

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





6 ans et plus

Nombre de joueurs 2-4

Durée du jeu : 15-30 min

Traduction française : François Haffner (merci Google)

### L'aventure et le plaisir vous attendent. À vos avions !

Contenu

- 10 planches double face avec des motifs de formation
- 20 cartes de héros à disposer
- 62 blocs de formes variées avec des images d'avions
- les règles du jeu



### Objectif du jeu

Le but du jeu est d'organiser le plus rapidement possible la formation appropriée (disposition des blocs sur le plateau) en utilisant les blocs appropriés indiqués par la carte héros à disposer. Le premier joueur à marquer 25 points gagne.

### Description détaillée des éléments

Les blocs avec des images d'avions sont composés de 1, 2, 3, 4 ou 5 carrés. Les blocs diffèrent par le nombre et les images des avions qui s'y trouvent. De plus, les blocs à 3, 4 et 5 sont disponibles avec différentes formes



Chaque plateau contient un modèle de formation de 20 pièces qu'un joueur devra former en un tour. Ces motifs se présentent sous différentes formes. La tâche du joueur est de compléter une formation complète, c'est-à-dire de remplir les 20 cases du plateau avec des blocs de personnages le plus rapidement possible. Les blocs ne peuvent pas dépasser le motif indiqué.



Les cartes précisent le nombre de héros à disposer. Afin d'organiser la formation appropriée, les joueurs pourront utiliser uniquement le même nombre de blocs que celui indiqué sur la carte qu'ils ont tirée.



## Préparation du jeu

Mélangez le jeu de cartes et placez-les face visible dans un endroit facilement accessible à chaque joueur. Mélangez ensuite les plateaux et placez-les à côté des cartes. Disposez les blocs en 5 tas. Chaque tas ne doit contenir qu'un seul type de héros (constitué de jetons de la même couleur et du même nombre de personnages).



## Déroulement du jeu

Chaque joueur prend un plateau (il choisit laquelle des deux formations disponibles sur le plateau il souhaite créer ce tour-ci) et une carte. Lorsque tous les joueurs disent qu'ils sont prêts, le plus âgé dit « 3, 2, 1, partez ! ». Tous les joueurs essaient d'organiser leurs formations le plus rapidement possible, en utilisant les blocs héros à disposition. Les blocs pris dans les tas peuvent être remis en place et de nouveau pris. Il est important de n'utiliser que les blocs qui apparaissent sur la carte. De plus, vous ne pouvez avoir une forme que sur votre plateau – vous ne pouvez pas stocker de forme pour plus tard.

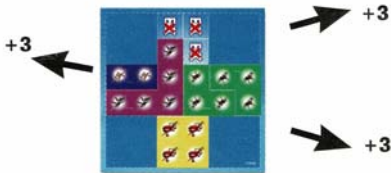
Lorsqu'un joueur a réalisé sa formation, il doit crier « Terminé ! ». Les autres joueurs ne peuvent plus ajouter de blocs dans leurs formations et chacun vérifie que le joueur qui a déclaré victoire n'a commis aucune erreur dans l'arrangement. S'il a utilisé un bloc qu'il ne pouvait pas, ou s'il s'est trompé de formation (il y a un trou là où il ne devrait pas y en avoir, ou un morceau du bloc dépasse de la formation), les autres joueurs peuvent continuer avec leurs modèles. Le joueur qui a commis une erreur ne peut rien changer à sa formation.

Si le joueur n'a commis aucune erreur, on passe au score.

## Score

Avant de commencer à compter les points, chaque joueur doit retirer du plateau les blocs qui dépassent du contour de la formation. La personne qui a réussi à organiser parfaitement sa formation marque 5 points. Chaque personne compte le nombre de cases vides dans sa formation – les autres personnes obtiennent le nombre de points correspondant au nombre de ces cases.

*Exemple - Joseph n'a pas réussi à former une formation complète - il restait 3 cases sur son plateau. Chacun des joueurs restants ajoute donc 3 points.*



Si un joueur a utilisé au moins un bloc qu'il n'aurait pas dû utiliser (il n'était pas sur la carte), ce joueur perd 5 points et il ne peut pas gagner de points pour les trous dans les formations adverses.

## Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'une personne collecte 25 points, prouvant ainsi qu'il est le meilleur stratège. En cas d'égalité, le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne un avantage.