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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com







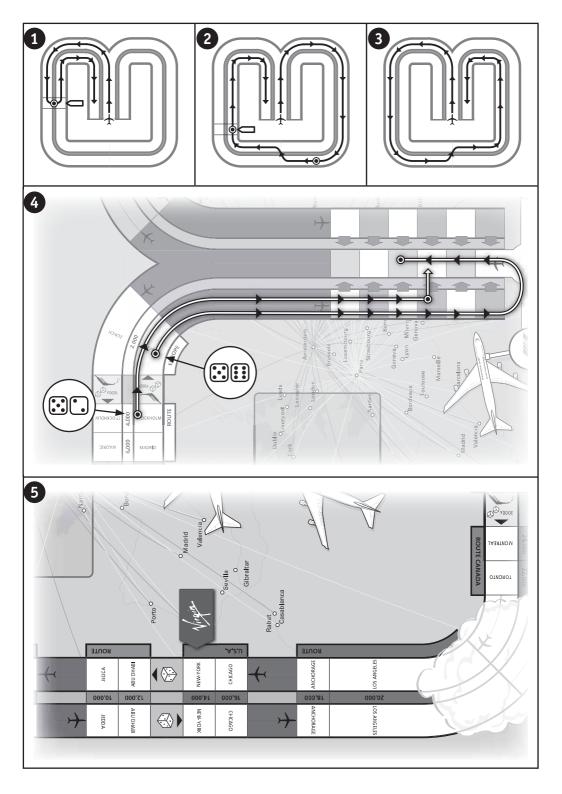






- **SPELREGELS**
- **® RÈGLES DU JEU**
- **® RULES OF THE GAME**
 - **® SPIELREGELN**





® RÈGLES DU JEU

CONTENU DE LA BO TE

- plateau de jeu
- plans de vol (cartes à dos bleu)
- cartes chance (dos rouge)
- 6 indicateurs de destination
- 48 fiches de droits d'atterrissage
- 6 avions
- 2 dés
- billets de banque

NOMBRE DE JOUEURS

Jumbo Jet peut être joué par 2 à 6 joueurs. Un joueur peut aussi jouer le rôle du banquier.

BUT DU JEU

Gagner le maximum d'argent (Jumbos) en effectuant les voyages proposés et en encaissant des droits d'atterrissage.

AVANT DE COMMENCER

Les joueurs posent le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur choisit ensuite une compagnie aérienne. Ils obtiennent de leur compagnie un Jumbo Jet, un indicateur de destination et huit fiches de droits d'atterrissage. Chaque joueur reçoit en outre un capital de départ de 250 000 Jumbos (1x100 000, 1x50 000, 7x10 000, 2x5 000, 4x2 000 et 12x1 000). L'argent qui reste est géré par le banquier, qui s'occupe également des paiements émis par la banque. Les plans de vol et les cartes chance sont bien mélangés et posés, face cachée, sur les emplacements prévus sur le plateau. Chaque joueur prend gratuitement une carte « plan de vol » dans le paquet correspondant.

DÉBUT DU JEU

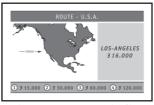
Les joueurs choisissent lequel d'entre eux peut commencer. Le premier joueur place son avion au début de la piste de décollage (voir illustration). Ce joueur commence son voyage en suivant les indications de son premier plan de vol. Il y a trois possibilités :

1. VOLS DIRECTS



Le joueur pose son indicateur de destination en face de son lieu de destination sur le plateau. Il vole directement vers cette destination, sans faire de détour. *Voir exemple 1.*

2. VOLS AVEC ESCALE



Le joueur pose son indicateur de destination en face de son lieu de destination. Il doit s'envoler vers cette destination via le lieu d'escale qui est indiqué sur son plan de vol. *Voir exemple 2.*

3. TOURS DU MONDE



Pour ces vols, le joueur n'utilise pas son indicateur de destination. Il effectue un voyage autour du monde et peut même choisir dans quelle direction il s'envole. *Voir exemple 3.*

V₀L

La vitesse de l'avion est déterminée par le résultat que le joueur obtient avec les deux dés. Le joueur choisit la direction vers laquelle il s'envole pour effectuer son voyage et décolle de la piste de décollage S'il obtient un double, il a le droit – après avoir effectué tout ce qui était indiqué sur la case où il a atterri – de rejouer en lançant encore une fois les dés.

ESCALES

Après avoir atteint (ou survolé) son lieu d'escale, le joueur poursuit son voyage vers la destination finale via l'itinéraire le plus court. *Voir exemple 2.*

LA DESTINATION FINALE

Après avoir atteint (ou survolé) le lieu correspondant à la destination de son voyage, le joueur retourne à la piste d'atterrissage via l'itinéraire le plus court. *Voir exemple 1.*

PISTE D'ATTERRISSAGE

L'exemple 4 explique comment il faut atterrir. Si à la fin de son voyage, le joueur atterrit directement sur la piste d'atterrissage, il prend immédiatement un nouveau plan de vol. S'il atterrit sur une case bleue, il reçoit cette carte gratuitement. S'il atterrit sur une case blanche ou s'il vole directement vers la piste de décollage (exemple 4), il doit payer 10 000 Jumbos.

PAIEMENT

Le joueur reçoit immédiatement son paiement après avoir atterri. Il reçoit de la banque le montant qui est indiqué dans la partie centrale du plan de vol. Une fois le paiement effectué, il replace la carte sous le paquet des plans de vol.

