

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



COURSE EN BALLON

Jeu de société pour 2 à 5 personnes à partir de 12 ans - par Eric W. Solomon.
Jeu Ravensburger No 601 5 429

Contenu: 1 plan de jeu, 5 ballons, 3 «girouettes», 20 bouteilles de gaz, 15 sacs de sable, 5 sacs postaux, 60 cartes de vent.

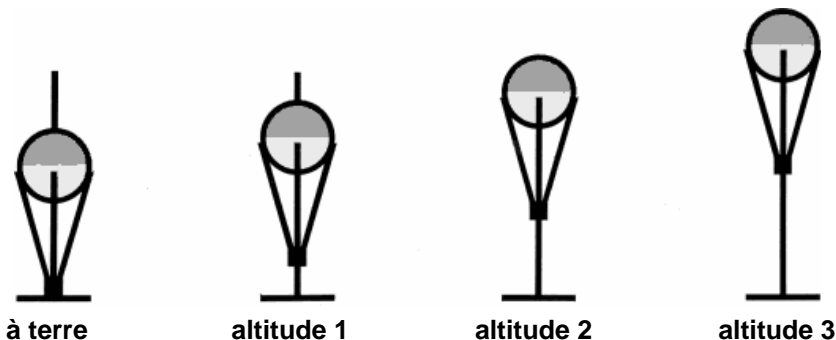
Le jeu

Pour gagner cette course de ballons, chaque joueur doit essayer de mener, le plus rapidement possible, son ballon au but, sans oublier de se débarrasser, en cours de route, du sac postal dont il est chargé. Le vent, dont la force et la direction sont différentes suivant l'altitude de vol, décide de la direction que les ballons sont obligés de suivre et de leur vitesse.

Une manipulation astucieuse du gaz et du lest permet de profiter au maximum du couloir dans lequel souffle le vent le plus favorable et de contourner ou de survoler plus facilement les différents obstacles qui se trouvent sur la route. Naturellement, un peu de chance doit être aussi de la partie.

Préparations

1. Les joueurs désignent un meneur de jeu qui sera chargé de gérer les réserves de gaz et de lest.
2. Les cartes sont mélangées et posées en tas, faces cachées. Elles influent sur le comportement du vent et l'altitude de vol.
3. Chaque joueur reçoit un ballon. Celui-ci peut être réglé à quatre hauteurs différentes, selon que le ballon est à terre ou vole à altitude 1, altitude 2 ou altitude 3.

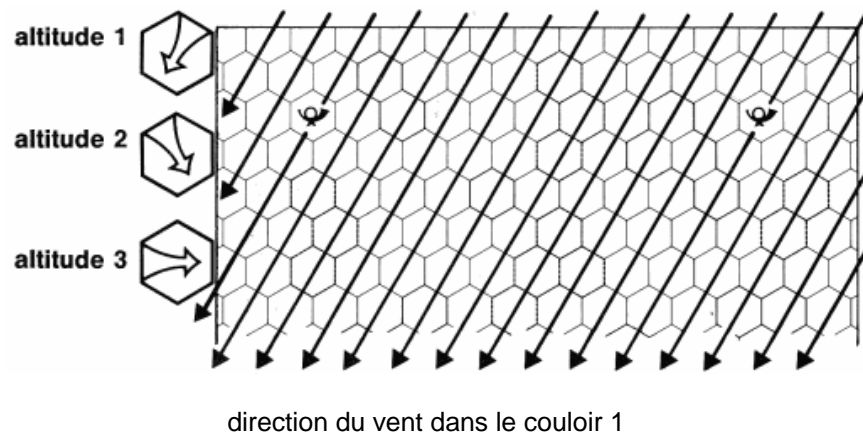


4. Chaque joueur reçoit: 4 bouteilles de gaz rouges, 3 sacs de sable et un sac postal jaune. Ce matériel représente le chargement du ballon. Les sacs de sable (le lest) et le sac postal ont la même fonction. Les bouteilles de gaz représentent la réserve de gaz du ballon (4 unités).

Le lest et le gaz devant s'équilibrer, chaque joueur pose devant lui les bouteilles de gaz, les sacs de sable et le sac postal de manière à ce que chaque sac soit accouplé à une bouteille de gaz.



