

A large, white, textured sack with a thick, braided rope handle is the central focus. The sack is tied at the top with a knot. The background is a bright blue sky with two hot air balloons: one multi-colored and one blue. The ground is a sandy desert with orange rock formations and small green bushes.

**БАЛЛАСТ**

Присоединяйтесь к гонке на воздушных шарах и поднимитесь выше всех, оставив у себя как можно меньше балласта – мешков с песком!

«Балласт» – это необычная карточная игра, в которой вы стараетесь не стать победителем взятки. Чем **меньше** очков вы получите за 3 раунда, тем лучше.

## СОСТАВ ИГРЫ



11 карт  
бирюзовых  
аэростатов  
(0–10)



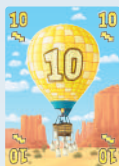
11 карт  
красных  
аэростатов  
(0–10)



11 карт  
фиолетовых  
аэростатов  
(0–10)



11 карт  
оранжевых  
аэростатов  
(0–10)



11 карт  
жёлтых  
аэростатов  
(0–10)



5 карт ракет  
со значением –5  
(для 3–4 игроков)



5 карт ракет  
со значением –7  
(для 5–6 игроков)

### ОБМЕН КАРТАМИ

Вы можете поменять карту со своей руки на открытую карту из корзины любого соперника, если:

вы получите карту главного цвета, у вас нет карт главного цвета, у вас только 1 карта главного цвета и вы меняете именно её.

### КАКОЙ ЦВЕТ ЯВЛЯЕТСЯ КОЗЫРЕМ?

Большинство карт любого цвета. Наибольшая сумма среди цветов- претендентов. Козырь – все цвета- претенденты.

Если нет открытых карт аэростатов, козырь нет.

Если козырь меняется во время взятки, он определяется в конце этой взятки.

6 двусторонних памяток

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карты ракет:

3 игрока



Добавьте в колоду 4 из 5 карт ракет со значением -5 (не используйте карты ракет со значением -7).

4 игрока



Добавьте в колоду все 5 карт ракет со значением -5 (не используйте карты ракет со значением -7).

5–6 игроков



Добавьте в колоду все 5 карт ракет со значением -7 (не используйте карты ракет со значением -5).



**3 игрока.** Уберите все карты аэростатов одного любого цвета обратно в коробку. (В партии с 4–6 игроками используйте все карты аэростатов.)

**Перемешайте** взакрытую колоду из карт аэростатов и ракет.

**Раздайте** взакрытую карты из колоды поровну всем игрокам. Они берут эти карты в руку.

**Памятки.** Каждый игрок получает 1 памятку.

## КАКОЙ ЦВЕТ ЯВЛЯЕТСЯ КОЗЫРЕМ?

Большинство карт любого цвета.

Наибольшая сумма среди цветов-pretендентов.

Козыри – все цвета-pretенденты.

Если нет открытых карт аэростатов, козыри нет.

Если козырь меняется во время взятки, он определяется в конце этой взятки.

## 2 КАРТЫ ДЛЯ СОСЕДЕЙ

Изучив карты в руке, каждый игрок выбирает 2 любые карты и передаёт одну из них взакрытую соседу слева и ещё одну взакрытую соседу справа. Игроки могут передавать какие угодно карты, даже ракеты!

**Совет.** Отдайте карты, которые не хотите разыгрывать. Например, с большими значениями.

Затем каждый игрок смотрит карты, полученные от соседей, и добавляет их в свою руку.

## 3 КАРТЫ НА СТОЛЕ

Каждый игрок выкладывает перед собой взакрытую 2 любые карты – это его **корзина**. Затем каждый кладёт взакрытую чуть ниже корзины ещё 1 любую карту, повернув её горизонтально, – это его **балласт**.

**Совет.** Выберите в качестве балласта карту, которую не хотите разыгрывать.

Выложив карты, игроки одновременно переворачивают 2 закрытые карты своих корзин.



**Совет.** Кладите карты корзины, повернув их от себя, поскольку они будут использоваться только другими игроками.





Пример подготовки к игре вчетвером

# ПЕРВЫЙ ИГРОК

В начале каждого раунда определяйте первого игрока. Им становится тот, в чьей корзине лежит козырь с наибольшим значением (см. «Козырь» на с. 11).

В примере слева козырь – оранжевый цвет, а первый игрок – Кирилл, так как в его корзине лежит оранжевая карта с наибольшим значением (7).

Если в игре не один козырь и у нескольких участников наибольшее значение этих цветов, первым игроком становится претендент, который сидит ближе по часовой стрелке к тому, кто раздавал карты.

