

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**



Un jeu de Karsten Hartwig et Wolfgang Panning pour 2 à 6 joueurs

Looping et turn – dive et roll : ce jeu consiste à réussir quatre programmes de vol en présentant des figures de voltige aérienne. Laissez parler les dés et surpassez vos adversaires ! Et le clou dans tout cela ? C'est vous-même qui décidez de la difficulté de votre programme. Car chaque figure de voltige est jouée



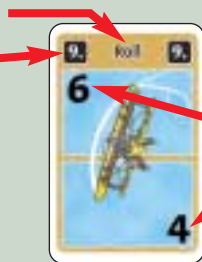
avec une carte comportant un degré de difficulté différent. Plus cette valeur est élevée, plus il est difficile de l'obtenir avec les dés, mais plus vous gagnez alors de points de victoire. Les quatre programmes sont clôturés par les figures libres décisives, le jeu reste donc passionnant jusqu'au bout.

Matériel

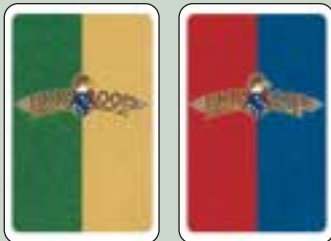
- 64 cartes de vol - indiquent 4 différentes figures de voltige, chacune avec un degré de difficulté compris entre 3 et 12.



Nom de la figure de voltige
Degré de difficulté



Points de victoire pour avoir obtenu la valeur exacte ...
... ou dépassé le degré de difficulté

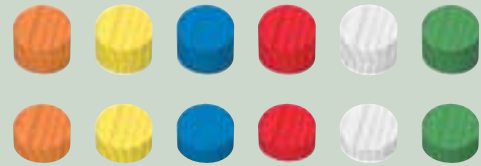


Les cartes de vol ont des versos différents selon leur couleur.

- 7 dés et 1 cornet à dés - avec lesquels les joueurs tentent de remplir le contrat indiqué sur les cartes de vol.



- 30 pions de décompte de 6 couleurs - indiquent les points de victoire. Les gros pions servent pour la piste de décompte, les plats pour les 4 échelles de notation bleues sur le plateau de jeu.



- 1 plateau de jeu

4 échelles de notation sur le bord du plateau de jeu, les cartes de vol seront déposées à côté de ces échelles durant le jeu.



Piste de décompte

- 30 jetons de jeu - dont 23 jetons «bonus» («7ème dé» et «Relancer les dés»), 6 jetons «temps fort» et le jeton «premier joueur».



But du jeu

Les joueurs accomplissent quatre programmes de vol afin de gagner des points de victoire. Plus un programme est difficile, plus le gain de points est important. Mais plus grand est aussi le risque de ne pas réussir le programme et de perdre du temps en le retentant.

Les quatre programmes sont clôturés par les figures libres, qui permettent de gagner des points de victoire supplémentaires. **La partie se termine lorsqu'un joueur réussit ses figures libres.** Le joueur qui a obtenu le maximum de points au total gagne la partie.

Préparation

Placer le plateau de jeu au centre de la table.

Les **cartes de vol** sont réparties en 2 piles selon leur verso. Ces piles sont alors mélangées et placées faces cachées près du plateau de jeu.

Placer les jetons «bonus», le cornet à dés et les dés à portée de main.

Chaque joueur reçoit les **pions de décompte** et le **jeton «temps fort»** dans la couleur de son choix ainsi que 3 cartes de chaque pile de cartes de manière à ce que chacun ait 6 cartes en main. Un joueur est désigné «premier joueur» et pose le **jeton «premier joueur»** devant lui. Il commence le jeu, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur reçoit :
6 cartes,
5 pions de décompte,
1 jeton «temps fort».



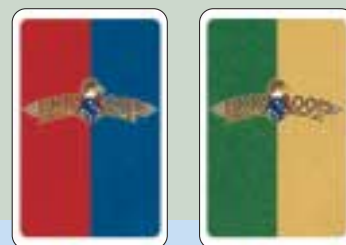
Le déroulement du jeu

Le joueur qui doit jouer doit tout d'abord choisir l'un des deux coups possibles :

- Echange de cartes
- Présentation de vol

■ Echange de cartes :

Pour cela, le joueur pioche à la suite 3 cartes dans les deux piles disponibles faces cachées. Il peut regarder chaque carte avant de décider dans quelle pile il souhaite piocher la carte suivante. Il se défausse ensuite de 3 cartes quelconques (également parmi celles qu'il vient de piocher), faces visibles, qui forment alors les piles de dépôt.



Remarque : deux piles de dépôt différentes sont constituées – l'une avec les cartes bleues et rouges, l'autre avec les cartes jaunes et vertes.

