

BALLOON CUP

Stephen Glenn

Hőlégballon játék 2 fő részére 10 éves kortól

Áttekintés

A Hőlégballon Kupában a játékosok több rövid hőlégballon röppentésben mérik össze erejüket, melyben az ezekhez társított színes kockákat gyűjtik össze. Ha egy játékos egy adott színből megfelelő számú kockát összegyűjt, megkapja az ennek a színnek megfelelő trófea kártyát. A játékosok 3 számukra egyébként már értéktelen kockát becserélhetnek egy másikra. Az a játékos, aki 3 trófea kártyát összegyűjt, nyeri a játékot.

Minkét játékos kezében 8 hőlégballon kártyalap van. A játékosok a hőlégballonjaikat a hegyekben vagy a síkságon röppentik. A nagy értékű ballonokat a hegyekben, a kis értékűeket pedig a sík terepen. A játékosok alapvetően saját oldalukon röppentik ballonjaikat, de a szelek (és némi ravaszság) átsodorhatja őket az ellenfél oldalára is, mely lépés romokba döntheti az ellenfél terveit.



Cél

A játékosok lehelyezik ballon lapjaikat a hőlégballon röppentés lapkák mellé, s megpróbálják összeszedni a megfelelő színű kockákat, melyek segítségével megszerezhetik a trófea kártyákat. Az a játékos, aki először szerez meg 3 lapot az 5 trófea lap közül, nyeri a játékot.

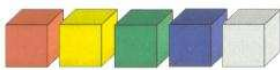
Tartalom

45 ballon kártyalap (13 piros, 11 sárga, 9 zöld, 7 kék és 5 szürke)



A nagyobb értékű lapok a hegyekben, a kis értékű lapok a sík terepen jobbak.

45 győzelmi kocka (13 piros, 11 sárga, 9 zöld, 7 kék és 5 szürke)



5 trófea kártyalap



5 színben vannak trófealapok. A lapokon található érték jelzi, hány győzelmi kockát kell az adott színben a játékosoknak összegyűjteniük, hogy a trófea lapot megszerezzék.

1 zsák

4 ballon röppentés lapka (az egyik oldalán hegy, a másikon síkság)



Előkészítés

Röppentés lapkák:

* Helyezz 4 röppentés lapkát a két játékos közé egy sorba a jobboldali ábra szerint.

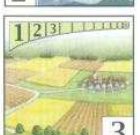
síkság 1



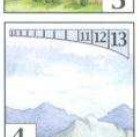
hegyvidék 2



síkság 3



hegyvidék 4



* Helyezd a 45 győzelmi kockát a zsákba és keverd össze őket

* Helyezz győzelmi kockákat a röppentés lapkákra. Húzd ki véletlenszerűen a kockákat a zsákból és rakd őket a röppentés lapkákra: az 1-es lapkára 1-et, a 2-es lapkára 2-öt, a 3-as lapkára 3-at, míg a 4-es lapkára 4-et.

* A **ballon kártyalapokat** keverd össze, majd ossz ki **8-8 lapot** a játékosok között. A játékosok kézbe veszik lapjaikat, miközben ügyelnek arra, hogy játék közben ne mutassák ellenfelüknek azokat.

*A maradék lapokat képpel lefelé fordítva helyezd húzó pakliként a tábla mellé.

* Ha a játék folyamán ez a pakli elfogyna, keverd meg az eldobott lapokat, és helyezd őket új húzó pakliként a tábla mellé.

* Helyezd az **5 trófealapot** képpel felfelé fordítva a tábla közelébe.

*A játékosok eldöntik, ki lesz a kezdő, majd felváltva követik egymást a játékban.

A játék

A játékos a saját körében képpel felfelé fordítva lehelyez egy lapot a kezéből az egyik kiválasztott röppentés lapka mellé. Ezt leteheti mind a saját, mind az ellenfél felőli oldalra is. Ezután felhúzza a húzó pakli legfelső lapját, és a kezébe helyezi azt. Evvel a saját körét befejezte.