После начальной взятки первым игроком будет становиться победитель последней взятки.



# ХОД ИГРЫ

Партия длится 3 раунда. Каждый раунд состоит из нескольких взяток.

Первый игрок начинает взятку. Он разыгрывает 1 карту, помещая её в центр стола. Игрок может выбрать карту со своей руки, из своих закрытых карт балласта (см. «Закрытые карты балласта» ниже, а также «Раунды 2 и 3» на с. 20) или из открытых карт в корзинах соперников (см. «Обмен картами» на с. 12).

Если карта первого игрока лежит лицевой стороной вверх, её цвет называется главным. Сосед слева должен разыграть карту того же цвета, если у него в руке есть хотя бы 1 такая карта. Если нет, он разыгрывает любую другую.

Следующие по часовой стрелке игроки делают то же самое. Взятка завершается, когда каждый разыграл по карте, затем определяется победитель (см. «Победитель взятки» на с. 16).

## ЗАКРЫТЫЕ КАРТЫ БАЛЛАСТА

В свой ход вы можете разыграть не карту с руки, а закрытую карту балласта. Вы вправе сделать это, даже если у вас на руке есть карта главного цвета. Закрытые карты балласта не переворачиваются весь раунд (их значения скрыты) и не приносят победу во взятке.



Если балласт разыграли начальной картой взятки, первый, **кто может** разыграть открытую карту (по очерёдности хода), обязан это сделать. Первая разыгранная открытая карта с аэростатом определяет главный цвет.

**Совет.** *Розыгрыш карты балласта – отличная идея, чтобы избежать выигрыша взятки.*

Если все игроки выложили закрытые карты балласта (такое возможно ближе к концу раунда), никто не забирает взятку. Отложите разыгранные карты в сторону. Тот же первый игрок начинает новую взятку.

## КАРТЫ РАКЕТ

Чем меньше очков вы получите, тем лучше, поэтому карты ракет, дающие отрицательные очки, – это хорошие карты. Вы всегда можете разыграть карту ракеты, даже если у вас есть карта главного цвета. Если ракету разыграли начальной картой взятки, первая разыгранная открытая карта с аэростатом определяет главный цвет.

**Совет.** *Если вы поместите карты ракет в корзину и соперники поменяют их (см. «Обмен картами» на с. 12), то вы сможете заполучить эти карты, если выиграете взятку.*

Если все игроки выложили карты ракет, во взятке побеждает первый, кто разыграл ракету. Если все выложили только закрытые карты балласта и карты ракет, взятку выигрывает первый, кто разыграл ракету.



В этом примере первый игрок – Кирилл. Он разыгрывает оранжевую карту с 4. Петя меняет карту с руки на оранжевую карту с 0 из корзины Маши. Женя разыгрывает закрытую карту балласта. У Маши нет оранжевых карт, поэтому она разыгрывает жёлтую карту с 8. Победитель взятки – Кирилл.

# КОЗЫРЬ

Козырь определяется по наибольшему количеству открытых карт одного цвета в корзинах игроков в конце взятки. При ничьей он определяется по наибольшему суммарному значению на картах цветов-претендентов. Если по-прежнему ничья, все эти цвета считаются козырями.

В примере слева козырь – оранжевый цвет. (В корзинах игроков 2 оранжевые и 2 красные карты, однако сумма значений оранжевых карт (8) больше суммы красных (5).)

Участник, разыгравший козырь (или один из козырей) с наибольшим значением, всегда побеждает во взятке, перебивая наибольшую карту главного цвета.

## НЕСКОЛЬКО КОЗЫРЕЙ

Если у вас несколько козырей, все карты этих цветов – козыри. Если во взятке несколько козырей наибольшего значения, её выигрывает первый, кто разыграл козырь с наибольшим значением.

## НЕТ КОЗЫРЯ

Если в конце взятки перед игроками лежат только закрытые карты (или единственные открытые карты — ракеты), козыря нет.

## ОБМЕН КАРТАМИ

В свой ход вы можете разыграть открытую карту из корзины любого соперника (но не из вашей), выложив вместо неё любую карту со своей руки взакрытую. Вы вправе сделать это даже в начале взятки. Взятая у соперника карта считается частью вашей руки, и вы должны немедленно её разыграть.

***Совет.** Так вы сможете не разыгрывать карту главного цвета, если у вас на руке только одна такая карта. Вы вправе избавиться от неё, взакрытую поменяв на открытую карту.*

Однако вы не можете получить обменом карту с аэроостатом неглавного цвета, если у вас на руке больше 1 карты главного цвета. Вы всегда должны разыгрывать карту главного цвета, если она у вас есть, разве что вы получите обменом карту ракеты или аэроостат того же главного цвета.

