

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

ou Châlon-sur-Saône, 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 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**





# AIR CHAMPIONS

Jeux Ravensburger® n° 23 371 7

Un palpitant jeu d'adresse  
pour 2 à 4 pilotes à partir de 5 ans.

**Auteur :** Reiner Knizia

**Design :** Paul Windle Design, UK



## Contenu :

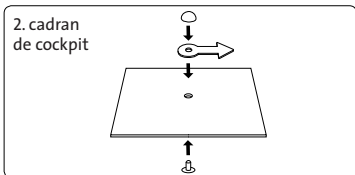
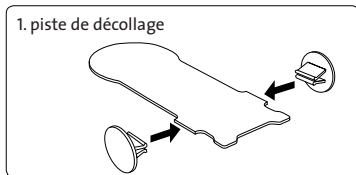
4 plaques Pays, 4 jetons Avion, 1 piste de décollage avec 2 socles, 1 cadran de cockpit muni d'une flèche, 10 jetons Orage, 12 tampons

Dusty, le petit avion à hélice, et ses adversaires volants décollent pour une grande course autour du monde. Avec un peu d'adresse et de chance, tentez de ramener un tampon de chacune des destinations avec votre avion. Au cours de votre périple, bénéficiez de l'aide de Skipper, l'instructeur, évitez les orages et atterrissez en douceur malgré l'épais brouillard !

**Le but du jeu** consiste à revenir le premier à Propwash Junction en ramenant un tampon des trois destinations : Mexique, Tibet et États-Unis.

## Préparation

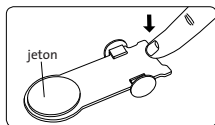
Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées, puis assemblez la piste de décollage et le cadran, comme l'indiquent les illustrations 1 et 2.



Avant chaque partie, installez les 4 plaques Pays (face ensoleillée visible et face Brouillard cachée) sur la table en les espaçant d'environ 30 cm les unes des autres. Triez ensuite les tampons et placez-les sur la plaque du pays correspondant : Mexique, Tibet et États-Unis, en vous aidant des couleurs. Chaque joueur choisit un avion et le place sur la plaque Propwash Junction (= Plaque Départ + Arrivée portant un drapeau). Gardez le cadran et la piste de décollage à portée de main. Pour finir, éparpillez les 10 jetons Orage : Pour cela, lâchez-les d'une hauteur d'environ 20 à 30 cm au-dessus de la table.



**Conseil :** Avant de vraiment commencer la partie, entraînez-vous à faire décoller votre avion pour apprendre à doser la pichenette à donner sur la piste de décollage.

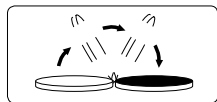


### Déroulement de la partie

Le plus jeune pilote commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, prends la piste de décollage et installe-la où tu veux, au contact de la plaque Propwash Junction ; place ton avion sur la piste. D'une pichenette à l'autre bout, propulse-le dans les airs vers la plaque Pays de ton choix. Ton avion atteint ce pays s'il touche la plaque.

**Si tu n'as pas atteint le pays du premier coup, ça n'est pas grave !** Laisse ton avion là où il a atterri. À ton prochain tour, installe la piste à cet endroit et redécoule vers un pays de ton choix.

Au lieu de propulser ton avion, tu peux aussi te rapprocher de la plaque Pays grâce à un vol plus bas, mais plus sûr. Il suffit pour cela de basculer ton jeton Avion vers l'avant sur l'autre face.



**Conseil :** Ce coup est surtout intéressant quand ton avion se trouve déjà à proximité d'un pays.

**Si tu atterris sur un jeton Orage**, tu tombes dans une violente tempête et tu dois passer un tour. Place ensuite le jeton Orage à côté de ton avion.

**Si tu atteins un pays**, bravo, tu es un sacré pilote ! En récompense, tu gagnes un tampon que tu places devant toi. Avant que le joueur voisin ne joue, fais tourner la flèche du cadran et effectue l'action indiquée. À ton prochain tour, tu redécolleras du pays où tu te trouves vers une nouvelle destination.

#### Les actions :



**L'instructeur Skipper** : L'instructeur Skipper t'aide durant ton voyage. Rejoue immédiatement !



**Le concurrent Ripslinger** : Le concurrent Ripslinger fait tout pour empêcher un autre pilote de gagner la course. Un adversaire de ton choix doit remettre un des tampons qu'il a gagnés sur le pays correspondant.



**Épais brouillard ou ciel dégagé** : Tu as 2 possibilités : Retourne une plaque Pays du côté Brouillard pour ainsi réduire la zone d'atterrissage pour tous les avions (un avion qui atterrit sur le brouillard n'atteint pas le pays) OU mets une plaque actuellement du côté Brouillard du côté ensoleillé afin que la zone d'atterrissage retrouve sa taille d'origine.



**Orage** : Partout dans le monde, des orages se forment ! Reprends les 10 jetons Orage et lâche-les de nouveau d'une hauteur de 20 à 30 cm environ au-dessus de la table. Un avion qui est touché par un orage doit passer le prochain tour.

**La partie prend fin** dès qu'un joueur retourne le premier à Propwash Junction avec 3 tampons différents dans ses bagages. **Il remporte la partie !**

*L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs qui ont participé au développement du jeu et, en particulier, Sebastian Bleasdale.*

