Les cartes Trophée



Après chaque décompte, on vérifie si le gagnant a collecté le nombre de cubes requis pour remporter un Trophée

Couleur	Nombre de cubes Victoire
gris	3 cubes
bleu	4 cubes
vert	5 cubes
jaune	6 cubes
rouge	7 cubes

Lorsqu'un joueur a collecté autant de cubes de couleurs qu'indiqués dans ce tableau, il obtient le Trophée correspondant, qu'il ne pourra jamais perdre. Les cubes utilisés pour remporter le Trophée sont remis dans le sac.

Si un joueur possède encore des cubes de la couleur d'un Trophée qui vient d'être remporté, ou qu'il en gagne au cours de la partie, ils ne sont pas retirés du jeu. Il peut, à n'importe quel moment de la partie, mais à son tour de jeu, échanger 3 cubes d'une couleur dont le Trophée a été attribué contre 1 cube de la couleur de son choix.

Exemple : le Trophée jaune a déjà été remporté. Un joueur qui possède encore 3 cubes jaune peut en tout temps les considérer comme 1 cube d'une autre couleur, qu'il peut utiliser pour gagner un autre Trophée lors d'un prochain décompte.

Astuce : un joueur n'est pas obligé d'échanger ses cubes restants tout de suite, il peut attendre le moment qui lui convient le mieux. Ceci dit, trop attendre peut donner à son adversaire l'occasion de le faire avant !

Plus assez de cubes Victoire ?

En fin de partie, il peut arriver qu'il n'y ait plus assez de cubes dans le sac pour réapprovisionner une tuile. Dans ce cas, la tuile est retirée du jeu et la partie se poursuit avec les paysages restants.

Fin de partie

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur remporte une troisième carte Trophée. Ce joueur est désigné vainqueur.

L'auteur

L'américain Stephen Glenn est né en 1966. Il vit en Virginie avec sa femme Lourdes et ses 2 enfants, Alexander et Valori et est professeur d'anglais au lycée. Outre sa passion pour les jeux de stratégie en famille, il aime composer de la musique instrumentale. Balloon Cup est son premier jeu

Development: TM-Spiele
Illustration: Jürgen Zimmermann
Graphics: Michaela Schelk / Fine Tuning
English translation: Anna & Jay Tummelson

© 2003 KOSMOS Verlag

Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
web site: www.riograndegames.com
e-mail: RioGames@aol.com

Art.-Nr: 692810

All Rights Reserved.

The author and publisher thank all test players and rule readers for their comments and suggestions.
The author especially thanks Dave and Jennifer Bernazzani, Ben and Marcia Baldanza, and Dominic Crapuchettes for their help.

BALLOON CUP

Stephen Glenn

Un jeu de ballon pour 2 joueurs
A partir de 10 ans

Aperçu du jeu

Vous êtes 2 aérostiers participant à une compétition de montgolfières, dans laquelle vous devez visiter un certain nombre de lieux afin de collecter des cubes de Victoire, qui vous permettront de remporter des Trophées. A l'aide de votre main de 8 cartes ballon de valeur différente, prendrez-vous de la hauteur pour explorer les sommets ou volerez-vous au-dessus des plaines ? Attention, les vents (et la ruse) pourront vous amener à jouer du côté de votre adversaire pour faire capoter son plan de vol !



But du jeu

Dans cette course en ballon, il vous faudra franchir plusieurs étapes de plaines et montagnes pour remporter un trophée.
Si vous parvenez à gagner 3 des 5 trophées, vous serez désigné vainqueur.

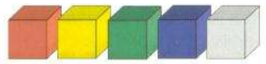
Matériel

45 cartes Ballon (13 rouges, 11 jaunes, 9 vertes, 7 bleues et 5 grises)



Les cartes avec de grands nombre ont plus de valeur en montagne.
Les cartes avec de petites nombres ont plus de valeur en plaine.

45 cubes Victoire (13 rouges, 11 jaunes, 9 vertes, 7 bleues et 5 grises)



5 cartes Trophée



Il y a un Trophée à gagner pour chaque couleur de ballon.
Le numéro sur le ballon indique le nombre de cubes requis de cette couleur pour remporter le Trophée.