Иными словами, вы можете поменять карту с руки на открытую карту с аэростатом соперника в следующих случаях:

1. Вы начинаете взятку.
2. Вы получите карту главного цвета.
3. У вас нет карт главного цвета.
4. У вас только 1 карта главного цвета и вы меняете именно её.

Вы не можете поменять свою карту на закрытую карту балласта под корзиной соперника.





## ИЗМЕНЕНИЕ КОЗЫРЯ

Если игроки меняют открытые карты в корзинах, к концу взятки козырь может измениться. Не забывайте определять козырь в конце взятки, если кто-то обменивал карты.

В примере слева Кирилл начинает взятку, разыгрывая фиолетовую карту с 0. Петя разыгрывает фиолетовую карту с 1.

У Жени 1 фиолетовая карта (с 7), и она должна её разыграть. Однако вместо этого Женя решает поменять её на открытую карту с аэростатом из корзины соперника – оранжевую карту с 7 Кирилла. Так Женя избавляется от всех своих фиолетовых карт, а козырь изменится на красный.

У Маши 2 фиолетовые карты, и она обязана разыграть одну из них. В корзине Кирилла по-прежнему лежит открытая карта ракеты, а её можно разыграть, даже если в руке есть карты главного цвета. Маша меняет свою фиолетовую карту с 8 на карту ракеты Кирилла.

Победитель взятки – Петя, что не так уж плохо, ведь он забирает карту ракеты.

# ПОБЕДИТЕЛЬ ВЗЯТКИ

После того как все разыграли по карте, взятка завершается и определяется победитель. Им становится тот, кто разыграл карту главного цвета с наибольшим значением. Если кто-либо разыграл козырь, то победитель – тот, кто разыграл козырь с наибольшим значением. Если таких карт несколько (в случае нескольких козырей), побеждает претендент, разыгравший козырь наибольшего значения первым.

Победитель забирает все разыгранные карты с аэростатами и кладёт их закрытой стопкой перед собой. Теперь это мешки с песком, которые тянут его вниз. Каждая такая карта приносит 1 очко. Победитель также забирает и кладёт в открытую разыгранные карты ракет. В конце игры они уменьшают количество полученных очков на указанное значение. (на -5 или -7)

# КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается, когда участники разыграли все свои карты, включая закрытые карты балласта.



## ПЕРЕД ПОДСЧЁТОМ ОЧКОВ

Вам понадобится карандаш и лист бумаги для подсчёта результата каждого игрока.

Если не все карты ракет лежат в открытую, проверьте закрытые карты и переверните отыскавшиеся карты ракет.

## ОЧКИ В КОНЦЕ РАУНДА

Игроки подсчитывают очки в конце каждого раунда, прибавляя результат предыдущих раундов к результату текущего.

Каждый игрок получает:

- +1 очко за каждую закрытую карту с аэростатом, полученную за победу во взятке.
- +1 очко за каждую закрытую карту с аэростатом в корзине (если они есть).
- + сумма значений на всех открытых картах аэростатов в корзине (если они есть).
- -5 очков за каждую карту ракеты (3–4 игрока).
- -7 очков за каждую карту ракеты (5–6 игроков).





Кирилл: -2 очка  
Петя: 12 очков  
Женя: 23 очка  
Маша: 5 очков

Пример подсчёта очков в конце первого раунда.

У Кирилла 6 закрытых карт, полученных за победы во взятках, и 2 закрытые карты в корзине. Всего 8 очков. Также у него есть 2 ракеты со значением  $-5$ . Его результат:  $-2$  очка.

У Пети 15 закрытых карт, полученных за победы во взятках, и 2 закрытые карты в корзине. Всего 17 очков. Также у него есть 1 ракета со значением  $-5$ . Его результат: 12 очков.

У Жени 26 закрытых карт, полученных за победы во взятках. В её корзине 1 закрытая карта и 1 открытая карта с 6. Всего 33 очка. Также у неё есть 2 ракеты со значением  $-5$ . Её результат: 23 очка.

В корзине Маши 1 закрытая карта и 1 открытая карта с 4. Её результат: 5 очков.

# РАУНДЫ 2 И 3

Подсчитав очки в конце 1-го и 2-го раундов, соберите все карты, перемешайте их и вновь раздайте игрокам. В начале 2-го и 3-го раундов каждый игрок опять передаёт по 1 карте соседям, а затем выкладывает перед собой 2 карты в корзину и 1 закрытую карту балласта.

