

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Montgolfière

Description

A MONTGOLFIERE, chaque joueur doit réussir à monter le plus haut possible avec son ballon. Pour cela, il dispose de sacs de lest à lâcher au moment opportun, de grappins pour s'accrocher aux ballons situés au-dessus, de gaz soporifiques pour endormir les joueurs placés en dessous, et d'un super moteur. Il peut aussi déclencher des tempêtes pour inverser le sens du jeu.

BUT DU JEU

Le premier joueur à atteindre la Lune gagne la partie. Si personne n'atteint la Lune, la partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées. Le joueur situé le plus haut est alors déclaré vainqueur.

Jeu en plusieurs parties : avant de commencer, les joueurs décident du nombre de points à atteindre pour être déclaré vainqueur (il faut compter 50 points pour une heure de jeu environ). A la fin de chaque partie, chacun marque un nombre de points égal au numéro de la case qu'il occupe. Si un joueur atteint la Lune, la partie s'arrête immédiatement. Le joueur reçoit 5 points supplémentaires (soit $15+5=20$ points au total). Les autres joueurs marquent normalement. On additionne ainsi les points marqués par les joueurs à chaque partie. Le premier à atteindre le nombre de points décidé au départ, remporte la manche.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit un pion Montgolfière et le pose sur la case 5. C'est la case de départ. Il prend ensuite le jeu de cartes correspondant à sa couleur. Après avoir bien mélangé les cartes, il place le tas devant lui et prend les 7 premières cartes, sans les montrer aux autres joueurs.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur choisit une carte parmi les 7 cartes qu'il a en main et la pose face cachée sur la table. Toutes les cartes posées sont ensuite retournées en même temps. Les ballons sont déplacés (voir **JEU AVEC LES CARTES**).

Les cartes jouées sont écartées et chaque joueur reprend une nouvelle carte de son talon. Un nouveau tour de table commence.

Lorsque les talons sont épuisés, le jeu continue jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes en main.

JEU AVEC LES CARTES

Pour déterminer l'effet des cartes posées à chaque tour, il faut prendre en compte les cartes dans un ordre précis. On commence toujours par les cartes Gaz Soporifique, de la plus haute à la plus basse, puis les cartes Tempête, puis les cartes de Lests, puis les cartes Super Moteur et enfin les cartes Grappins.

Il faut noter qu'un joueur peut jouer une carte sans intérêt pour lui (par exemple, une carte Gaz Soporifique alors qu'il n'y a personne en dessous de lui). Cela s'apparente à une défausse.

EXPLICATION DES CARTES



Gaz soporifique

Cette carte annule toutes les cartes* jouées sur la case **immédiatement** en dessous de celle du joueur ayant lancé le gaz. Les autres joueurs, qu'ils soient situés plus bas, à la même hauteur ou au-dessus de lui, ne sont pas concernés. Les cartes annulées sont écartées et ne sont pas prises en compte pendant le tour de jeu. On notera qu'une carte Gaz Soporifique peut annuler une autre carte Gaz Soporifique située immédiatement en- dessous. Dans ce cas, seule la première sera prise en compte.

** sauf la carte Super Moteur qui n'est jamais affectée par un gaz soporifique.*



Tempête

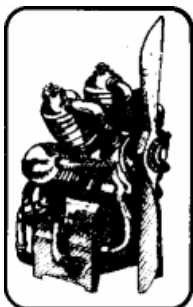
Si un nombre impair* (1,3,5) de joueurs joue la carte Tempête, le déplacement des ballons pendant le tour se fait d'une case vers le bas. Autrement dit, le ou les joueurs qui devaient monter descendent. Si cette carte est jouée par un nombre pair* de joueurs, les cartes Tempête s'annulent et le sens du jeu ne change pas.