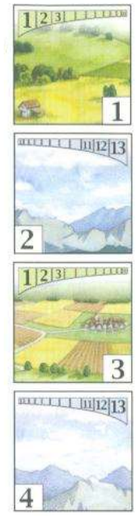
1 sac en tissu

4 tuiles paysages (avec plaines d'un côté et montagnes de l'autre)



Préparation

• **Les 4 tuiles paysages** doivent être posées entre les 2 joueurs, comme indiqué sur l'illustration :



• **Les 45 cubes "Victoire"** sont placés dans le sac et mélangés. Piochez ensuite au hasard un nombre de cubes équivalent au chiffre inscrit sur les tuiles, que vous placez sur chacune d'elles : un cube sur le paysage marqué 1, deux cubes sur le second, et ainsi de suite…

• **Les cartes "Ballon"** sont mélangées et distribuez-en 8 à chaque joueur. Cela constitue sa main qu'il doit tenir secrète. Les cartes restantes forment la pioche, posée face cachée. Quand celle-ci sera épuisée, il suffira de mélanger la pile de défausse pour reformer une nouvelle pioche.

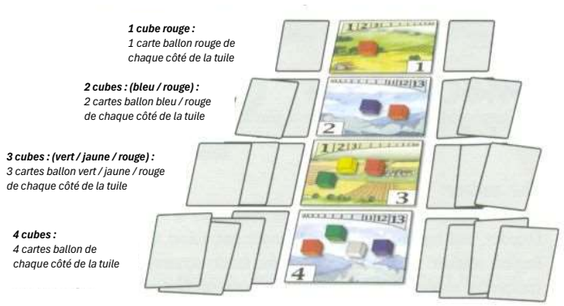
• **Les 5 cartes "Trophée"** sont placées face visible, au-dessus des 4 tuiles paysages.
Le joueur qui a volé pour la dernière fois est désigné 1er joueur.

Tour de jeu

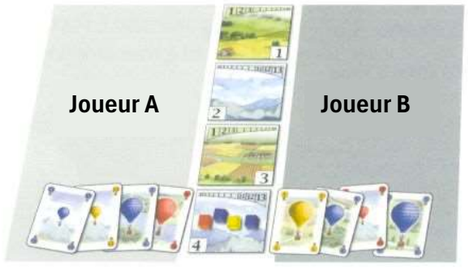
A votre tour, vous devez poser une carte de votre main à côté de l'une des tuiles paysage, que ce soit de votre côté, ou de celui de votre adversaire.

Règle de placement

Le **nombre** de cubes sur chaque tuile indique le nombre de cartes qui doivent être placées de chaque côté de ce paysage.



La **couleur** des cubes indique la couleur des ballons qui doivent être placés de chaque côté de ce paysage.



Exemple : *2 cubes bleus, 1 jaune et 1 rouge sont disposés sur le paysage n° 4. Il faudra donc placer 2 cartes ballons bleues, 1 jaune et 1 rouge de chaque côté de la tuile.*

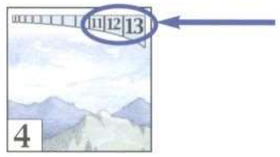
- Les cartes doivent être posées de manière décalée, afin d'avoir toujours la visibilité sur les valeurs.
- Un joueur doit toujours placer l'une des cartes de sa main, même si cela favorise son adversaire !
- Si un joueur ne peut placer aucune de ses 8 cartes, il doit les révéler à son adversaire, et en défausser jusqu'à 4 qu'il remplace par un nombre équivalent provenant de la pioche. S'il ne peut toujours pas en placer, il termine son tour sans poser de carte.

Décompte

On procède à un décompte dès que le nombre de carte requis de chaque côté de la tuile paysage est atteint.



Exemple : *dès qu'il y a 2 cartes de chaque côté de la tuile n° 2, celle-ci est considérée complète et immédiatement décomptée.*



- S'il s'agit d'un paysage de montagne, le joueur ayant **le plus** de points de son côté remporte tous les cubes de la tuile.

- S'il s'agit d'un paysage de plaine, le joueur ayant **le moins** de points de son côté remporte tous les cubes de la tuile.



- En cas d'égalité, c'est le joueur ayant posé la dernière carte (même dans le camp adverse) qui remporte les cubes Victoire.
- Le joueur qui a obtenu les cubes les pose dans sa zone de jeu, visible de l'adversaire.
- Toutes les cartes qui ont servies au décompte sont défaussées.
- La tuile qui vient d'être décomptée est retournée. On passe ainsi d'un paysage de plaine à celui de montagne (ou inversement).
- On réapprovisionne la tuile avec un nombre de cubes correspondant à sa valeur.
- Les joueurs vérifient s'ils peuvent prétendre à un Trophée (voir « cartes Trophée »).
- Le joueur qui a perdu le décompte continue la partie. (un joueur jouera donc deux fois de suite s'il a déclenché un décompte en sa défaveur)