В дополнение к этим 3 картам за каждые свои полные набранных 10 очков (округление в меньшую сторону) игрок может выложить ещё 1 закрытую карту балласта, немного сдвинув её, чтобы соперники видели, сколько у него этих карт.

***Совет.** Дополнительные карты балласта очень полезны. Они помогают не побеждать во взятках и дают больше гибкости ближе к концу раунда.*

В примере на странице 18 в следующем раунде Петя сможет выложить 1 дополнительную закрытую карту балласта под корзину (всего 2), а Женя – 2 дополнительные карты (всего 3).

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра длится 3 раунда. Выигрывает участник с наименьшим суммарным количеством очков.

При ничьей побеждает претендент с меньшим результатом в раунде 3. Если ничья не разрешилась, побеждает претендент с меньшим результатом в раунде 2. Если и тут ничья, побеждает претендент с меньшим результатом в раунде 1. Если по-прежнему ничья, все оставшиеся претенденты проигрывают (за то, что впустую тратят своё и чужое время), а победителем становится следующий игрок с наименьшим количеством очков!



# ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Кэрол Олспач, Дакота Олспач, Тони Олспач, Терри Бэйли-старший, Ти-Джей Бэйли, Томас Басс, Джей Бернардо, Дэн Кэлхун, Тайлер Корнелл, Тим Копли, Дэвид Корбин, Кевин Делп, Мелисса Делп, Джона Дью, Стив Данкли, Ларри Эстрелла, Молли Фаррелл, Бен Феллоу, Терри Френч, Филлип Гол, Энджела Годел, Лайла Годел, Трип Годел, Тони Граппин, Майкл Грин, Барбара Холл, Хизер Холл, Рене Харрис, Линн Хенди, Марк Джексон, Дэниел Кахелмайер, Энналайз Леймейстер, Джейкоб Леймейзер, Ребекка Линзенбиглер, Сара Мидоуз, Уилл Мидоуз, Райан Мур, Дэвид Нахикян, Карен Нахикян, Кевин Падула, Робин Пэйр, Сэмюел Пэйр, Майк Рэндольф, Линдси Шлессер, Грег Шлёссер, Мартин Шверцлер, Флойд Шеррод, кап. Марк Сливоски, Карл Смит, Марк Смит, Натан Смит, Тим Стонер, Мишель Тарсон, Дженнифер Таварес, Майк Таварес, Элиза Трентам, Джонатан Трентам, Боб Трезайс, Джон Уодделл, Шон Уолш, Стефани Уолш, Элизабет Уивер, Мэтт Уайт, Майкл Уитмер, Тодд Уитмер.

## АВТОР

Тед Олспач – автор многих настольных игр, среди которых «Замки безумного короля Людвига», «Однажды ночью: Обратни», «Пригород», Silver, «Маглев Метро», Ultimate Werewolf, «Брысь!», и «Слово волка», – игры-финалиста премии Spiel des Jahres в 2019 году.

## ХУДОЖНИК

Грег Бартлетт – австралийский художник, который создаёт фоновые иллюстрации для анимационных телешоу на [www.backgroundart.net](http://www.backgroundart.net). Грег большой фанат настольных игр: любит и проводить за ними время, и иллюстрировать их!

# РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов

Выпускающий редактор: Елена Шкуткова

Редактор: Александр Петрунин

Переводчик: Анастасия Ефремова

Корректор: Ольга Саратовцева

Верстальщик: Антон Марков

Особую благодарность выражаем Андрею Королёву.

# ВОЗДУШНЫЕ ШАРЫ И МЕШКИ С ПЕСКОМ

В реальности аэростаты, изображённые на картах игры, обычно не используют мешки с песком для подъема. Они взлетают за счёт пропановой горелки, нагревающей воздух внутри шара. Мешки с песком иногда используются на газовых аэростатах. Их отвязывают при подъёме.

Иллюстрации воздушных шаров в этой игре можно назвать художественным вымыслом. С одной стороны, нам не хотелось вводить в заблуждение игроков, показывая тепловые аэростаты, обвешанные мешками с песком. С другой стороны, газовые аэростаты куда менее эстетичны, чем их тепловые собратья (пусть в них и не так шумно при полёте). Мы просим прощения у всех любителей аэростатов, которых могла оскорбить наша художественная вольность.





Генеральный директор: Тед Олспач

Исполнительный директор: Тони Олспач

Разработка цифровых приложений: Стивен Мелтон и Эрик Кобёрн

Руководитель клиентской службы: Райан Мур

Управление лицензированием: Рене Харрис

Управление маркетингом: Джей Бернардо

Организация торговых выставок: Кевин Падула