

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**

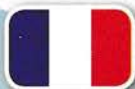
<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com





LUCKY CAPTAIN™

Contenu:

- ◆ 100 Cartes (92 cartes Action, 8 cartes Météo)
- ◆ 12 avions
- ◆ 1 assemblable composé de 4 pièces appelées Piste
- ◆ 4 plateaux Compagnie
- ◆ 1 règle illustrée

Installation:

- ◆ Assemblez et placez le plateau de jeu entre les joueurs.
- ◆ Mélangez la pioche Météo et placez les cartes face cachée au bout de la piste.
- ◆ Mélangez la pioche Action et placez-la dans la boîte à portée des joueurs. L'emplacement vide de la boîte servira durant la partie pour la défausse des cartes jouées.
- ◆ Les joueurs :
 - prennent un plateau de compagnie aérienne de leur couleur qu'il posent devant eux,
 - prennent leurs 3 avions (à leur couleur, un petit, un moyen et un gros) qu'ils placent sur leur plateau Compagnie aérienne,
 - piochent 6 cartes.

Le plus jeune joueur commence.
Le jeu se déroule ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la victoire de l'un des joueurs.

But du jeu:

Le premier joueur à avoir fait décoller ses 3 avions remporte la partie.



Installation pour 4 joueurs

Tour de jeu:

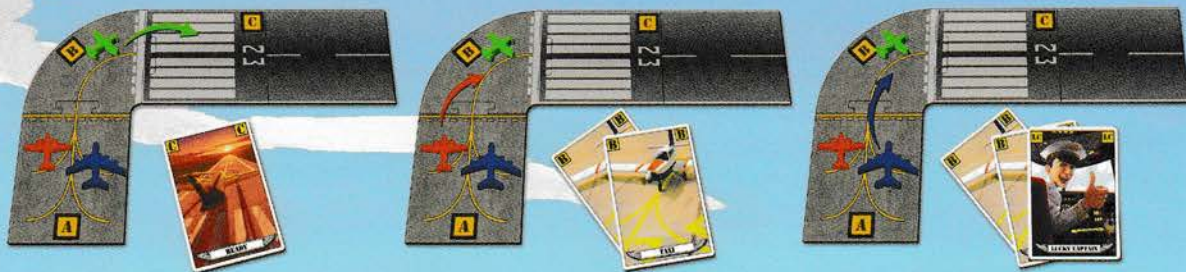
À son tour de jeu le joueur peut effectuer UNE des deux actions suivantes : **Défausser des cartes** (3 cartes Maximum) OU **Jouer une action**. Le tour du joueur se termine alors et le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour reconstituer sa main à 6 cartes. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Jouer une Action:

Le joueur peut jouer des cartes de sa main pour effectuer UNE SEULE des actions ci-dessous.

★ **AVANCE** - Cartes **A**, **B**, **C**, **D**. (takeoff), **lucky Captain** (cartes blanches).

- ♦ Afin de faire avancer son avion sur la piste, un joueur doit jouer **1**, **2** ou **3** cartes **A**, **B**, **C** ou **D**.
- ♦ Les avions se déplacent toujours dans l'ordre suivant : De la compagnie aérienne vers **A**, puis **B**, puis **C**, puis **D** :
 - **Petits avions** : 1 Carte
 - **Moyens avions** : 2 Cartes
 - **Grands avions** : 3 Cartes



- ♦ Quand le joueur joue 1, 2 ou 3 cartes identiques, il les montre et fait avancer son avion sur la piste à la lettre suivante.
- ♦ S'il s'agit de cartes D, le joueur pioche une carte Météo (voir MÉTÉO).
- ♦ Les cartes lucky Captain sont des cartes Joker qui peuvent remplacer n'importe quelles cartes A, B, C ou D.

✈ **RETARD** - Cartes **Delay** (cartes rouges) :

- ♦ Le joueur peut jouer une carte **DELAY** uniquement sur un avion qui se trouve au point **B** ou **C**.
- ♦ Quand un joueur joue une carte **DELAY**, il choisit l'adversaire et l'avion sur lequel il désire la jouer. Le propriétaire de l'avion a alors la possibilité de jouer immédiatement une carte **lucky Captain** qui va contrer la carte **DELAY**. S'il le fait, les cartes **lucky Captain** et **DELAY** sont défaussées, l'attaque a échoué. Sinon, l'avion recule d'une case (C->B - B->A).

Note : Le joueur ayant joué la carte **lucky Captain** ne pioche pas de nouvelle carte avant la fin de son tour de jeu.

Ensuite le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour reconstituer sa main à 6 cartes, puis c'est le tour du joueur suivant.

MÉTÉO :

La météo définit si les avions peuvent décoller ou pas suivant leur catégorie.

- ✈ **CLEAR SKIES** : Tous les avions peuvent décoller.
- ✈ **CROSSWIND** : Empêche les **petits avions** de décoller.
- ✈ **FOG** : Empêche les **moyens avions** de décoller.
- ✈ **SNOW** : Empêche les **gros avions** de décoller.



Quand un joueur veut faire décoller un avion, il doit vérifier la météo pour s'assurer qu'il peut décoller. Il révèle la première carte de la pioche Météo.

◆ Suivant la météo :

- **Si l'avion ne peut pas décoller** le joueur défausse ses cartes Décollage (D), son avion reste où il est et c'est la fin du tour du joueur.
- **Si l'avion peut décoller** il retourne dans la boîte du jeu. Si c'est le dernier avion du joueur, celui-ci gagne immédiatement la partie.



NOTE : Quand une pioche est épuisée, un joueur re-mélange la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Fin du jeu :

Un joueur gagne immédiatement lorsqu'il fait décoller son dernier avion.

Variantes :

- ◆ **Floride (Plus Simple) :** La météo est toujours radieuse. Les joueurs n'utilisent pas les cartes Météo.
- ◆ **Grand Aéroport (2 Joueurs) :** Les joueurs jouent avec 6 avions (3 de chaque couleur). Les joueurs peuvent alors utiliser les avions des 2 couleurs comme s'ils n'avaient qu'une seule couleur. Le premier joueur à avoir fait décoller ses 6 avions gagne la partie.
- ◆ **Classement (3-4 joueurs) :** La partie ne s'arrête pas immédiatement quand un joueur a fait décoller tous ses avions. Les autres joueurs continuent afin d'établir un classement des meilleurs compagnies aériennes.



© 2017 Blue Orange. Lucky Captain et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu