

BALLOON CUP

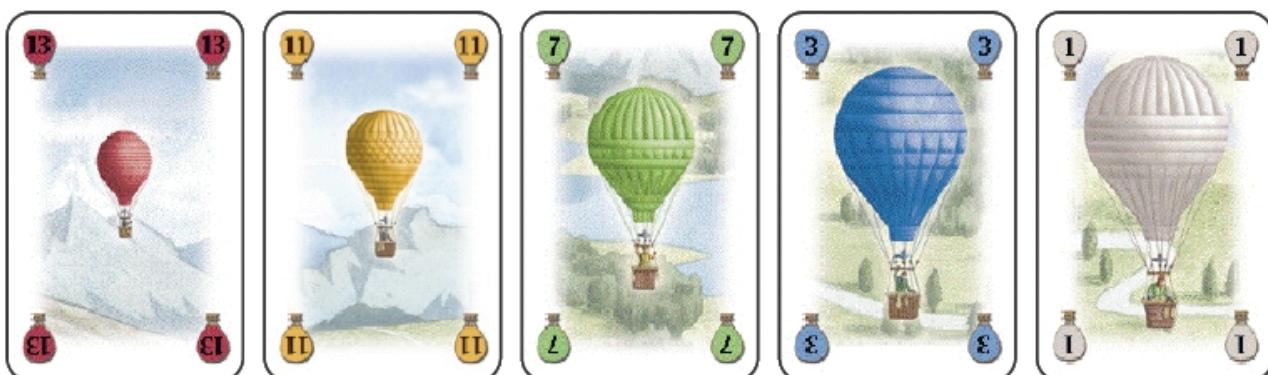
Игра для двух игроков от 10 лет

Цель игры

Игроки размещают свои карты воздушных шаров рядом с тайлами перелетов, стараясь собрать цветные кубики нужных цветов, чтобы получить карту с кубком. Первый игрок, собравший три из пяти карт с кубками, выигрывает.

Состав

45 карт воздушных шаров (13 красных, 11 желтых, 9 зеленых, 7 синих, 5 серых):



Карты с наибольшими значениями лучше использовать в горах, с наименьшими – на равнине.

45 цветных кубиков (13 красных, 11 желтых, 9 зеленых, 7 синих, 5 серых):



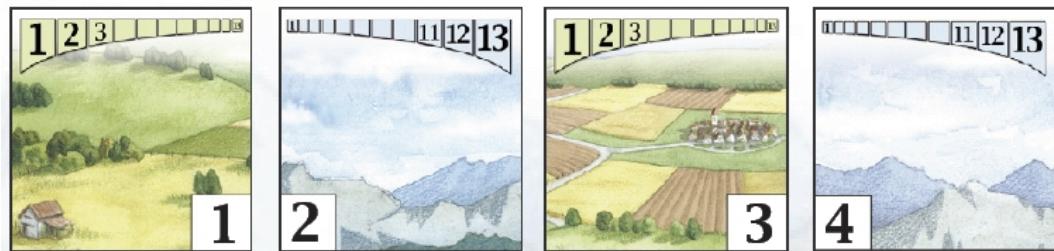
5 карт с кубками:



Кубок соответствующего цвета можно выиграть, собрав количество цветных кубиков, указанное на шаре.

1 мешочек для кубиков

4 тайла перелетов (с горами на одной стороне и равниной на другой стороне):



Подготовка и игре:

Положите 4 тайла перелетов между двумя игроками так, как показано на рисунке выше.

Положите 45 цветных кубиков в мешочек и хорошенъко встряхните его.

Доставайте кубики из мешочка в случайном порядке. Положите 1 кубик на тайл с цифрой 1, 2 кубика на тайл с цифрой 2 и так далее.

Перемешайте все карты воздушных шаров и раздайте каждому игроку по восемь карт.

Оставшиеся карты положите рядом. Сыгрынные карты помещайте в отдельную стопку. Если колода карт воздушных шаров закончится, перемешайте отбой и сформируйте новую колоду.

Положите пять карт с кубками лицом вверх на игровой стол.