5. Les trois «girouettes» sont de tailles différentes. La plus petite indique la direction du vent dans le couloir d'altitude 1, la moyenne dans le couloir d'altitude 2, la plus grande dans le couloir d'altitude 3. Elles seront **placées**, sur l'**arrête** choisie, sur l'un des petits côtés du plan de jeu. Les flèches indiquent alors la direction du vent dans les différents couloirs aériens et ceci pour toute l'aire de jeu.



Marche du jeu

Les joueurs choisissent celui qui commencera; ils joueront ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur dont c'est le tour de jouer, doit, chaque fois, accomplir les actes suivants (**attention !** l'ordre donné doit être absolument respecté !):

1. **Choisir l'altitude de vol.** Le joueur choisit à quelle altitude il volera pour ce coup-là. Il peut aussi, dans ce premier acte décider de s'envoler ou d'atterrir.
2. **Découvrir une carte de vent.** Il retourne la carte qui se trouve sur le dessus du tas et accomplit les ordres donnés par cette carte. Les cartes retournées sont posées en tas, face dessus.
3. **Faire avancer son ballon.** Le joueur avance son ballon en tenant compte de la direction et de la force du vent dans le couloir aérien choisi.

Le départ : avant de décider s'il veut s'envoler, le joueur regarde tout d'abord les «girouettes». C'est à lui de voir si, dans l'un des trois couloirs aériens, le vent souffle dans une direction qui lui plaît. Le joueur doit aussi penser qu'il va retourner une carte de vent et que cette carte pourra faire changer la direction de ce vent. Si aucun des vents ne semble favorable à l'un des joueurs, celui-ci pourra retarder son envol aussi longtemps qu'il le désire. Ce joueur retourne quand même, acte 2, une carte de vent, rectifie la direction du vent, mais il n'avance pas.



Lorsque l'un des joueurs a décidé de s'envoler, il place son ballon sur l'une des trois cases de départ, et il annonce à quelle altitude il veut effectuer son premier vol.

L'altitude de vol: en fonction de l'altitude de vol choisie, il faut lâcher du lest, c'est à dire rendre des sacs de sable au meneur de jeu. Chaque réserve de gaz libre, c'est à dire chaque bouteille de gaz qui n'est pas équilibrée par du lest, permet au ballon de monter un peu plus haut. Si par exemple, un joueur désire, au départ, voler à l'altitude 1, il rendra un sac de sable au meneur de jeu; il en rendra deux s'il désire voler à l'altitude 2, trois pour l'altitude 3. Le ballon sera alors réglé à la hauteur voulue. Le sac postal à transporter et la réserve de gaz qui sert à le porter restent inchangés jusqu'à ce qu'on survole une poste où l'on puisse se débarrasser du sac.

altitude 1



altitude 2



altitude 3

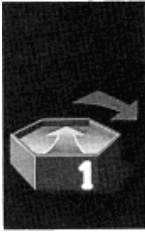


Il est tout à fait possible de se servir encore du gaz et du lest pour manœuvrer son ballon lorsque l'on est en l'air. Si l'on veut monter, on «lâche» du lest, si l'on veut descendre, on rejette du gaz. Par exemple pour redescendre du couloir aérien 3 dans le couloir aérien 1, on donnera 2 bouteilles de gaz. Le croquis montre toutes les possibilités de répartition du gaz et du lest pour les trois altitudes.

En réalité, un ballon ne se déplace naturellement pas avec des bouteilles de gaz à son bord; de plus, aucun objet solide (sac de sable entier ou bouteille de gaz) ne peut être jeté du ballon car cela serait beaucoup trop dangereux.

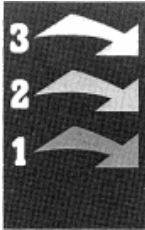
L'altitude de vol n'a pas besoin d'être modifiée à chaque coup. Chaque joueur peut, chaque fois, annoncer qu'il désire rester à la même altitude. Il est aussi possible, dans ce cas-là, de modifier ses réserves de gaz ou de lest, c'est à dire de rendre des bouteilles de gaz ou des sacs de sable au meneur de jeu (3 réserves de gaz et 2 sacs de sable impliquent de voler à altitude 1 de la même manière qu'une réserve de gaz et pas de lest).