DROITS D'ATTERRISSAGE

Au lieu d'être payé, un joueur peut choisir de garder la carte « plan de vol ». Dans ce cas, il pose une de ses fiches de droits d'atterrissage sur le plateau, à côté du lieu de destination qui est mentionné sur le plan de vol (voir exemple 5). A partir de maintenant, chaque joueur qui atterrira sur cette case devra payer ce joueur. Un joueur n'a jamais le droit de posséder plus de huit droits d'atterrissage en même temps.

Il peut, par contre, vendre, à tout moment, l'un de ses droits d'atterrissage à un autre joueur ou à la banque. *Voir aussi la rubrique Faillites*. Faire un tour du monde ne rapporte jamais de droits d'atterrissage.

DROITS D'ATTERRISSAGE DES AUTRES JOUEURS

Si pendant son vol, un joueur atterrit sur une case dont les droits d'atterrissage sont détenus par un autre joueur, il devra payer ce joueur. Plus son adversaire possède de droits d'atterrissage à l'intérieur du même continent où il a atterri, plus il devra lui payer une somme importante. Le montant à payer figure sur la partie inférieure des cartes « plan de vol ». Le joueur paie le premier montant si son adversaire possède seulement ce droit d'atterrissage. Il paie le deuxième montant si son adversaire possède deux droits d'atterrissage, etc.

AUTRES CASES FIGURANT SUR LE PLATEAU

Cases rouges

Si un joueur s'arrête sur l'une de ces cases, il doit piocher une carte chance (dos rouge) et exécuter la mission correspondante.

Cases jaunes montrant un tuyau de pompe à carburant

En fonction du résultat des dés, le joueur doit payer pour faire le plein de carburant. Pour calculer la somme due, il faut multiplier le montant figurant sur la case par le résultat qu'il a obtenu avec les dés. Il paie ensuite ce montant à la banque.

Nuages

Lorsqu'un joueur atterrit sur une de ces cases, il doit passer son prochain tour (même s'il a obtenu un double).

Un dé

Si un joueur atterrit sur cette case, il rejoue en lançant encore une fois un seul dé (même s'il a obtenu un double). Il doit ensuite remplir la mission qui correspond à la case sur laquelle il atterrit de nouveau.

Son tour est ensuite terminé.

Cases bleues sans dé

Lorsqu'un joueur atterrit sur une de ces cases, il ne se passe rien.

Flèches

A mi-chemin entre Sydney et Melbourne, il y a une case avec des flèches. Il faut changer ici de piste, de manière à ce que le trajet d'arrivée corresponde à la piste d'atterrissage. La piste sur laquelle le joueur se trouve n'a aucune importance par rapport à la case sur laquelle il atterrit. Des droits d'atterrissage éventuels valent pour les deux pistes.

FAILLITES

A partir du moment où un joueur a une obligation financière qu'il ne peut pas honorer, il est obligé de vendre un ou plusieurs droits d'atterrissage. La banque paie la moitié du montant qui est indiqué dans la partie centrale de la carte. S'il vend un droit d'atterrissage à la banque, la carte « plan de vol » correspondante sera ensuite replacée en dessous du paquet. Le joueur retire alors sa fiche de droits d'atterrissage du plateau et la replace avec ses autres fiches. Il a le droit de réutiliser cette fiche s'il acquiert de nouveaux droits d'atterrissage.

Il est possible à tout moment de vendre à un joueur un ou plusieurs droits d'atterrissage (éventuellement aux enchères). Chaque joueur a le droit de vendre ses droits d'atterrissage à qui il veut et moyennant le prix dont il a convenu avec l'acheteur.

Si après la vente de tous ses droits d'atterrissage, un joueur ne peut toujours pas satisfaire à ses obligations financières, alors sa compagnie est déclarée en faillite et il ne peut plus participer au jeu.

GAGNANT

Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule compagnie. Le joueur qui détient cette compagnie, a gagné!

Si on veut réduire la durée d'une partie, on peut arrêter celle-ci dès qu'un premier joueur fait faillite. De cette manière, aucun joueur n'est exclu du jeu. Le joueur qui, à ce moment-là, possède la compagnie la plus riche, a gagné. Tous les joueurs comptent leur argent. Les droits d'atterrissage comptent avec la valeur de la somme à payer pour l'atterrissage qu'un joueur doit payer lorsqu'il atterrit sur cette case. Voir aussi la rubrique droits d'atterrissage. Les plans de vol qui sont utilisés à ce moment-là comptent avec le montant que le joueur reçoit à l'atterrissage. Voir aussi la rubrique paiement.

CONSEILS

- Essayez toujours de posséder le plus possible de droits d'atterrissage d'un même continent. Les sommes que doivent payer les autres joueurs augmentent en fonction du nombre de droits d'atterrissage que vous détenez dans ce continent.
- Vous pouvez toujours acheter ou vendre des droits d'atterrissage, aussi longtemps que vous n'en possédez pas plus de huit en même temps. En commerçant astucieusement, vous pouvez essayer d'être maître d'un continent tout entier.
- Vous pouvez également acheter des droits d'atterrissage pour éviter qu'une autre compagnie détienne tout un continent ou pour les revendre plus tard, avec un bénéfice, à un autre joueur.
- Si vous avez un besoin urgent d'argent, il peut être judicieux de vendre tout de suite aux enchères l'un de vos droits d'atterrissage. Vos adversaires paieront sans doute un montant moins important si vous êtes sur le point de faire faillite.



- NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
 - F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvent être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.
- GB Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.
- D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

03



© 2003 Jumbo International, Amsterdam. www.jumbo-world.com © 2003 Concept Tekst Dick de Rijk