Si toutes les cartes d'une pile faces cachées ont été piochées, la pile de dépôt correspondante est mélangée et de nouveau mise à disposition faces cachées.

■ Présentation de vol :

Déterminer le programme de vol

On joue tout d'abord les cartes correspondantes que l'on tient en main. Soit un programme complet se composant de 3 cartes soit une carte individuelle qui convient.

Poser un programme de 3 cartes : on pose 3 cartes de vol de couleur correspondante au bord du plateau de jeu à côté du programme de vol choisi. S'il s'y trouve déjà des cartes de jeu, celles-ci sont tout d'abord défaussées sur la pile de dépôt correspondante.

Remarque : chaque programme de vol se compose de 3 figures de voltige différentes, représentées par des cartes de jeu de différente couleur :

Rouge – turn (un virage à gauche ou à droite le plus serré possible)

Bleu – looping (une boucle dans le plan vertical)

Vert – dive (un piqué avec redressement brusque à l'approche du sol)

Jaune – roll (un tonneau le long de l'axe de la carlingue)



Il existe quatre programmes de vol :

*Red Rooster – [Red] - [Green] - [Blue] ; Rubber Duck – [Yellow] - [Green] - [Red] ;
Diving Dove – [Yellow] - [Green] - [Blue] ; Mighty Eagle – [Yellow] - [Red] - [Blue].*



Poser une carte individuelle

A partir du deuxième tour, un joueur peut également jouer une **carte individuelle**. Il choisit un programme de vol qui est déjà posé près du plateau de jeu et remplace l'une des trois cartes par l'une des cartes qu'il tient en main.

Cette carte doit avoir la **même couleur**, mais un **degré de difficulté plus élevé**. La carte remplacée est défaussée sur la pile de dépôt correspondante.

La nouvelle carte doit avoir la même couleur et un degré de difficulté plus élevé.



■ Le vol

On dispose de **six dés noirs** pour **trois tours de dés**. A chaque tour de dés, le contrat d'une carte de vol doit être exactement **rempli**.

On peut décider une fois les dés lancés le contrat de quelle carte on souhaite remplir, l'ordre ne joue aucun rôle.

Le premier tour de dés :

Le joueur lance **trois dés** et affecte le résultat obtenu à **une carte de vol**. Avec la somme des valeurs d'un à trois dés, il doit **atteindre exactement** le degré de difficulté **ou le dépasser**.

- Si le **contrat d'aucune carte** ne peut être rempli dès le **premier lancé de dés**, le programme de vol est considéré comme **échoué**. Et le coup est terminé. Le joueur complète les cartes qu'il tient en main et c'est au tour du prochain joueur.
- Si l'on obtient la **valeur exacte**, le ou les dés correspondants sont placés à côté du **nombre de points de victoire supérieur le plus élevé**.
- Si la somme des dés **dépasse** la valeur, les dés sont posés à côté du **nombre de points de victoire inférieur le plus bas**.

Les dés utilisés restent posés sur les cartes jusqu'à la fin du coup.

Le deuxième tour de dés :

On lance de nouveau **trois dés** et l'on affecte le résultat obtenu à l'une des deux cartes de vol restantes.

- Si l'on ne parvient pas à remplir le contrat de l'une des cartes de vol restantes, le coup est terminé. Le joueur complète les cartes qu'il tient en main et c'est au tour du prochain joueur.
- Si le contrat d'une autre carte a été rempli avec ce lancé de dés, les dés sont posés sur la carte comme décrit ci-dessus. On peut alors décider de terminer son programme de vol prématurément.

On ne reçoit alors certes aucun point de victoire, mais on peut cependant prendre un jeton «bonus».



Le 1er lancé de dés indique : $1 \cdot 3 \cdot 5$. Avec 3 et 5, on peut remplir le contrat de la carte jaune. Comme le contrat n'a pas été exactement rempli, les deux dés sont posés sur le champ inférieur de la carte.

Le joueur dispose encore de quatre dés, il peut en utiliser trois pour le 2ème lancé.



Le 2ème lancé de dés indique : $6 \cdot 6 \cdot 4$. Avec les deux 6, on peut remplir le contrat de la carte bleue. Comme ce contrat a été rempli exactement, les deux dés sont posés sur le champ supérieur de la carte.

Le joueur ne dispose plus que de deux dés avec lesquels il effectue le 3ème lancé de dés.

Le troisième tour de dés :

Les dés restants sont maintenant joués (mais cependant au maximum trois) lors du troisième et dernier lancé de dés.

- Si un joueur échoue à la troisième carte de vol, il reçoit un jeton «bonus».
- Si le contrat de la dernière des trois cartes de vol est également rempli, on retient le résultat de la carte restante.

