

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**



LA COMPÉTITION COURSE DES BALLONS

| [Contenu du jeu:](#) | [Cartes](#) | [Préparatifs:](#) |

| [Déroulement du jeu:](#) |

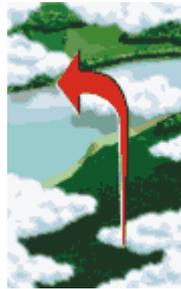
Contenu du jeu:

- 50 cartes dont: 8 cartes "sponsor" (représentées par 3 mongolfières de couleurs différentes) 1 carte "boussole" (carte de départ) 1 carte "médaille" (carte d'arrivée) 1 carte "éclair" 3 cartes "mongolfière dégonflée" 10 cartes "soleil" 26 cartes de direction
- 8 mongolfières (pions de jeu)
- 1 règle de jeu

Cartes



8 cartes "sponsor"



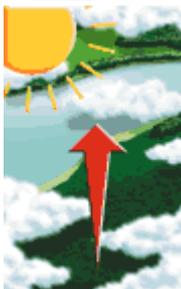
26 cartes de direction



26 cartes de direction



1 carte "boussole"
(carte de départ)



Carte "soleil":

Si un joueur atterrit sur l'une de ces cartes, il peut rejouer. Il lance le dé et déplace le ballon de son choix. Si un autre ballon se trouve déjà sur la carte "soleil", il le déplace comme indiqué au paragraphe 3, avant de rejouer.

Il ne peut pas rejouer s'il déplace un ballon sur une carte "soleil" dans le cadre du paragraphe 3.



Carte "éclair":

Tout ballon se posant sur cette carte; qu'elle qu'en soit la cause; retourne sur la carte "boussole" (départ).

Cartes "mongolfière dégonflée":

Tout ballon se posant sur cette carte; qu'elle qu'en soit la cause; ne pourra repartir que dans les 2 conditions suivantes: -être déplacé par un autre ballon se posant sur cette même carte (voir paragraphe 3). - être déplacé par un lancé de dé, si et seulement si tous les autres ballons l'ont dépassé.



Carte "médaille" d'arrivée:

Chaque joueur peut ajouter des cartes, à son tour, entre les cartes "boussole" et "médaille", même s'il ne peut y poser l'une de ses mongolfières.

A son tour de jeu, un joueur peut placer la carte "médaille" à la fin du parcours. Les autres joueurs peuvent à leur tour placer des cartes entre la fin du parcours et la carte d'arrivée, même s'ils n'y font pas atterrir de ballon, à condition qu'il n'y ait pas plus de 2 ballons sur cette carte arrivée.

Les joueurs n'ont pas besoin d'obtenir un chiffre exact au dé pour se poser sur la carte arrivée.

Préparatifs:

Mélange les cartes "sponsor" et remets-en une à chaque joueur, face non visible. Pose la carte "boussole" sur la table et toutes les mongolfières à côté. Mélange le reste des cartes (la carte "médaille", carte "éclair", les cartes "mongolfière crevée", les cartes "soleil" et les cartes de direction) pour en distribuer 4 à chaque joueur (le joueur doit toujours avoir 4 cartes en main). Les cartes restantes forment une pioche. Lance le dé, celui qui obtient le plus grand nombre commence.

Déroulement du jeu:

1. Lance le dé à ton tour et déplace la mongolfière de ton choix du nombre de cartes indiquées par le dé. S'il n'y a pas assez de cartes posées sur la table pour y atterrir; le joueur prolonge le parcours du nombre de cartes manquantes. Si le joueur n'a pas assez de cartes, il perd son tour, la mongolfière reste à sa place. Tant qu'il reste des cartes dans la pioche, le joueur en tire autant qu'il en a posé.
2. Le ballon doit "voler" dans la direction indiquée par la flèche de la dernière carte posée. Certaines flèches indiquent de rebrousser chemin, c'est alors qu'il devient intéressant de déplacer une mongolfière que l'on ne sponsorise pas, sur l'une de ces cartes. Ainsi, Le joueur qui voudra plus tard déplacer cette mongolfière, devra alors reculer.
3. Il ne peut y avoir qu'une seule mongolfière sur chaque carte, excepté les cartes de départ et d'arrivée ("boussole" et "médaille"). Si un ballon se pose sur une carte déjà occupée, il prend la place de l'occupant et déplace celui-ci sur la carte vide la plus proche dans la direction indiquée par la flèche. Si la carte ne contient pas de flèche, c'est au joueur de décider d'avancer ou de reculer le ballon sur la carte vide la plus proche.
4. Les joueurs doivent, à chaque tour et qu'elles qu'en soient les conséquences désagréables,

- l'une des siennes sur une "mauvaise carte",
- celle de son adversaire sur la carte "médaille"

Le gagnant:

Pour prétendre à la victoire, un joueur doit avoir ses 3 ballons à l'arrivée. -Si à son tour de jeu, un joueur pose lui-même son troisième ballon à l'arrivée, il se déclare vainqueur et présente alors sa carte "sponsor" aux autres joueurs. -Si son troisième ballon est posé à l'arrivée par un autre joueur, il attend son tour de jeu pour se proclamer vainqueur, en espérant qu'entre temps aucun de ses adversaires ne l'aura fait avant lui.