Игроки выбирают, кто будет ходить первым, и в процессе игры ходят по очереди.

Ход игры

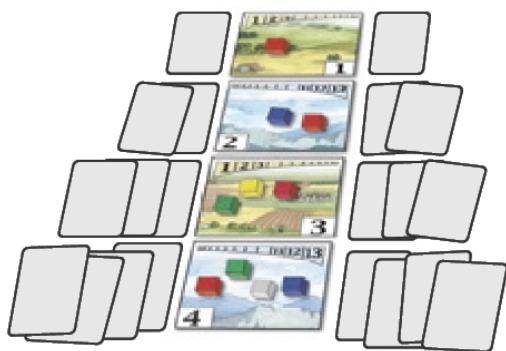
В свой ход игрок выбирает карту из своей руки и кладет ее рядом с одним из тайлов перелета по своему усмотрению. Игрок может положить карту как со своей стороны тайла перелета, так и со стороны оппонента. Потом игрок берет верхнюю карту с колоды себе в руку, после чего ход заканчивается.

Размещение карт происходит по следующим правилам:

Число кубиков на каждом тайле перелета определяет число карт, которые должны быть выложены **с каждой стороны тайла**.

Цвет кубиков на каждом тайле перелета определяет цвет карт воздушных шаров, которые должны быть выложены **с каждой стороны тайла**.

Примеры размещения карт:



Игроки кладут карточки внахлест друг на друга, но так, чтобы все карточки были видны.

Если та карта, которую может сыграть игрок, поможет его оппоненту, а других вариантов хода нет, игрок, тем не менее, должен сыграть такую карту. Если игрок не может сыграть ни одну из своих восьми карт, он показывает их все своему оппоненту, чтобы доказать невозможность хода. Если будет установлено, что игрок может положить какую-либо карту, он должен это сделать. Если ход невозможен, игрок должен решить, сколько карт он хочет обменять (до четырех), объявить это количество и произвести обмен на новые карты из колоды. Если после этого игрок может сделать ход, он должен его сделать. Если нет, опять показывает карты оппоненту для подтверждения. После этого игрок завершает свой ход без размещения карты.

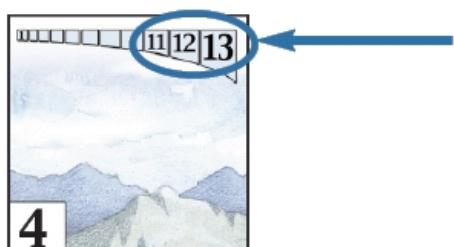
Подсчет очков происходит по следующим правилам:

Когда требуемое количество карт размещено с обеих сторон тайла, определяются результаты перелета в отношении этого тайла и кубики с этого тайла передаются победителю.

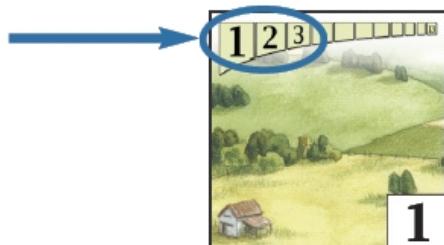


Например: тайл перелета с цифрой два имеет по две карты требуемых цветов с каждой стороны, значит, он немедленно подсчитывается.

Если подсчитывается **тайл с горами**, игрок с **наибольшей** суммой значений на картах с его стороны тайла забирает кубики.



Если подсчитывается **тайл с равниной**, игрок с **наименьшей** суммой значений на картах с его стороны тайла забирает кубики.



Если сумма значений карт с обеих сторон тайла одинаковая, выигрывает игрок, положивший последнюю карту. При этом не имеет значения, с какой стороны была положена последняя карта, был ли тайл с равниной или с горами.

Победитель забирает кубики с тайла полета и помещает их в свою игровую область. Победитель сбрасывает все карточки воздушных шаров с обеих сторон тайла и переворачивает тайл. Так, равнину сменяют горы и наоборот. Победитель не глядя достает из мешочка столько кубиков, сколько обозначено цифрой на тайлле, и кладет их на тайл.

