

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

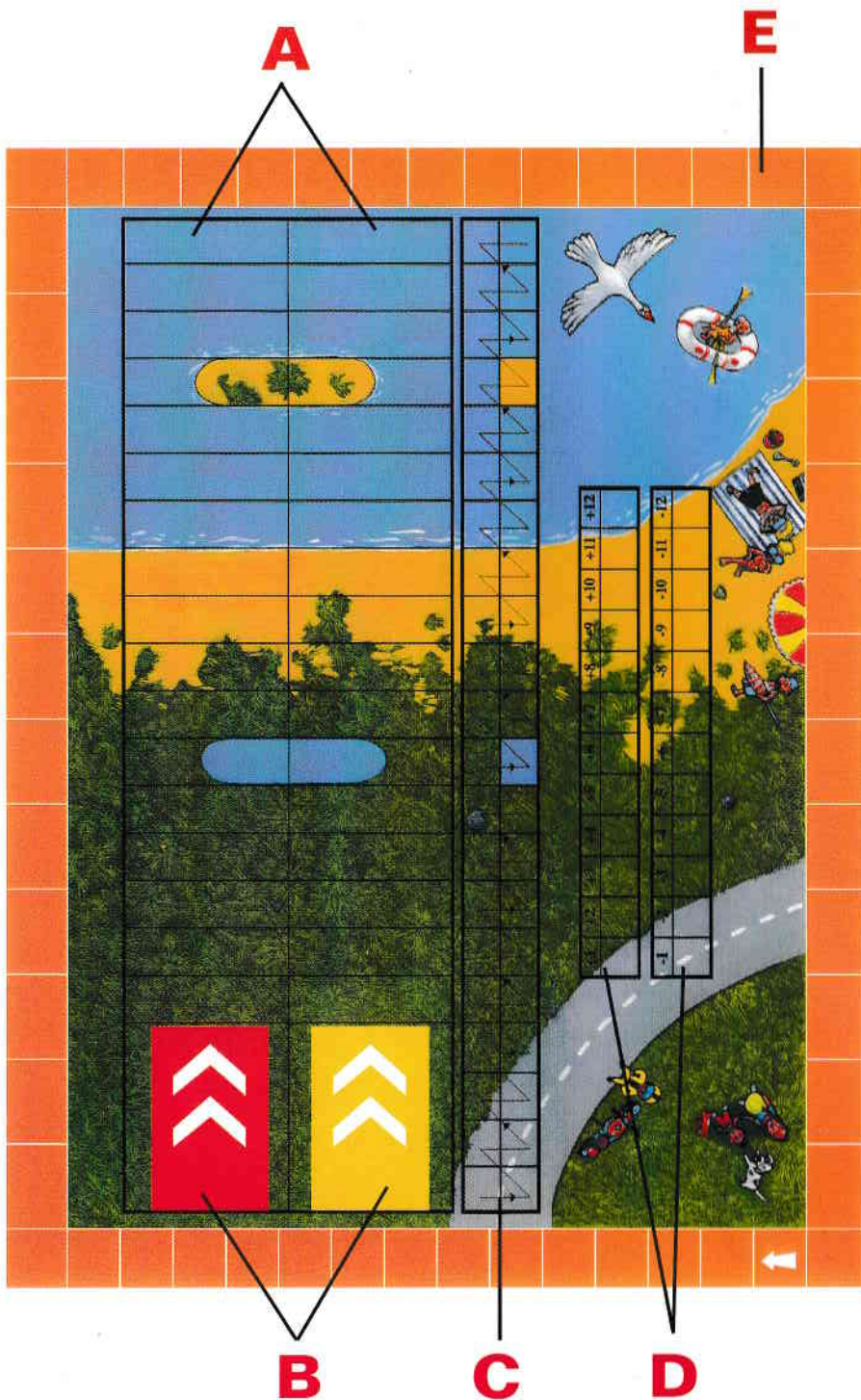


**ESCALE À
JEUX**

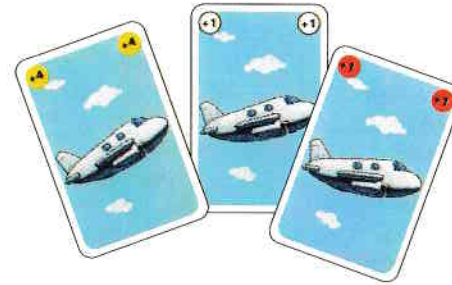
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





LE CARTE • DIE KARTEN • THE CARDS • LES CARTES • LAS CARTAS



**MOVIMENTO • FLUGKARTEN
MOVEMENT • MOUVEMENT
MOVIMIENTO**



SALTO • SPRUNGKARTE • JUMP • SAUT • SALTO



**CAMBIO DI POSTO • PLATZWECHSELKARTE
CHANGE OF POSITION • CHANGEMENT DE PLACE
CAMBIO DE SITIO**



**DIVIETO DI SALTO • SPRUNGVERBOTKARTE
JUMPING FORBIDDEN • INTERDICTION DE SAUTER
PROHIBIDO SALTAR**



VENTO • WINDKARTE • WIND • VENT • VIENTO



de 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans

CONTENU

- 1 planche de jeu
- 2 avions en plastique
- 55 cartes (dont 39 cartes "mouvement" et 16 cartes "action")
- 30 pions (de 5 couleurs différentes)
- 1 pion noir

BUT DU JEU

Chaque joueur possède une équipe de parachutistes et a pour objectif de les faire atterrir sur la côte. Pour cela, il doit "piloter" les avions et choisir le moment opportun pour parachuter ses hommes.