Kártyalapok lehelyezése

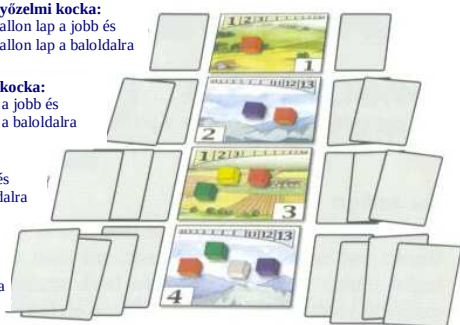
* A ballon röppentés lapkán levő **győzelmi kockák száma** meghatározza, hogy a lapka **mindkét oldalára** mennyi kártyalapot kell letenni.

1 győzelmi kocka:
1 ballon lap a jobb és
1 ballon lap a baloldalra

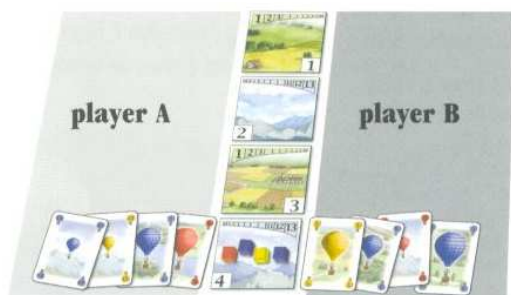
2 győzelmi kocka:
2 ballon lap a jobb és
2 ballon lap a baloldalra

3 győzelmi kocka:
3 ballon lap a jobb és
3 ballon lap a baloldalra

4 győzelmi kocka:
4 ballon lap a jobb és
4 ballon lap a baloldalra



* A ballon röppentés lapkán levő **győzelmi kockák színe** határozza meg, milyen színű kártyalapokat kell letenni a lapka **mindkét oldalára**.



Például: a 4-es ballon röppentés lapkán 2 kék, 1 piros és 1 sárga győzelmi kocka található. Ezáltal a játékosoknak a lapka mindkét oldalára 2 kék, 1 sárga és 1 piros kártyalapot kell tenniük.

* A játékosok átfedve, de az előzőleg lerakottakat nem teljesen elfedve egymásra teszik a lapokat. Így minden lerakott kártyalap látható.

* Ha egy játékos csak 1 lapot tud lehelyezni, és ezzel segítené ellenfelét, akkor is le kell azt raknia. Semelyik játékos nem teheti meg, hogy nem tesz lapot a saját körében.

* Ha egy játékos a kezében levő 8 lap közül egyiket sem tudja lehelyezni, meg kell mutatnia azokat az ellenfelének, hogy az meggyőződhessen erről. Ha tud tenni lapot, akkor tennie kell. Ha nem, a kezéből maximum 4 lapot el kell dobni (először meghatározza, mennyit fog eldobni), s ugyanannyi lapot húz helyettük a pakliból. Ha ezután tud tenni lapot, megteszi. Ha nem, ismételtén megmutatja lapjait ellenfelének. Ha mégis tudna rakni, akkor tesz egyet, ha valóban nem, akkor lap letevése nélkül fejezi be körét.

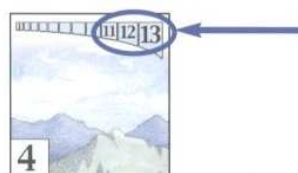
Pontozás

Ha egy ballon röppentés lapka mindkét oldalára lekerülnek a megfelelő lapok, kiértékeljük azt, s a győztes megkapja a győzelmi kockákat.



Például: a 2-es ballon röppentés lapka mindkét oldalán 2 megfelelő színű kártyalap található, így azonnal kiértékeljük azt.

* Ha a **hegyekben** történik a lapka kiértékelése, az a játékos szerzi meg a győzelmi kockákat, akinek a lapka felé eső oldalán a **legmagasabb** a ballon lapok összege.



* Ha a **síkságon** történik a lapka kiértékelése, az a játékos szerzi meg a győzelmi kockákat, akinek a lapka felé eső oldalán a **legkisebb** a ballon lapok összege.



* Ha a lapka mindkét oldalán egyenlő a ballon lapok összege, az a játékos viszi el a győzelmi kockákat, aki az utolsó lapot rakta le. Nem számít, hogy melyik oldalra, illetve hegyvidék vagy síkság mellé helyezte-e le a lapot.