Теперь игроки должны посмотреть, не достаточно ли у победителя кубиков, чтобы получить одну из карт с кубком. Если достаточно, победитель получает такую карту (см. Карты с кубками).

Игра продолжается дальше, следующий ход начинает игрок, проигравший при подсчете предыдущего тайла.

Карты с кубками



После подсчета тайла полета игроки проверяют, не достаточно ли у победителя кубиков, чтобы получить одну из карт с кубком.

Для получения карты с кубком серого цвета нужно 3 кубика.

Для получения карты с кубком синего цвета нужно 4 кубика.

Для получения карты с кубком зеленого цвета нужно 5 кубиков.

Для получения карты с кубком желтого цвета нужно 6 кубиков.

Для получения карты с кубком красного цвета нужно 7 кубиков.

Требуемое число кубиков указано цифрой на карте с соответствующим кубком.

Если игрок имеет требуемое количество кубиков соответствующего цвета (или больше), он помещает их в коробку, получает карточку с кубком соответствующего цвета и помещает ее лицом вверх в своей игровой области. Получив однажды карточку с кубком, игрок не может ее потерять на протяжении всей игры.

Игрок сохраняет оставшиеся кубики этого цвета и может выигрывать кубики этого цвета в дальнейшем на протяжении игры. Когда игрок претендует на карточку с кубком, он может использовать 3 кубика цвета ранее полученной кем-либо из игроков карточки с кубком как 1 кубик цвета карточки, на которую он претендует сейчас. Все 3 кубика, обмениваемые на 1 необходимого цвета, должны быть одинаковыми. Можно заменить неограниченное количество требуемых кубиков тройками кубиков других цветов.

Например: карточку с кубком желтого цвета уже забрали. У Кевина есть 4 кубика зеленого цвета и 3 кубика желтого. Он помещает все семь кубиков в коробку и получает карту с кубком зеленого цвета.

После того, как игрок, выигравший тайл, получил все карточки кубков, какие мог, в том числе используя обмены кубиков, другой игрок может претендовать на **одну** карточку с кубком, и тоже может использовать обмен кубиков. Поскольку использование обмена кубиков может вызвать цепную реакцию, игрок, выигравший тайл, имеет преимущественное право претендовать на следующую карту с кубком. Поэтому игрок, выигравший тайл может претендовать на все карточки с кубками, которые может получить после того, как его оппонент получил одну. И так далее.

Например: Майк уже получил карту с кубком красного цвета. У него есть 2 серых, 3 синих, 3 зеленых и 5 желтых кубиков. Кевин выигрывает тайл, у него становится 3 желтых, 3 красных, 5 зеленых, 3 синих и 2 серых кубика. Он получает карточки с зеленым и синим кубками, используя 3 красных кубика как 1 синий. Теперь Майк получает карточку с кубком серого цвета, используя 3 синих кубика как 1 серый. Поскольку Кевин не получает никаких карточек с наградами, Майк получает карточку с кубком желтого цвета, используя 3 зеленых кубика как 1 желтый, и выигрывает! Если бы Майк выбрал вначале желтую карточку, Кевин мог бы выиграть игру, получив серую карту до того, как Майк использовал 3 желтых кубика вместо 1 серого.

Важно: игрок не обязан использовать обмен кубиков, как только это станет возможным. Он может дождаться наилучшего для себя момента. Однако если он будет ждать слишком долго, он может дать своему противнику шанс использовать такой же обмен для получения карты с кубком.

Не хватает кубиков в мешочке

Ближе к концу игры может сложиться ситуация, когда игроку не хватает кубиков в мешочке, чтобы выложить на тайл перелета. Если это случается, игроки убирают такой тайл из игры и продолжают игру с оставшимися тайлами.

Конец игры

Игра немедленно заканчивается, как только один из игроков получает третью карту с кубком. Такой игрок объявляется победителем!

© 2003 KOSMOS Verlag

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174

www.riograndegames.com

e-mail: RioGames@aol.com

Перевод правил выполнил Simon Morley