Il faut éviter de faire sauter les parachutistes trop tôt, car ils atterrieraient alors trop loin de la côte, ne rapportant ainsi que peu de points; mais il ne faut pas non plus trop attendre car les parachutistes risqueraient de finir dans la mer, cumulant beaucoup de points négatifs.

Le vainqueur est le joueur qui, à la fin des trois manches, a effectué les meilleurs parachutages et a obtenu le plus de points.

LA PLANCHE DE JEU

Observez attentivement la planche.

Deux "pistes d'avion" parallèles sont représentées (A).

Les grandes cases marquées de flèches sont les cases de départ des deux avions (B).

La partie gauche de la planche représente la terre ferme avec un petit lac alors que la partie droite représente la mer avec une petite île.

Les parachutistes qui atterrissent sur la terre ferme cumulent des points positifs, ceux qui au contraire atterrissent en mer, cumulent des points négatifs.

Les cases d'atterrissage se trouvent en dessous des deux "pistes" d'avion (C).

Encore en dessous sont représentés deux tableaux qui seront utilisés pour marquer les points: un tableau pour les points négatifs et un tableau pour les points positifs (D).

Le tour de la planche est composé de cases où chaque joueur avance son pion du nombre de points marqués (E). A la fin des trois manches de parachutages, le gagnant de la partie est le joueur qui se trouve en tête sur ces cases.

PREPARATION DU JEU

- Chaque joueur choisit une couleur et prend le nombre de pions (parachutistes) indiqué ci-dessous:

Avec 2 joueurs: chaque joueur prend 6 parachutistes de la couleur choisie

Avec 3 joueurs: chaque joueur prend 5 parachutistes de la couleur choisie

Avec 4 joueurs: chaque joueur prend 4 parachutistes de la couleur choisie

Avec 5 joueurs: chaque joueur prend 3 parachutistes de la couleur choisie

- Pion destiné à marquer ses points: chaque joueur place un de ses pions sur la case de départ (marquée d'une flèche) du tour de la planche. (Exemple avec 2 joueurs: chaque joueur utilise 5 de ses pions comme parachutistes et un pour marquer ses points, etc.)
- Les deux avions sont placés sur les cases de départ des pistes.
- Les cartes. Retirez les cartes "saut" du paquet. Chaque joueur en reçoit une et les restantes sont rangées dans la boîte.
- Mélangez le paquet de cartes (sans les cartes "saut") et distribuez-en 6 à chaque joueur, qui les gardera en main avec sa carte "saut". Gardez le reste du paquet à portée de main, à côté de la planche de jeu.
- Le joueur le plus jeune prend le pion noir et le place devant lui. Cette opération sert à indiquer qui sera le premier joueur du tour.
- Les parachutistes prennent place dans les avions. Le joueur qui est en possession du pion noir place un de ses parachutistes dans un des deux avions au choix. Le joueur suivant, en respectant le sens des aiguilles d'une montre, fait de même... Cette opération se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs parachutistes dans les avions.

LES CARTES

CARTES MOUVEMENT

Avec les cartes "mouvement" il est possible de piloter les deux avions. L'avion auquel s'applique le mouvement est indiqué sur chaque carte en haut à gauche:

- la couleur rouge indique que la carte concerne l'avion positionné sur la piste avec la case de départ rouge
- la couleur jaune indique que la carte concerne l'avion positionné sur la piste avec la case de départ jaune
- la couleur blanche indique que la carte concerne, au choix du joueur, l'un ou l'autre des deux avions

Le chiffre inscrit à l'intérieur du petit rond de couleur indique le nombre de cases dont doit être déplacé l'avion correspondant. En cas de nombre négatif, l'avion doit repartir en sens inverse (il doit être retourné) et donc retourner en arrière en comptant le nombre de cases correspondant au chiffre négatif inscrit sur la carte.

- Si en jouant une carte "mouvement", l'avion finit au delà de la fin de la piste, les "points" supplémentaires sont perdus et tous les parachutistes qui se trouvent dans l'avion doivent descendre (voir plus loin "Obligation de sauter")

CARTES ACTION

saut: chaque joueur a en main une carte "saut". Le joueur qui joue cette carte peut choisir un de ses parachutistes et le faire sauter de l'avion. Le parachutiste atterrira sur un des deux espaces d'atterrissage correspondants (C).

Si les deux espaces sont libres, il doit atterrir sur l'espace externe (c'est-à-dire celui juste au dessus du tableau des points positifs); si les deux espaces sont

occupés, le parachutiste atterrira sur le premier espace libre en direction du départ (de cette façon il est possible qu'un parachutiste qui devait sauter en mer atterrisse en réalité sur la terre ferme).

