

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





AUFBRUCH INS ABENTEUER



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

**Balloon Adventures! · Aventure en montgolfière ·
Hoog in de lucht · Vuelo a la aventura
Partenza per l'avventura!**

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Aventure en montgolfière

Un jeu de mémoire et de tactique pour 2 à 4 aventuriers des airs de 6 à 99 ans.

Auteur : Eljan Reeden
Illustration* : Peter Pfeiffer
Durée de la partie : 10 - 15 minutes

Contenu du jeu

53 cartes (30 cartes de ballon, 18 cartes de nacelle, 5 cartes d'arrivée), 4 roues crantées, 1 règle du jeu

« Tous à bord des nacelles, prêts, partez ! prêts, partez ! »
Le signal de départ vient d'être donné et les premières montgolfières prennent déjà de la hauteur. A bord, on trouve de courageux aventuriers : des chats intrépides, des blaireaux malins et des chiens audacieux ! Tous sont en route pour faire un fabuleux tour du monde en montgolfière !
Les montgolfières ne peuvent cependant s'envoler que s'il y a autant de ballons de couleur correspondante accrochés à la nacelle que de passagers dans la nacelle. Le but du jeu est de transporter le plus possible d'aventuriers dans les airs et de terminer la partie juste au bon moment !

*avec utilisation d'images „old photograph, back“ de DigitalLyte, flickr



Préparatifs

Mélanger toutes les cartes et les empiler au milieu de la table, faces cachées. Chaque joueur prend une roue crantée et la pose devant lui. Les roues crantées en trop sont mises de côté.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu une montgolfière en dernier commence : tire une carte de la pile et regarde-la **discrètement**.

Quelle carte as-tu tiré ?

- Une carte de nacelle ?



Super ! Tu la gardes et la poses devant toi, face visible. Le nombre d'aventuriers dans la nacelle t'indique combien de ballons de couleur correspondante il te faut pour faire envoler la montgolfière.

Attention : chaque montgolfière incomplète que tu as devant toi ne doit respectivement représenter qu'une seule espèce animale. Si tu tires une deuxième carte de nacelle indiquant la même espèce animale, tu la reposes au milieu de la table, face cachée.

- Une carte de ballon ?



Chaque espèce animale a ses propres ballons : les chiens ont des ballons rouges, les chats des turquoise-bleues et les blaireaux des gris. Tu ne récupères la carte de ballon et ne la poses que si tu as une carte de nacelle correspondante devant toi à laquelle il manque encore un ballon. Tu ne peux pas utiliser les autres cartes de ballon pour le moment et tu les reposes au milieu de la table, face cachée.

• Une carte d'arrivée ?



Avec une carte d'arrivée, tu peux provoquer la fin de la partie, car dès que trois des cinq cartes d'arrivée sont posées de manière visible sur la table, la partie se termine. Tu peux donc poser la carte d'arrivée au milieu de la table en la tournant sur la face visible ou en la masquant. Une fois qu'une carte d'arrivée a été posée sur la face visible, on ne peut plus la retourner pour la masquer.

Les cartes déposées au milieu de la table peuvent être mélangées mais ne doivent pas être superposées.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il tire une carte **discrètement**, sans que les autres ne voient ce qu'elle représente, soit de la pile soit parmi les cartes posées faces cachées au milieu de la table.

La montgolfière est prête à s'envoler

Dès que tu as posé autant de cartes de ballons à côté d'une carte de nacelle qu'il y a d'aventuriers dans la nacelle, la montgolfière est prête à s'envoler. Pousse la montgolfière complète sur le côté de manière à ce que tous les joueurs la voient. Chaque aventurier de la nacelle te rapportera un point à la fin de la partie. A partir de maintenant, tu as le droit de récupérer une nouvelle carte de nacelle de cette espèce animale.

La roue crantée

Si tu veux jouer encore une fois tout de suite après ton tour, tu utilises ta roue crantée et tires une nouvelle carte. Tu ne pourras te servir de ta roue crantée qu'une seule fois. Après l'avoir utilisée, elle est sortie du jeu et remise dans la boîte.

Exemple :

Miriam n'a besoin en ce moment que de ballons car elle a déjà devant elle une nacelle incomplète de chaque espèce animale.

Pile de pioche



FRANÇAIS

Miriam a déjà complété cette montgolfière. Elle a trois points pour le moment.

Philippe récupère des ballons pour ses chats et ses chiens. Il pourrait en outre récupérer une nacelle avec des blaireaux. Mais Philippe sait peut-être où se trouve une carte d'arrivée et s'il la joue, il peut terminer la partie et récupérer des points.

Philippe est le premier en ce moment avec quatre points. Il a déjà utilisé sa roue crantée.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la troisième carte d'arrivée est posée face visible au milieu de la table. Chaque joueur compte les aventuriers représentés sur les cartes de nacelle de ses montgolfières complètes. Les aventuriers représentés sur des montgolfières encore incomplètes ne comptent pas. Le gagnant est celui qui a envoyé le plus d'aventuriers dans les airs. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

Variante pour jeunes globe-trotters :

Le jeu sera plus facile si vous retirez les cartes d'arrivée au début de la partie. La partie se termine alors dès que l'avant-dernière carte de la pile est tirée.

Variante pour les experts en tour du monde :

On joue suivant les règles ci-dessus, avec la différence suivante : Vous avez le droit d'avoir devant vous plusieurs cartes de nacelle représentant la même espèce animale. Vous pouvez donc récupérer des cartes de ballons pour compléter en même temps plusieurs montgolfières.

Attention : à la fin de la partie, les aventuriers se trouvant dans des montgolfières incomplètes feront perdre des points ! Réfléchissez donc toujours bien pendant la partie si vous voulez récupérer d'autres cartes de nacelle en espérant ramasser encore suffisamment de cartes de ballons jusqu'à la fin de la partie. Le joueur qui aura le plus de points est le gagnant.

Exemple :

Points de Sarah



Sarah a deux points à la fin de la partie, Jonas seulement un. Sarah gagne donc la partie

Points de Jonas

