

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



BALLON CUP

2 joueurs

+ 10 ans

30 mn

CONTENU



Stephen Glenn • 2003 • Kosmos | traduction "Etienne Grignou"



Dans cette course en ballon, 5 trophées sont mis en jeu et il vous faudra franchir plusieurs étapes de plaines et montagnes pour remporter une coupe. Si vous parvenez à gagner 3 des 5 trophées, vous serez désigné comme le grand vainqueur !

Matériel

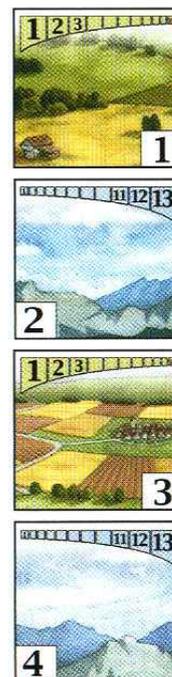
- **45 cartes "ballon"** (13 rouges, 11 jaunes, 9 vertes, 7 bleues et 5 grises)
- **45 cubes "victoire"** (13 rouges, 11 jaunes, 9 verts, 7 bleus et 5 gris)
- **5 cartes "trophée"**, une dans chaque couleur. Le chiffre représenté indique le nombre de primes de la même couleur qu'il faut gagner pour remporter la coupe
- **4 tuiles "paysage"**, recto verso (1 face plaine, 1 face montagne)
- **1 sac**

PRÉPARATION

- **Les 4 tuiles paysages** doivent être posées entre les 2 joueurs, comme indiqué sur l'illustration >>>>>>>>
- **Les 45 cubes "victoire"** sont mis dans le sac et mélangés. On les tire ensuite au hasard pour les placer sur chacune des 4 tuiles : Un cube sur le paysage marqué 1, deux cubes sur le second, ainsi de suite...
- **Les cartes "ballon"** sont mélangées et chaque joueur en reçoit 8. Cela constitue sa main et il doit la 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 posées face visible, un peu à l'écart des 4 tuiles paysages.

Celui qui s'est déjà envoyé en l'air commence la partie. Chaque joueur jouera à tour de rôle*

(*sauf exception : voir paragraphe du décompte)



DEROULEMENT

A son tour, un joueur doit poser une et une seule carte à côté de l'une des 4 tuiles paysage, que ce soit de son côté ou de celui de son adversaire. Ensuite il pioche une carte pour compléter sa main.

On tire à nouveau du sac le nombre de cubes indiqué par la tuile et on les pose sur le paysage.

- On vérifie ensuite si un trophée est gagné (voir paragraphe suivant)

- Celui qui a perdu le décompte joue ensuite

note : un joueur jouera donc deux fois de suite si il a déclenché un décompte en sa défaveur.

TROPHEES

Après chaque décompte, on vérifie si une coupe est remportée. Si un joueur possède, pour chaque trophée, le nombre de cubes demandés (par ex. 7 cubes rouges pour la coupe rouge), il les remet dans le sac et il remporte la carte "trophée" correspondante. Il la pose face visible devant lui. Ce trophée est définitivement acquis.

Si un joueur possède ou gagne des cubes de la couleur d'un trophée attribué, il peut les échanger - à raison de 3 contre 1- et obtenir un cube de la couleur de son choix. il peut faire cet échange tout de suite après l'attribution du trophée de la couleur concernée, ou plus tard.

Note : Ce point dans la règle étant un peu flou, Stephen Glenn nous a confirmé qu'on devait faire cet échange uniquement à son tour de jeu.*

A la fin du jeu, il est possible qu'il n'y ait pas suffisamment de cubes dans le sac pour compléter une tuile. La tuile en question est alors immédiatement retirée du jeu et la partie se poursuit avec les paysages restants

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a remporté 3 trophées.

*** LA VARIANTE DU CLUBE**

Pour pimenter un peu la partie, n'autorisez un échange de pions (3 contre 1) qu'après un décompte en faveur du joueur qui souhaite faire l'échange.

Traduction par Etienne Grignou - avril 2003

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>