* A győztes elveszi a győzelmi kockákat, és saját területére helyezi azokat.

* A győztes a lapka mindkét oldaláról eltávolítja a lapokat.

* A győztes megfordítja az adott lapkát, ezáltal a hegyvidék síksággá, míg a síkság hegyvidékké változik.

* A győztes kihúzza a zsákból (anélkül, hogy belenézne) annyi kockát, amennyit a lapka jelez, majd ráhelyezi azokat.

* Ezután a játékosok ellenőrzik, hogy a győztes játékosnak van-e elég győzelmi kockája, hogy egy vagy több trófea kártyát elvehessen. Ha igen, elveszi a megfelelő trófea lapo(ka)t. (lásd „Trófea kártyák”)

* A játékot a **vesztes** játékos folytatja tovább.

Trófea kártyák



A ballon röppentés lapka kiértékelése után ellenőrizni kell, vajon egy vagy több színben rendelkezik-e a győztes játékos a megfelelő számú kockával.

szín	győzelmi kockák száma
szürke	3 győzelmi kocka
kék	4 győzelmi kocka
zöld	5 győzelmi kocka
sárga	6 győzelmi kocka
piros	7 győzelmi kocka

Ha egy játékos rendelkezik egy (vagy több) színből a szükséges számú győzelmi kockával, ezt a szükséges darabszámú kockát vissza teszi a zsákba, elveszi a megfelelő trófea kártyát és azt képpel felfelé fordítva a saját játékkerébe helyezi. Amit egyszer már megszerzett, azt a játék folyamán többé nem veszíti el.

A játékos ebből a színből a többlet kockákat megtartja, és a játék hátralevő részében tovább gyűjtheti azokat. Amikor egy játékos megszerez egy trófea kártyát, 3 győzelmi kockát az előzőleg megszerzett egy trófea kártya színében beválthat a kívánt trófeakártya színének megfelelő 1 győzelmi kockára.

A játékos a csere kereskedelem részeként nem kapja meg ténylegesen az új kockát, elegendő kocka esetén, beleértve a 3-at az egyért cserét is, egyből igényt tarthat a trófea kártyára. Akár több 3 győzelmi kockát is beválthat, hogy megszerezze a trófea kártyát.

Például: A sárga trófea kártyát már elvitte valaki. Kevinnek 4 zöld és 3 sárga győzelmi kockája van. Mind a 7 kockát visszateszi a játék dobozába és megszerzi a zöld trófea kártyát.

Megjegyzés: egyik játékosnak sem kell becserélnie 3 győzelmi kockát 1-re, amikor ezt megteheti. Megvárhatja a számára

alkalmasabb pillanatot, de ha túl sokáig vár, esélyt ad ellenfelének, hogy hasonló cserével megszerezze a trófea kártyát.

Nincs elég győzelmi kocka a zsákban

A játék vége felé előfordulhat, hogy a zsákban nincs elegendő győzelmi kocka a ballon röppentés lapka feltöltéséhez. Ha ez megtörténik, el kell távolítani ezt a lapkát a játékból, s kevesebb lapkával kell folytatni tovább a küzdelmet.

Játék vége

A játék azonnal befejeződik, mihelyst egyik játékos megszerzi a 3. trófea kártyáját. Ez a játékos a győztes.

A játéktervező

Az amerikai Stephen Glenn 1966-ban született, jelenleg Virginiában él feleségével, Lourdessel és két gyermekével, Alexanderrel és Valorivel. Foglalkozása egyetemi tanár egy főiskolán. A családi stratégiai játékok mellett szívesen komponál instrumentális zenéket. Ballon Cup az első publikált játéka.

Kiadó: TM-Spiele

Illusztráció: Jürgen Zimmermann

Grafika: Michalea Schelk / Fine Tuning

Angol fordító: Anna & Jay Tummelson

Magyar nyelvre fordította: ef

Szabály kiegészítés:

*A lapkákon levő kockák száma egyik színből sem lehet egyenlő vagy több, mint amennyi ebből a színből kell a trófea kártya megszerzéséhez.

*A kör győztese annyi trófea kártyát szerezhet meg, amennyit csak képes, míg a vesztes játékos csak egyet. Ezután felváltva szerezhetnek még trófea kártyákat.