

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)



# RATE PAS L'AVION

## Jeu de société d'action éducatif en 3D

### INSTRUCTIONS

#### MATÉRIEL

1 plateau de jeu – 255 billets de banque – 6 pions avion – 6 bases de pion – 40 cartes d'avion – 40 cartes d'action – 7 bâtiments 3D – 1 dé

### PRÉPARATION DU JEU

Assemblez les bâtiments 3D suivant les instructions et placez-les sur le plateau de jeu. Après avoir mélangé les cartes d'action et les cartes d'avion, placez-les face cachée à côté du plateau en deux piles séparées. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case **DÉPART**.

Un des joueurs tient le rôle de trésorier pendant tout le jeu. Il/elle garde les billets à portée de la main et remet à chaque joueur les billets suivants : 10 x 5€, 10 x 10€, 5 x 20€, 2 x 50€, 1 x 100€.

### BUT DU JEU

Garder le plus d'argent que possible jusqu'à la fin du jeu (**FIN**). Le joueur possédant le plus d'argent sera le vainqueur, car tous les autres joueurs auront fait faillite.

### DÉROULEMENT DU JEU

Tous les joueurs jettent le dé et le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence en premier. Chaque pion avion correspond à un aéroport sur le plateau. S'il y a 6 joueurs, chaque joueur possédera un aéroport. La répartition se fait à l'aide du dé : le joueur qui jette le chiffre le plus élevé choisit en premier son aéroport, les autres joueurs choisissent suivant la même règle. S'il y a moins que 6 joueurs, chacun reçoit un pion mais tous les aéroports seront répartis entre eux (par exemple s'il y a 2 joueurs, celui/celle qui jette le chiffre le plus élevé choisit en premier et puis l'autre joueur etc. pour arriver à 3 aéroports par joueur à la fin).

Lorsqu'un joueur s'arrête dans une des deux cases d'un aéroport qui ne lui appartient pas, il/elle paie au propriétaire le montant indiqué sur le plateau. S'il/elle s'arrête devant son propre aéroport, il/elle recevra le montant indiqué sur le plateau.

**Note : Chaque joueur avance le nombre de cases comme indique le dé. Ensuite, c'est le tour du joueur qui se trouve à droite.**

### DÉPASSEMENT

Pendant le jeu, un pion avion peut dépasser le pion d'un autre joueur (ou être dans la même case simultanément) uniquement si la piste a une ligne pointillée. Si la piste a une ligne continue, il/elle ne peut pas dépasser et devra rester derrière le pion de l'autre joueur.

### CARTES D'AVIONS

Pendant le jeu, un pion avion peut s'arrêter sur une case **CARTE D'AVION**. Dans ce cas, il/elle doit répondre correctement à la question d'une carte d'avion.

Le joueur qui se trouve sur la droite prend une **CARTE D'AVION** et lit la question, la réponse se trouve au bas de la carte). Si la carte indique deux réponses, elles doivent être lues et le joueur qui doit répondre choisit la bonne réponse (la réponse correcte est en rouge). S'il y a une image, le joueur à droite montre l'image au joueur qui doit répondre, cachant la réponse. Si le joueur répond correctement, il/elle reçoit 10€ et joue encore un tour. S'il n'arrive pas à donner une réponse correcte, il/elle perd son tour sans devoir payer une amende.



### CARTES D'ACTION

Lorsqu'un pion avion s'arrête sur une case **CARTE D'ACTION** (avec pilote), le joueur prend une carte d'action de la pile et suit les instructions de la carte.



### CASES JAUNES (ENTRETIEN)

Un pion avion peut s'arrêter sur les cases jaunes du plateau, qui sont des lieux prévoyant des services. Le type de service ainsi que le montant à payer sont indiqués sur le plateau (par exemple hôtel, carburant (kérosène), échange de pneus, café etc.)

### CASES BLEUES (TEMPS)

Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases bleues du plateau, il/elle suit les instructions indiquées. Si l'instruction indique «**Vous perdez votre tour**», cela s'applique au prochain tour.

\* Tous les pions avion passant la case « **TAXES D'AÉROPORT** » paient le montant indiqué, même s'ils ne s'arrêtent pas sur cette case.

### AMUSEZ-VOUS BIEN!

# INSTRUCTIONS DE CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS 3D