** Les cartes Tempête annulées par un gaz soporifique ne sont pas prises en compte dans ce calcul.*



Lest

Le joueur ou les joueurs (en cas d'égalité) qui ont posé la carte de lest la plus forte (augmentée éventuellement du bonus accordé à l'escadrille, voir plus loin) montent d'une case. Dans le cas où une carte Tempête a été jouée, ils descendent d'une case au lieu de monter (voir Tempête). Les autres joueurs ne bougent pas. Il peut arriver que plusieurs joueurs avancent ou qu'aucun ballon ne soit déplacé.



Super Moteur

Cette carte permet de monter de 2 cases, indépendamment du résultat des cartes de- lest. En cas de tempête, cette carte ne permet de monter que d'une case à cause des vents contraires. Une carte Gaz Soporifique n'annule jamais une carte Super Moteur- une fois que vous avez mis le moteur en marche vous pouvez dormir tranquille !



Grappin

Le joueur qui joue cette carte avance au même rythme que le ou les joueurs situés sur la case **immédiatement** au-dessus de lui. Les autres joueurs, qu'ils soient situés plus au-dessus, à la même hauteur ou en dessous de lui, ne sont pas affectés. Attention! En cas de tempête, si le joueur auquel il est accroché descend, le joueur qui a lancé le grappin descend également. Des grappins joués par plusieurs joueurs peuvent avoir un effet de chaîne: si un joueur est accroché à un autre joueur lui-même accroché à un joueur qui monte (ou descend), tout le monde bouge en même temps. Les cartes Grappin s'appliquent aux cartes de Lest comme aux cartes Super Moteur, au choix du joueur qui a lancé le grappin.

JEU EN ESCADRILLE

Lorsque plusieurs joueurs se trouvent à la même altitude (sur la même case), ils forment une escadrille. Ils peuvent alors se montrer les 7 cartes qu'ils ont en main sans que les autres joueurs les voient. Les joueurs d'une même escadrille peuvent discuter entre eux des cartes qu'ils envisagent de jouer. Il n'y a aucune obligation de montrer ses cartes ni de jouer la carte promise aux autres joueurs de l'escadrille.

N.B. Au début du jeu, tous les joueurs sont en escadrille et peuvent donc se montrer leurs cartes.

Règle spéciale du jeu en escadrille : lorsque des joueurs situés à la même altitude **jouent la même carte de lest**, celle-ci est majorée d'un nombre de points égal au nombre de joueurs impliqués. Exemple: trois joueurs situés à la même altitude jouent chacun une carte de lest de 7 kg. Cette carte sera comptée comme une carte de valeur 10 (7+3 joueurs).

N.B. Le jeu en escadrille n'a pas d'influence sur les cartes Grappin, Gaz Soporifique, Tempête ou Super Moteur.

LE BARON NOIR

A moins de 6 joueurs, on peut simuler un joueur supplémentaire : le Baron Noir, bien connu pour ses prouesses en montgolfière ! On choisit alors un talon de cartes inutilisé. A chaque tour de jeu, au moment où les joueurs retournent leurs cartes, on découvre la carte supérieure de son talon : c'est la carte que joue le Baron à ce tour. Les règles habituelles lui sont appliquées. S'il fait partie d'une escadrille, par exemple, les joueurs situés sur la même case que lui peuvent prendre connaissance de la carte supérieure de son talon avant qu'elle ne soit retournée. Vous serez étonnés des résultats du Baron soir !

Un jeu conçu et illustré par Dominique EHRHARD
Copyright D. EHRHARD & EUROGAMES 1992

MATERIEL

La boîte de MONTGOLFIERE contient :

- un plateau de jeu divisé en 15 cases, numérotées de 1 à 15.
- 6 pions Montgolfière de six couleurs différentes, une par joueur.
- 6 jeux de 24 cartes correspondant aux couleurs des pions. Chaque jeu de cartes comprend 15 sacs de lest (de 1 à 15 kg), 4 grappins, 2 gaz soporifiques, 2 tempêtes et 1 Super Moteur.
- 1 règle du jeu.

EUROGAMES