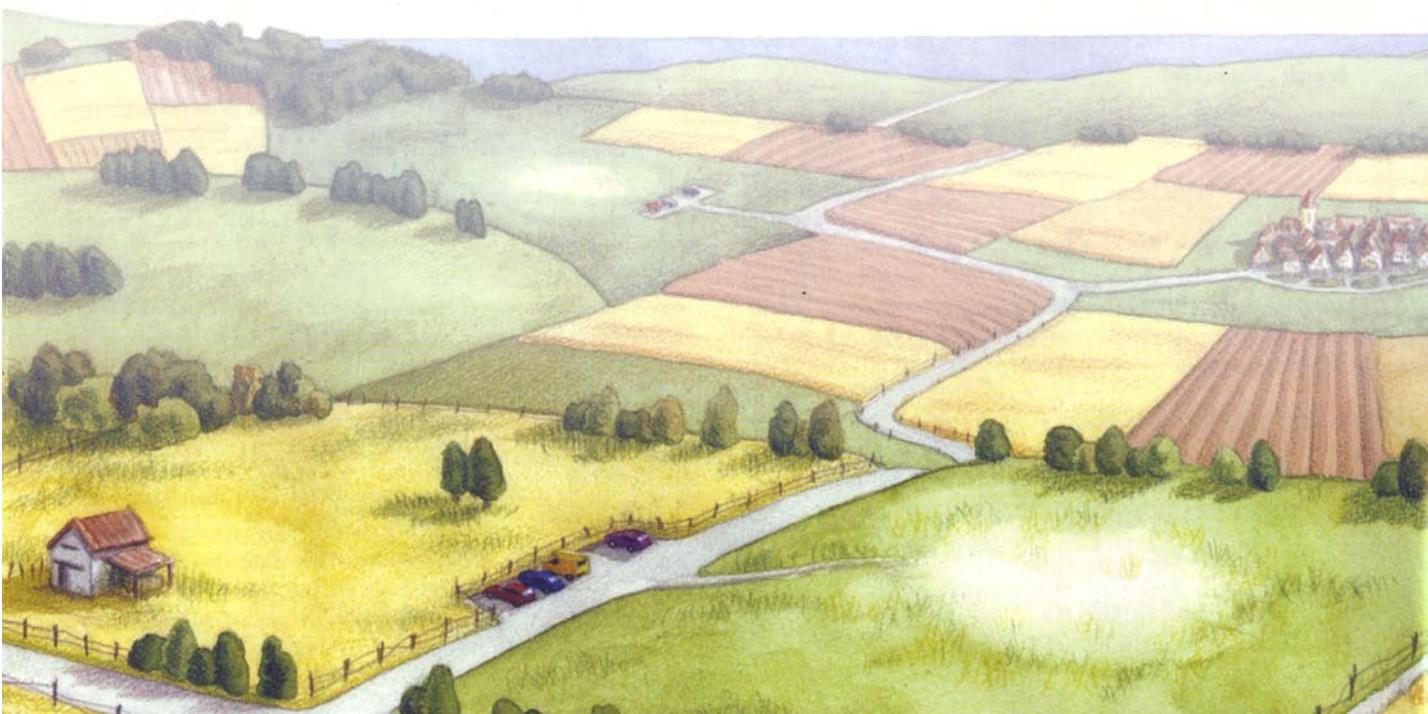
**UN GIOCO DI MONGOLFIERE
DAI 10 ANNI IN SU**

Stephen Glenn

Tema del gioco

In "Ballon cup" i due giocatori competono facendo voli aerostatici. Chi saprà sfruttare al meglio le correnti d'aria eseguendo i voli migliori otterrà punti di vari colori. Quando un concorrente otterrà i punti sufficienti di un dato colore guadagnerà il relativo trofeo. Chi guadagnerà 3 dei 5 trofei vincerà la partita. Ogni giocatore ha una mano di 8 carte "ballon" per maneggiare la sua mongolfiera fra i venti.

I giocatori potranno viaggiare in pianura, dove è meglio sfruttare le morbide brezze, o in montagna dove sono necessari venti forti e robusti. Però, i giocatori, oltre a giocare le carte a proprio beneficio, potranno anche usarle contro il proprio avversario soffiando venti pericolosi alle mongolfiere rivali.



Obiettivo

I due giocatori, usando le loro carte, cercheranno di completare i voli della propria mongolfiera, ottenendo così i punti nei vari colori utili per guadagnare il relativo trofeo. Chi guadagnerà 3 dei 5 trofei vincerà la partita.

Materiale di gioco

45 carte "mongolfiera" (13 rosse, 11 gialle, 9 verdi, 7 blu e 5 grigie)



45 cubetti "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 cubetti dello stesso colore che è necessario prendere per conquistare la coppa.

1 sacchetto

4 tasselli "paesaggio" (1 faccia pianura, 1 faccia montagne)



Preparazione

- I 4 tasselli paesaggio devono essere posizionati tra i 2 giocatori come indicato nell'illustrazione.

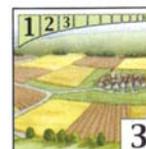
1 ☞ Pianura



2 ☞ Montagna



3 ☞ Pianura



4 ☞ Montagna



- I 45 cubetti "vittoria" sono messi dentro il sacco e mescolati. Se ne estraggono a caso alcuni per poterli sistemare sui 4 tasselli paesaggio: 1 cubetto sul paesaggio con il numero 1, 2 cubetti sul paesaggio con il numero 2 e così via.
- Le carte "mongolfiera" 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 del gioco

Durante il proprio turno un giocatore deve posare una e una sola carta a fianco di uno dei 4 paesaggi (può farlo sia dal proprio lato che da quello dell'avversario). Poi pesca una carta dal mazzo comune per ripristinare le 8 carte iniziali.

