

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Flieg Dumbo flieg

Un jeu Schmidt Spiele
pour 2 à 4 joueurs
âge : 6 ans et plus
durée du jeu : environ 30 minutes

1. Principe et but du jeu

Dumbo, le sympathique éléphant volant vole dans la campagne, vers des objectifs qu'il a repérés.

Dans le jeu chacun a un pion constitué de trois images de Dumbo et doit s'efforcer d'arriver sur les objectifs avant ses adversaires. Mais attention : Dumbo ne peut voler que dans la direction indiquée par sa trompe ! Celui qui n'a pas de chance ou qui n'a pas prévu correctement son plan de vol doit quand même voler dans la mauvaise direction

Qui de vous atteindra le premier la plupart des cases d'objectif ? Nous vous souhaitons un bon vol !

2. Contenu

1 Plan de jeu
24 Cartes d'objectif (8 motifs, en 3 exemplaires)
12 Cartes Dumbo (3 cartes dans 4 couleurs différentes)

3. Préparation

Chaque joueur reçoit 3 Dumbo d'une couleur, les empile face visible (les trompes ne sont pas obligées de désigner la même direction), puis place la pile sur le plan de jeu sur une case de son choix, sauf l'une des huit cases d'objectif entourées d'un trait plus gras.

Puis on mélange face cachée les 24 cartes d'objectif et on les place en pile, face cachée, à côté du jeu. On retire alors sans les regarder les 4 premières cartes de la pile et on les remet dans la boîte. Ces cartes ne viendront pas en jeu.

On découvre enfin les deux cartes d'objectif supérieures de la pile et on les pose à leur place sur le plan de jeu, sur les cases entourées d'un trait gras qui montrent respectivement le même motif. On dévoile ainsi les premières places que va tenter d'atteindre Dumbo.

Note : Si deux fois le même motif est tiré en début de partie, on rejette une des deux cartes du jeu et on en tire une nouvelle de la pile.

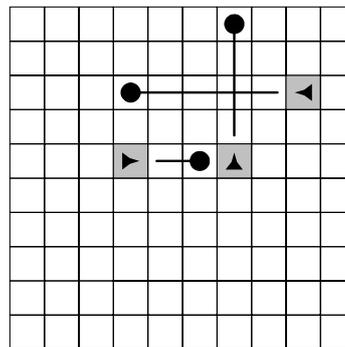
4. Déroulement de la partie

4.1. Déplacement des Dumbo

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur actif déplace tout droit sa pile de trois cartes à son choix de 1 à 5 cases, mais obligatoirement dans la direction indiquée par la trompe de Dumbo. Il est cependant interdit de passer ou d'atterrir sur une pile adverse ou au-delà des limites du plateau.

Exemple : On voit sur le schéma la distance que chacun peut couvrir avec son Dumbo, si c'est à son tour de jouer :



Quand on a déplacé son Dumbo, on prend la carte supérieure de sa pile de trois Dumbo et on la met, en tournant sa trompe dans l'une des 4 directions comme on le désire, sous les deux autres cartes (il n'est pas autorisé de regarder à nouveau les cartes de la pile). On fixe ainsi la direction vers laquelle on se déplacera dans deux tours !

C'est maintenant, au tour du prochain joueur.

Quelques précisions :

Le joueur est obligé d'avancer. Si la trompe montre une direction vers laquelle on ne veut pas voler, on est toutefois obligé d'avancer d'au moins une case. Si on se trouve au bord du plan de jeu ou si la pile d'un adversaire empêche d'avancer, dans ce cas seulement, on ne fait que placer son Dumbo sous la pile de pions, en espérant que le Dumbo qui va apparaître ne montrera pas à nouveau la même direction.

4.2. Réalisation d'une carte d'objectif

Le joueur qui atteint directement une des deux cartes d'objectif exposées avec son Dumbo, prend cette carte et la place bien visible devant lui.

Il découvre alors une nouvelle carte d'objectif de la pioche et la pose sur le plateau, de sorte qu'il y ait toujours deux objectifs en même temps sur le plan de jeu.

Note : le joueur doit d'abord retourner le nouvel objectif avant de placer son Dumbo sous sa pile de pions.

Deux situations particulières peuvent intervenir :

1. Si une carte d'objectif qui est déjà exposée sur le plan de jeu est à nouveau tirée (chaque motif de carte d'objectif est présent trois fois), cette carte est défaussée et une nouvelle carte est tirée, comme lors de la préparation du jeu.
2. Si on découvre une carte d'objectif, et que le Dumbo d'un joueur est par hasard sur ce motif sur le plan de jeu, le joueur en question reçoit directement cette carte d'objectif et la pose devant lui. On découvre alors la prochaine carte d'objectif et le jeu continue normalement.

5. Fin de la partie

La partie se termine quand la pile de cartes d'objectif est épuisée et que les deux derniers objectifs ont été pris. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de cartes d'objectifs. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.