La force et la direction du vent : dans le couloir aérien 1 (altitude 1), le vent fait avancer le ballon d'une seule case dans la direction donnée, dans le couloir aérien 2 de deux cases, dans le couloir 3 aérien de trois cases. Les cartes de vent indiquent les changements de comportement du vent. Il existe les 8 types de cartes suivants :



1. Le vent tourne dans le couloir 1 (couloir 2, couloir 3).

La «girouette» correspondant au couloir 1 (couloir 2, couloir 3) est tournée de 60° dans le sens des aiguilles d'une montre et replacée sur le plan de jeu. Ce sont les cartes les plus nombreuses. Il faut donc s'attendre à ce que tous les vents tournent, les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre.



2. Tous les vents tournent !

Les trois «girouettes» sont tournées de 60° dans le sens des aiguilles d'une montre.



3. Vents favorables !

Le joueur peut orienter le vent de son choix dans la direction de son choix. Il pourra donc tourner comme il l'entend l'une des trois «girouettes» de manière à ce que celle-ci, une fois replacée sur le plan de jeu, indique la direction du vent choisie.



5. Le vent faiblit !

Dans son couloir, le joueur avance d'une case de moins que normalement. Cela signifie dans le couloir 1: panne de vent ... on n'avance pas !



6. Le vent fraîchit !

Dans son couloir, le joueur avance d'une case de plus que normalement.



7. Vent ascendant !

Pour ce coup uniquement, le joueur avance dans le couloir supérieur! (Altitude 3 maximum!). Le ballon, dont le lest et le gaz sont équilibrés pour voler dans le couloir 2 par exemple, est poussé par le vent et monte dans le couloir 3, ce qui lui permet d'avancer de trois cases. Le gaz, le lest et le réglage du ballon restent inchangés. Cette carte n'est pas jouable pour un ballon qui se trouve déjà à l'altitude 3 puisqu'il ne peut pas monter plus haut !



8. Vent descendant !

Pour ce coup uniquement, le joueur avance dans le couloir inférieur! (Altitude 1 minimum!). Le ballon, dont le lest et le gaz sont équilibrés pour voler dans le couloir 3 par exemple, est rabattu par le vent et descend dans le couloir 2 où il ne peut alors n'avancer que de deux cases. Le gaz, le lest et le réglage du ballon restent inchangés. Cette carte n'a pas de conséquence pour un ballon qui se trouve déjà à l'altitude 1 ; il reste dans ce couloir et avance normalement.

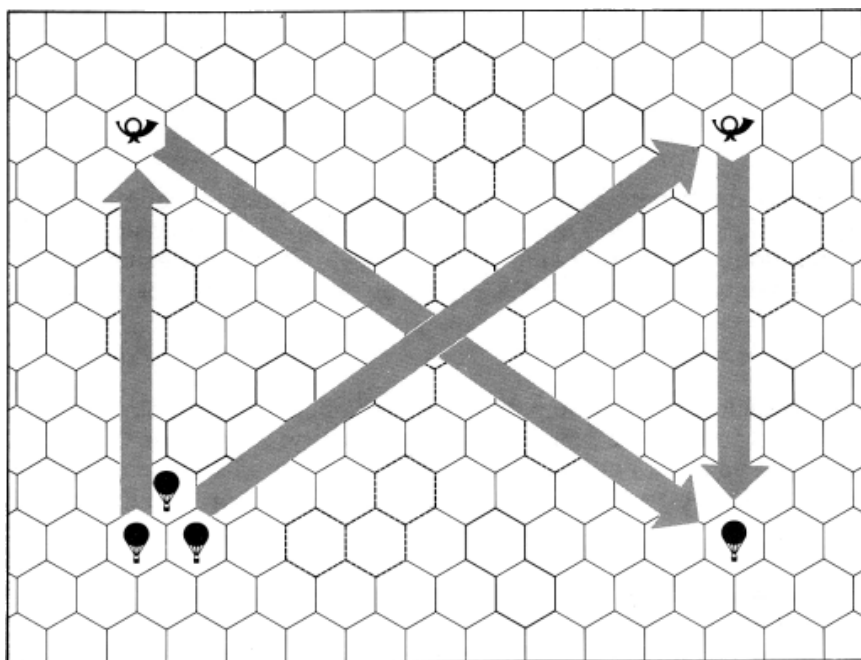
Les types de cartes suivants n'ont aucune incidence sur le comportement des «girouettes» :



4. Panne de vent !

Tout à coup (et pour un coup), il y a panne de vent dans les trois couloirs aériens. Celui qui retourne cette carte ne peut donc pas avancer.