Le programme de vol est accompli et on passe alors à la notation.

Remarque : si l'on n'a plus assez de dés pour remplir le contrat de la troisième carte, le programme est également considéré comme échoué.



Le 3ème lancé de dés indique : 5 • 4. Avec 4, on peut remplir le contrat de la carte rouge. Comme ce contrat n'a pas été rempli exactement, le dé est posé sur le champ supérieur de la carte.

■ Notation (points pour un programme) :

Un programme de vol accompli avec succès rapporte les points de victoire suivants :

- On reçoit comme points la **somme des trois valeurs** qui sont indiquées sur le champ (inférieur ou supérieur) des cartes où sont posés les dés.
- On reçoit en plus **un point pour chaque dé** que l'on a conservé.

Ces points sont marqués avec un pion de décompte plat sur l'échelle de notation bleue correspondant au programme. Cette valeur est ensuite transmise sur la piste de décompte et le gros pion de décompte du joueur est avancé de la valeur obtenue. Le pion placé sur l'échelle bleue y reste posé.

Exception : un résultat inférieur à 8 points n'est pas pris en compte dans la notation. Le programme n'a ici pas été accompli.



Le résultat pour cet exemple est : 2 points (P.) pour la carte jaune + 2 P. pour la rouge + 10 P. pour la bleue + 1 P. pour le dé non utilisé = 15 P.

Remarque : il est ainsi garanti que les points obtenus pour un résultat aussi exceptionnel ne soient pas perdus.

Attention ! Les échelles commencent seulement à 8 !

Un joueur qui a obtenu plus de 20 points pour un programme de vol transmet ceux-ci **entièrement** sur la piste de décompte. Les échelles bleues ne vont cependant que jusqu'à 20 points, le jeton y est alors placé sur la case 20+.

Les cartes de vol restent tout d'abord posées

Qu'un vol ait été accompli avec succès ou non : les trois cartes restent posées sur le côté du plateau de jeu.

Compléter les cartes que l'on tient en main

Après le vol, le joueur complète les **cartes qu'il tient en main de manière à toujours en avoir 6**. Il peut regarder chaque carte piochée avant de décider dans quelle pile il souhaite piocher la carte suivante.

Le prochain joueur prend les dés noirs et c'est à son tour de jouer.

■ Jetons «bonus»

Comment recevoir des jetons «bonus»

1. Un joueur qui accomplit avec succès **exactement deux figures** dans un programme de vol reçoit un jeton «bonus».
2. Le premier joueur à obtenir un résultat d'au minimum **12 points** pendant un programme reçoit un jeton «bonus».
3. Le joueur qui **dépasse** ensuite le **meilleur score obtenu jusqu'alors** reçoit également un jeton «bonus».
4. Chaque joueur qui obtient **20 points ou plus** dans un vol reçoit dans tous les cas un jeton «bonus».

Il peut être obtenu **au maximum un jeton «bonus»** par tour.

Comment utiliser les jetons «bonus»

Les jetons «bonus» peuvent être utilisés **de deux manières** : soit pour pouvoir «relancer les dés» soit pour utiliser un «7ème dé».

«7ème dé»

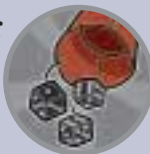
Contre un jeton «bonus», le joueur peut utiliser le dé rouge comme «7ème dé».

Il peut alors s'en servir pendant ce tour pour tous ses autres lancers de dés. Par tour de jeu, on a le droit d'utiliser un jeton «bonus» au maximum comme «7ème dé».



«Relancer les dés»

Contre un jeton «bonus», on peut **relancer 1 à 3 dés**. Un jeton «bonus» est valable uniquement pour un lancer de dés. On peut utiliser plusieurs jetons de cette manière dans un même tour de jeu.



Les jetons «bonus» utilisés sont de nouveau déposés dans la réserve, **les jetons non utilisés ne comptent pas à la fin du jeu.**



Remarque : les vols sont – selon leur résultat – «récompensés» différemment :

- aucune ou une seule figure de voltige accomplie ne rapporte rien ;
- deux figures de voltige accomplies rapportent un jeton «bonus» ;
- trois figures de voltige accomplies rapportent des points de victoire ;
- et un programme de vol avec meilleur score rapporte même un jeton «bonus» en plus des points de victoire.

Remarque : il peut être judicieux d'utiliser le «7ème dé» même si l'on a encore suffisamment de dés à sa disposition. Car pour chaque dé non utilisé, on reçoit un point de victoire, même s'il devait s'agir du dé rouge.

Remarque : même si on fait usage du dé rouge, on ne peut toujours utiliser qu'au maximum 3 dés en même temps !