Piazzamento carte

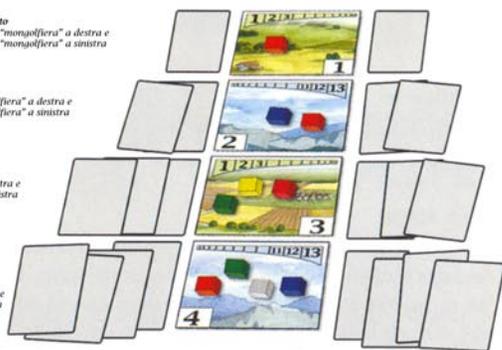
- Il **numero dei cubetti** su ciascun tassello indica il numero di carte che devono essere posate per parte (quindi da un lato e dall'altro) di ciascun tassello paesaggio.

1 cubetto
1 carta "mongolfiera" a destra e
1 carta "mongolfiera" a sinistra

2 cubetti
2 carte "mongolfiera" a destra e
2 carte "mongolfiera" a sinistra

3 cubetti
3 carte "mongolfiera" a destra e
3 carte "mongolfiera" a sinistra

4 cubetti
4 carte "mongolfiera" a destra e
4 carte "mongolfiera" a sinistra



- Il **colore dei cubetti** presenti in un tassello paesaggio indica di quale colore devono essere le carte mongolfiere giocate su quel paesaggio.



Esempio: sul paesaggio numero 4 ci sono appunto 4 cubetti: 2 blu, 1 giallo e 1 rosso. Questo significa che bisognerà posare sul 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. Potete quindi scartare da 1 a 4 carte della vostra mano e ripescarne altrettante (quindi fino ad averne un massimo di 8). Dopo che avete pescato le nuove carte se potete dovete giocare una carta, altrimenti passate il turno al vostro avversario.

Conteggio

Si fa un conteggio su un paesaggio quando il numero delle carte giocate in ciascun lato corrisponde al numero indicato nel tassello paesaggio (e quindi anche al numero di cubetti).

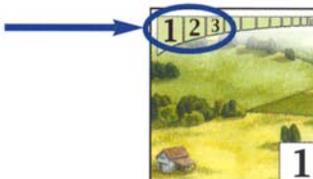


Esempio: sul paesaggio numero 2 ci sono 2 carte su ciascun lato, si esegue allora il conteggio.

- Se c'è un **paesaggio di montagna**, il giocatore che ha più punti prende tutti i cubetti posati sul paesaggio.



- Se c'è un **paesaggio di pianura**, il giocatore che ha meno punti prende tutti i cubetti posati sul paesaggio.



- In caso di **pareggio**, vince tutti i cubetti posati sul paesaggio chi ha posizionato l'ultima carta, anche se l'ha messa nel lato dell'avversario.
- Il giocatore posiziona i cubetti vinti davanti a sé ben visibili e tutte le carte del conteggio vengono scartate.
- Il tassello paesaggio coinvolto nel conteggio viene girato: si passa così da pianura a montagna o viceversa.
- Si prende di nuovo un numero appropriato di cubetti 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 completato un paesaggio con una sua carta e perde il conteggio di quel paesaggio.

Le carte "trofei"



Dopo ciascun conteggio si verifica se un trofeo è stato vinto.

Colore	Numero di cubetti
Grigio	3 cubetti
Blu	4 cubetti
Verde	5 cubetti
Giallo	6 cubetti
Rosso	7 cubetti

Se un giocatore possiede per ciascun trofeo il numero di cubetti richiesto (per esempio 7 cubetti per il trofeo rosso) prende il trofeo e rimette nella scatola di gioco i cubetti 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 cubetti di un colore di un trofeo già attribuito, li può scambiare immediatamente all'ordine di 3 a 1 e ottenere così un cubetto di un colore a sua scelta.

È possibile effettuare lo scambio in qualunque momento.

Nota: il cambio deve essere effettuato solo e soltanto durante il proprio turno.

Non ci sono più cubetti nel sacchetto

Alla fine del gioco è possibile che non ci siano sufficienti cubetti nel sacchetto 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. Questo giocatore è il vincitore.

L'autore

L'americano, Stephen Glenn, è nato nel 1966, vive in Virginia con sua moglie Lourdes e i suoi due figli, Alexander e Valori. È professore di Inglese. Oltre alla sua passione per i giochi di strategia, si diverte a costruire strumenti musicali. Ballon Cup è il suo primo gioco pubblicato.

Redazione: TM-Spiel

Illustrazioni: Jurgen Zimmermann

Traduzione: Franchija

Revisione 2019: dark_ritual - darkritual88 @ BGG



© 2003 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

Web: www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de

Art.-Nr: 692810

Alle Rechte vorbehalten.

L'autore e l'editore ringraziano coloro che hanno testato il gioco e i correttori di bozze.

L'autore ringrazia particolarmente Dave e Jennifer Bernazzani, Ben e Marcia Baldanza e Dominik Grapuchettes.

L'autore ringrazia inoltre Franchija per la traduzione in lingua italiana.