- Le premier joueur qui saute, en se trouvant au dessus du lac, atterrit directement dans le lac et au moment de compter les points ce sera le pion qui totalisera le plus grand nombre de points négatifs.
- Le premier joueur qui saute, en se trouvant au dessus de l'île, atterrit directement sur l'île et au moment de compter les points ce sera le pion qui totalisera le plus grand nombre de points positifs.

Changement de place: le joueur choisit un de ses parachutistes et le déplace où il veut, dans le même avion ou dans l'autre. Si la place choisie est déjà occupée, les deux parachutistes échangent leurs places.

Interdiction de sauter: le joueur retourne cette carte au moment où un adversaire retourne sa carte "saut" (au plus tard de toute façon lorsque ce sera à son tour de jouer); de cette façon, tous les joueurs ayant joué leur carte "saut" pendant ce tour de jeu sont obligés de rester à bord. Si aucune carte "saut" n'est jouée, la carte "interdiction de sauter" n'a aucune valeur.

Vent: le joueur montre cette carte au moment où un adversaire retourne sa carte "saut" (au plus tard de toute façon lorsque ce sera à son tour de jouer); le joueur peut alors choisir d'avancer ou reculer le pion "parachutiste" d'une case d'atterrissage. Au cas où plusieurs cartes "vent" sont jouées, le parachutiste sera déplacé d'une case pour chaque carte "vent" jouée. Celui qui a joué la carte "saut" choisit lequel de ses parachutistes faire sauter, une fois que l'on a déclaré si des cartes "vent" ont été jouées et combien.

Si aucune carte "saut" n'est jouée ou si une carte "interdiction de sauter" est jouée, la carte "vent" n'a aucune valeur.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur choisit une des cartes ("mouvement" ou "action") qu'il a en main et la pose cachée devant soi.

Quand tous les joueurs ont posé une carte, le joueur du tour (celui en possession du pion noir) commence à jouer en retournant sa carte et fait ce qui y est indiqué.

Suit le joueur assis à sa gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait retourné sa carte et réalisé l'action correspondante.

A ce moment là, le premier tour du jeu se termine. Toutes les cartes jouées sont mises de côté et forment un paquet, alors que les cartes "saut" qui ont éventuellement été jouées sont reprises en main.

NOUVEAU TOUR

Le tour de jeu se termine quand tous les joueurs ont joué leur carte. Le possesseur du pion noir le passe au joueur assis à sa gauche.

Le nouveau tour de jeu commence: tous les joueurs jouent une carte cachée. Le possesseur du pion noir retourne en premier la sienne et fait ce qui y est indiqué.

Une fois le tour terminé, il passe le pion noir au joueur assis à sa gauche et ainsi de suite.

A la fin de chaque tour le pion noir doit être remis au joueur suivant.

On jouera autant de tours nécessaires pour "vider" les deux avions. A ce moment là, la première "manche de parachutages" se termine.

OBLIGATION DE SAUTER

Quand un avion atteint la fin d'une piste, les parachutistes qui se trouvent encore à bord doivent obligatoirement descendre. L'avion doit être "vidé" en commençant par les pions qui se trouvent à l'avant de l'avion.

SCORES

Une session de parachutages se termine quand tous les parachutistes sont descendus des deux avions. A ce moment là, on comptabilise les points.

Les parachutistes qui ont atterri sur la terre ferme (ou sur l'île) sont placés dans le tableau des points positifs, ceux qui ont fini dans la mer (ou dans le lac) sont placés dans le tableau des points négatifs.

Celui qui se trouve sur la case d'atterrissage la plus proche du départ devra être positionné sur la case 1 et ainsi de suite.

Celui qui se trouve sur la case 1 obtient 1 point. Celui qui se trouve sur la case 3 obtient 3 points, etc. Chaque joueur fait la somme de ses points (positifs et négatifs) obtenus par ses parachutistes et déplace son pion sur le tour de la planche du nombre de cases correspondant.

On compte d'abord les points positifs auxquels sont ensuite soustraits les points négatifs.

Il n'est pas possible d'aller "en dessous" de la case de départ du tour de la planche (exemple: si au premier tour le total est de - 4, le joueur ne déplace pas son pion).

NOUVELLE SESSION DE PARACHUTAGES

Après le calcul des points et après avoir avancé les pions sur le tour de la planche, les avions vides sont à nouveau placés sur les cases de départ et les joueurs à tour de rôle (en commençant par le joueur qui est en possession du pion noir) replacent leurs parachutistes dans les deux avions. Les joueurs piochent dans le paquet autant de cartes nécessaires pour en avoir 7 en main (carte "saut" comprise). Quand tous les parachutistes ont à nouveau pris place dans les avions, une nouvelle session de parachutages commence et tous les joueurs jouent une carte cachée, le joueur du tour retourne la sienne,...etc.

FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin de trois sessions de parachutages. Le vainqueur de la partie est le joueur qui se trouve alors en tête sur le tour de la planche.