

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



RÈGLE DU "JEU DE L'HOTESSE DE L'AIR"

3 JOUEURS

Le jeu se compose de :

1. — Un tableau représentant une série de cases figurant des grandes lignes aériennes.
2. — Trois petits avions miniatures de couleurs différentes.
3. — Deux dés à jouer.
4. — Un jeu de 23 cartes « Carnet de vol ».
5. — Soixante billets valant de 50 à 200 points.
6. — Un jeu de 18 tickets de « Parcours terminé ».

Le jeu se joue de la manière suivante :

On commencera par répartir les billets de points entre les joueurs (qui peuvent être deux ou trois).

Chaque joueur recevra :

5 billets valant 200 points	} soit au total 2.000 points par joueur.
5 — 100 —	
10 — 50 —	

Une cagnotte sera constituée dès le commencement de la partie par une contribution de 500 points par joueur.

Les lignes sont numérotées de 1 à 6 et figurées par des successions de cases bordées de couleurs différentes.

Ligne N° 1, Paris-Tokio, ROUGE

Ligne N° 2, Paris-Buenos-Ayres, VERT

Ligne N° 3, Paris-Tananarive, BLEU

Ligne N° 4, Paris-New York, JAUNE

Ligne N° 5, Paris-Berlin, VIOLET

Ligne N° 6, Paris-Bogota, MARRON

Un coup de dé indiquera pour chaque joueur le N° de sa ligne de départ. Si le même nombre sort plusieurs fois de suite, recommencer jusqu'à ce que chacun obtienne une ligne différente.

Les avions choisis seront alors placés sur la première ou la dernière case de chaque ligne. (Les lignes pouvant être parcourues dans un sens ou dans l'autre.)

Les départs seront donnés dans l'ordre de numérotation des lignes. Ce sera donc le joueur ayant obtenu la ligne N° 1 qui jouera le premier. Les avions seront avancés sur les parcours d'autant de cases que le nombre indiqué par le coup de dé.

Sur chaque case représentant des conditions atmosphériques, des incidents de vol, des villes « escale » ou des services ou omissions de l'Hôtesse de l'Air, les joueurs devront se confor-

mer chaque fois aux conséquences indiquées par les textes.

Lorsqu'un avion viendra à se poser sur une case portant la mention d'une ville « Escale » le joueur devra dire dans quel pays se trouve cette ville.

Si la réponse est bonne, le joueur gagne 50 points.

Si la réponse est mauvaise, le joueur versera 50 points à la cagnotte.

Lorsqu'un avion viendra à se poser sur une case portant la mention « Attendez 1 tour » ou « Attendez 2 tours », le joueur pourra à son gré attendre ou bien continuer de jouer en versant à la cagnotte 50 points pour 1 tour ou 100 points pour 2 tours.

Dans le cas où plusieurs avions arriveraient à se trouver sur une même case, le premier arrivé restera où il est et les suivants se placeront en arrière sur la première case libre (les avions ne devant jamais être plusieurs sur une même case). Les joueurs devront alors se conformer au texte inscrit sur la case où ils pourront se placer.

Lorsqu'un joueur arrivera à proximité d'une ville « terminus » et que le nombre indiqué par le coup de dé sera supérieur au nombre de cases restant à parcourir, il devra revenir en arrière jusqu'à ce que le nombre le fasse aller directement à la ville « Terminus ».

Après chaque arrivée sur une ville « Terminus », l'avion devra immédiatement être placé sur la 1^{re} case du parcours suivant.

A chaque arrêt de l'avion sur une case portant la mention « Tirez une carte » le joueur devra en prendre une au hasard et prendre ou verser à la cagnotte les points qu'il aura gagnés ou perdus.

Lorsqu'un joueur aura terminé une ligne, il recevra à chaque fois un ticket de « Parcours terminé » mentionnant la ligne parcourue et le conservera jusqu'à la fin de la partie.

Le premier joueur ayant acquis les six tickets sera donc le gagnant et recevra le montant de la cagnotte.

On peut également décider à l'avance de parcourir les six lignes aériennes dans les deux sens et le gagnant sera alors le joueur qui aura terminé le premier tous les parcours « aller et retour ».

RÉPONSES AUX QUESTIONS

Ligne N° 1.

ROME, capitale de l'Italie.
DAMAS, capitale de la Syrie.
BAGDAD, capitale de l'Irak.
KARACHI, ville des Indes.
CALCUTTA, ville des Indes.
BANGKOK, capitale du Siam.
SAIGON, capitale de la Cochinchine.
MANILLE, ville des Philippines.
TOKIO, capitale du Japon.

Ligne N° 2

MADRID, capitale de l'Espagne
DAKAR, ville du Sénégal.
RIO DE JANEIRO, capitale du Brésil.
SAO PAULO, ville du Brésil.
MONTEVIDEO, capitale de l'Uruguay.
BUENOS AYRES, capitale de l'Argentine.

Ligne N° 3

ROME, capitale de l'Italie.

LE CAIRE, capitale de l'Egypte.
NAIROBI, capitale du Kénya.
TANANARIVE, capitale de Madagascar.

Ligne N° 4

SHANNON, ville d'Irlande.
GANDER, ville du Canada.
BOSTON, ville des Etats-Unis.
NEW-YORK, ville des Etats-Unis.

Ligne N° 5

FRANCFORT, ville d'Allemagne.

BERLIN, capitale de l'Allemagne.

Ligne N° 6

LISBONNE, capitale du Portugal.
SANTA MARIA, ville des Açores.
POINTE-A-PITRE, ville de la Guadeloupe.
CARACAS, capitale du Vénézuëla.
BOGOTA, capitale de la Colombie.