

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

**ESCALE À JEUX**



VOL 747

REF. 0201 N. M.

VOL 747 est un jeu de société passionnant basé sur des voyages aériens fantastiques. 4 joueurs survolent 60 pays des 4 continents. En peu de tours, ils connaîtront la position de chaque nation sur la carte, les drapeaux, les capitales, les monnaies et d'autres particularités intéressantes.

Le but du jeu est d'arriver à planter tous ses drapeaux sur la carte en gagnant le plus de points possible.

MONTAGE DU JEU

La tour de contrôle se trouve sous la piste de jeu. Posez-la sur l'axe central et faites pivoter l'avion sur son fil de fer pour le mettre dans le sens de la marche. Les 60 cartes à jouer se trouvent aussi sous la piste. Elles sont prédécoupées. Décortiquez-les soigneusement et faites-en 4 paquets (1 par couleur).

Prenez la planche d'autocollants, collez soigneusement un drapeau sur chaque drapeau plastique. Associez bien les couleurs indiquées sur les autocollants AFRIQUE = BLEU, EUROPE = VERT, AMERIQUE = JAUNE, ASIE = ROUGE. Au milieu de la planche des drapeaux, se trouve une petite pastille rouge adhésive qu'il faut coller sur le rhodoïd qui se trouve sous l'avion, cela vous permettra de bien voir le point d'atterrissage.

On peut mettre une toute petite touche de beurre sur l'axe métallique pour que l'avion tourne mieux.

RÉPARTITION DES CARTES, DRAPEAUX, BILLETS ET FICHES « AVION »

L'un des joueurs se chargera de la banque, tout en jouant.

Pour 4 joueurs :

Chaque joueur choisit l'un des 4 continents et prend les 15 cartes, les 15 drapeaux et les 4 fiches avion de la couleur correspondante.

La banque distribue à chaque joueur :

5 billets de 1 000 - 5 billets de 500 - 5 billets de 100.

Pour 3 joueurs :

Chaque joueur reçoit le nombre de billets ci-dessus. Un continent est neutralisé et ne sert pas dans le jeu.

Pour 2 joueurs :

Chaque joueur joue avec 2 continents et reçoit le double des billets ci-dessus.

DÉBUT DE LA PARTIE

L'un après l'autre, tous les joueurs placent leurs 4 fiches avion sur les drapeaux de la piste circulaire correspondant aux pays qu'ils veulent visiter, que ces pays soient sur « leur » continent ou pas. Les joueurs effectueront alors un voyage à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

PREMIER VOYAGE

Le premier joueur à s'envoler paie à la banque le prix de son billet = 200 points. Il donne une petite impulsion à l'ailette située sur la tour de contrôle: le Jumbo décolle et prend son vol. Après quelques secondes, il atterrit sur l'un des drapeaux.

Le joueur à qui appartient ce pays devra en dire la capitale (il peut consulter ses cartes) et enfoncer le drapeau de ce pays à sa place sur la carte géographique.

Il met à part la carte du pays, bien en vue devant lui.

COMMENT LA BANQUE PAIE LES PRIMES DE VOYAGES

S'il y a une fiche avion sur la case où atterrit l'avion, la banque paie 2 500 points au possesseur de la fiche. Les possesseurs des fiches qui se trouveraient juste à côté de cette case (devant ou derrière) reçoivent chacun 1 000 points de la banque. Les possesseurs des

fiches qui se trouveraient ailleurs, mais sur le même continent, reçoivent chacun 100 points. Les fiches placées sur les autres continents ne rapportent rien. TOUS LES JOUEURS ONT ALORS LE DROIT DE DEPLACER LEURS FICHES POUR ESPERER AVOIR PLUS DE CHANCE AU TOUR SUIVANT. Puis c'est au joueur suivant de faire décoller l'avion, et ainsi de suite.

COMMENT LES JOUEURS PEUVENT ÉCHANGER DES BILLETS

Si un joueur atterrit dans un pays qui a déjà son drapeau planté, il doit écouter le texte complet de la carte de ce pays lu par son possesseur, à qui il doit payer la somme indiquée. Quelque fois, c'est le possesseur de la carte qui devra payer une certaine somme au voyageur. UN MÊME VOYAGE PEUT RAPPORTER UNE PRIME PAYÉE PAR LA BANQUE (grâce aux fiches avion) ET PEUT AUSSI RAPPORTER OU COÛTER UNE AUTRE SOMME (avec le possesseur de la carte).

ACHAT ET VENTE DE CARTES

Avant chaque décollage, tous les joueurs peuvent acheter à la banque le droit de placer des drapeaux sur la carte géographique, et de mettre de côté les cartes correspondantes, pour 2000 points par pays, sans qu'il soit nécessaire d'y faire atterrir l'avion. Il est conseillé d'en acheter le plus possible.

Par contre, un joueur qui n'a plus d'argent pour effectuer des paiements, peut retirer un de ses drapeaux de la carte géographique, il reçoit alors 2000 points de la banque.

FIN DE LA PARTIE

Quand la majorité des drapeaux sont placés sur la carte géographique, la-banque n'a plus assez de recettes et fait faillite en peu de tours. Le joueur qui, à ce moment, a déjà les 15 drapeaux placés et le plus grand nombre de points, est le gagnant.

AUTRE FACON DE JOUER AVEC UNE REGLE PLUS SIMPLE POUR DES ENFANTS PLUS JEUNES

Cette règle exclut la manipulation des billets de banque

- Chaque joueur prend les 15 drapeaux, les 15 cartes et les 4 fiches avion d'un même continent.
- Tous les joueurs placent leurs 4 fiches avion sur les cases drapeaux des pays où ils espèrent voir l'avion atterrir.
- Chaque fois que l'avion atterrit sur un pays qui a une fiche avion, le possesseur de cette fiche peut planter 2 de ses drapeaux (n'importe lesquels) sur la carte géographique. Les possesseurs des fiches avion qui pourraient se trouver juste à côté de cette case (devant ou derrière) peuvent planter 1 de leurs drapeaux sur la carte.
- En plus, le possesseur du continent où l'avion a atterri, peut planter sur la carte le drapeau du pays d'atterrissage.
- Le joueur qui arrive le premier à placer ses 15 drapeaux sur la carte est le gagnant.

Vol 747 est un jeu Scolarma édité en 1979