La marche : sur chaque case ne peut se trouver qu'un seul ballon à la fois. Lorsqu'un joueur avance son ballon de deux ou trois cases, il peut passer par-dessus un autre ballon si celui-ci se trouve sur sa route; naturellement il compte la case occupée. Lorsque le vol d'un ballon devrait s'arrêter sur une case déjà occupée, on peut poser ce ballon sur l'une des six cases adjacentes. Il faut, dès le départ, penser à se débarrasser de son sac postal, c'est à dire qu'il faut essayer d'atteindre directement ou de survoler une poste (reconnaisable à son cor de postillon). Le choix de la poste dans laquelle le sac postal sera déposé se fait en fonction de la direction et de la force des vents, ce qui, souvent, amène à changer d'avis en cours de route. Puis, il faut essayer d'atteindre le plus rapidement possible la case d'arrivée. Le croquis ci-dessous montre les deux plus courtes routes possibles lorsque les conditions atmosphériques sont idéales.



Les escales : lors de l'annonce de l'altitude de vol (acte 1), chaque joueur peut à tout moment (mais avant de retourner une carte) décider de faire une escale. A ce moment-là il redonne au meneur de jeu toutes ses réserves de gaz et de lest sauf le sac postal et le réserve de gaz qui le porte, et il règle son ballon à la position la plus basse; il a atterri. Ce joueur retourne alors une carte de vent et accomplit les indications données par celle-ci s'il y a lieu, mais n'avance pas. Au tour suivant, il reçoit du meneur de jeu trois nouvelles bouteilles de gaz et trois

nouveaux sacs de sable; le ballon peut alors immédiatement repartir. Les escales peuvent être rendues impératives par des obstacles (atterrissage forcé), mais on est aussi libre d'en faire quand on veut, par exemple pour refaire le plein de réserves de gaz.

Le sac postal: aussi tôt que l'on atteint ou que l'on survole une poste, le sac postal est déposé ou jeté, c'est-à-dire que l'on rend au meneur de jeu. Cela allège le ballon qui prend immédiatement de l'altitude; il est donc réglé dans une position supérieure. Si le ballon se trouve déjà dans le couloir 3, une bouteille de gaz doit être donnée avec le sac postal puisque ce ballon ne peut plus prendre d'altitude.

Lors d'une escale, lorsque l'on s'est débarrassé de son sac postal, on ne peut recevoir de quatrième réserve de gaz puisque celle-ci sert uniquement à porter le sac.

Il est rare d'atteindre directement une poste du premier coup. Le meilleur est donc d'amener son ballon dans la région de la poste et de le laisser flotter de-ci de-là au gré des vents, en attendant des conditions favorables qui permettront d'atteindre ou de survoler la poste.

Les obstacles: les montagnes (cases délimitées par un pointillé) sont si hautes qu'elles ne peuvent être franchies qu'à l'altitude 2 ou 3. Si un ballon volant à l'altitude 1 est poussé sur l'une de ces cases, il nP peut avancer et est obligé de faire immédiatement un atterrissage forcé.

Il est interdit d'atterrir aussi bien sur les montagnes que sur les lacs. Le joueur qui, par erreur atterrit sur une telle case, doit passer un tour et recommencer la course depuis la case de départ.

Lorsqu'un ballon est poussé hors du plan de jeu, il est obligé de faire un atterrissage forcé sur la dernière case. Les cases des quatre coins du plan de jeu et les cases dont moins de la moitié est coupée, comptent comme des cases normales, sur lesquelles il est possible d'avancer et de voler.

L'arrivée



La case d'arrivée doit être directement atteinte. L'altitude de vol n'a alors aucune importance, il suffit que le coup joué fasse atterrir le ballon sur cette case. Il est souvent assez difficile de réussir du premier coup et quelques essais sont nécessaires pour y parvenir. Le joueur qui, le premier atterrit sur cette case d'arrivée, gagne la course.

© 1977 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Règle originale mise en ligne par François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – août 2005