Remarque : si l'on recommence un lancer pour lequel on a déjà utilisé le «7ème dé» auparavant, on a aussi le droit de relancer celui-ci.

Remarque : dans un tour de dés, on peut utiliser un jeton «bonus» «7ème dé» et plusieurs jetons de bonus «relancer les dés».

■ Recommencer un vol :

Tant qu'un joueur n'a pas accompli avec succès **l'ensemble des 4 programmes**, il a le droit de **recommencer les vols**.

S'il améliore à cette occasion son ancien résultat, il déplace son pion de décompte sur l'échelle de notation bleue : il ajoute alors les points supplémentaires obtenus à son nombre de points total sur la piste de décompte et y avance le pion en conséquence. Il est possible d'obtenir des jetons «bonus» également lorsque l'on recommence un vol. Les règles en vigueur sont les mêmes. Un vol qui a déjà obtenu 20 points ou plus ne peut toutefois plus être amélioré et ne peut donc être recommencé.

■ Les figures libres (phase finale)

Si un joueur a accompli l'ensemble des 4 programmes de vol, il **doit**, lors du prochain coup, commencer ses figures libres. Il se trouve alors dans sa phase finale.

Les règles en vigueur pour l'exécution des figures libres sont les mêmes que pour les programmes de vol, excepté les points ci-après :

Echanger des cartes :

Echanger des cartes coûte désormais un point de victoire, qui est soustrait sur la piste de décompte.

Présentation de vol :

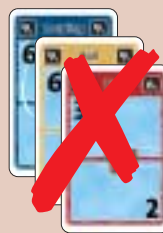
Les figures libres doivent se composer de 3 à 6 cartes de vol quelconques avec un degré de difficulté d'au total 25 points ou plus. Le joueur pose les figures libres devant lui. Les cartes non utilisées qu'il tient en main sont défaussées sur la pile de dépôt correspondante. Les figures libres doivent être ainsi composées qu'elles puissent être accomplies avec succès avec 6 dés. Avant le premier lancé de dés, le joueur pose son jeton «temps fort» sur l'une de ses cartes de vol posées faces visibles. Lors du vol, il doit accomplir exactement le contrat de cette carte, et **non** le dépasser ! Par carte de vol, exactement un tour de dés est alors joué selon les règles connues. Les figures libres échouent si le contrat d'une ou plusieurs cartes n'est pas rempli ou si le temps fort n'est pas exactement atteint. Si le joueur ne réussit pas ses figures libres, celles-ci restent posées devant lui. Il perd 2 points de victoire. S'il échoue à la dernière carte, il reçoit – comme «lot de consolation» – un jeton «bonus». C'est là la seule possibilité de recevoir un jeton «bonus» lors des figures libres. Au prochain tour, il doit exécuter de nouveau les mêmes figures libres. Il peut cependant placer le jeton «temps fort» à un autre endroit avant de lancer les dés.

Notation des figures libres :

Si les figures libres sont réussies, les points de victoire sont calculés. Le temps fort rapporte à cette occasion le double du nombre de points. Le joueur barre le résultat de son plus mauvais programme de vol et ajoute au lieu de cela les points obtenus pour ses figures libres.

Remarque : les autres joueurs ne peuvent exécuter leurs figures libres qu'une fois qu'ils ont aussi accompli leurs 4 programmes de vol.

Non autorisé :



Ces figures libres ont un degré de difficulté trop faible ($9 + 9 + 6 = 24$).



Ces figures libres ne peuvent pas être accomplies avec 6 dés.

Si l'on constate qu'un joueur a posé des figures libres non autorisées, il se défausse des cartes sur la pile de dépôt. Il perd 3 points de victoire sur la piste de décompte et tire 6 nouvelles cartes. Il n'a alors le droit de commencer de nouvelles figures libres qu'au prochain tour.

Exemple de notation de figures libres :



Temps fort : points x 2

1 dé restant = 1 point

Résultat : $(2 \times 6) + 2 + 1 + 2 + 1 = 18$ points.

Karsten utilise un jeton «bonus» et réussit ses figures libres avec 18 points. Son plus mauvais programme était jusque-là le «Mighty Eagle» avec 10 points. Il peut donc barrer ce résultat et le remplacer par les 18 points obtenus avec ses figures libres. Dans cet exemple, il aurait ainsi amélioré son score de 8 points.

Remarque : si le résultat des figures libres devait être inférieur à son plus mauvais programme, le joueur perd des points de victoire.

Fin du jeu

Le jeu se termine après le tour où un joueur accomplit avec succès ses figures libres.

C'est le joueur qui a le plus de points de victoire qui gagne. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Remarque : le tour est terminé lorsque c'était au tour du joueur placé à la droite du premier joueur de jouer. Pour cela, on se réfère au jeton «premier joueur».

