

MONGOLFIERE

[Retour présentation](#)

COMPOSITION DU JEU:

1 plateau de jeu (ci-contre) divisé en 12 cases numéroté de 1 à 12

6 pions Montgolfière de 6 couleurs différentes, une par joueur



144 cartes (24 par joueur)



REGLE DU JEU:

Préparation du jeu:

Chaque joueur choisit un pion Montgolfière et le pose sur la case 5. C'est la case de départ. Il prend ensuite le jeu de cartes correspondant à sa couleur. Après avoir bien mélangé les cartes, il place le tas devant lui et prend les 7 premières cartes sans les montrer aux autres joueurs.

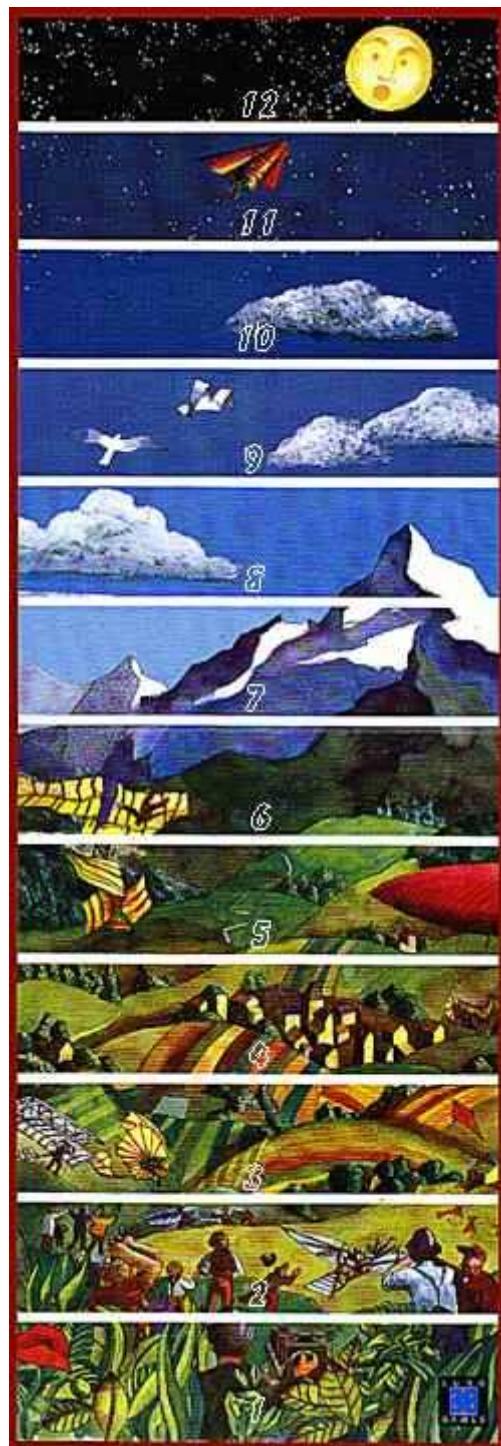
Déroulement du jeu:

- Chaque joueur choisit une carte parmi les 7 qu'il a en main et la pose face cachée sur la table. Toutes les cartes posées sont ensuite retournées en même temps.
- Les ballons sont déplacés (voir Jeu avec les cartes).
- Les cartes jouées sont écartées et chaque joueur prend une nouvelle carte de son talon. Un nouveau tour de table commence.
- Lorsque les talons sont épuisés, le jeu continue jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes en main.

Jeu avec les cartes:

Pour déterminer l'effet des cartes posées à chaque tour, il faut prendre en compte les cartes dans un ordre précis. On commence toujours par les cartes Gaz Soporifique, de la plus haute à la plus basse, puis les cartes Tempête, puis les cartes Lest, puis les cartes Super Moteur et, enfin, les cartes Grappin.

Il faut noter qu'un joueur peut jouer une carte sans intérêt pour lui (par exemple, une carte Gaz Soporifique alors qu'il n'y a personne en dessous de lui). Cela s'apparente à une défausse.



Taille réel 20 x 58 cm

Explication des cartes:

Le paquet de cartes de chaque joueur contient 15 cartes Lest numérotées de 1 à 15), 4 cartes Grappin, 2 cartes gaz Soporifique, 2 cartes Tempête et 1 carte Super Moteur.



Carte Lest (15 cartes numérotées de 1 à 15):

Le joueur ou les joueurs en cas d'égalité qui a posé la carte la plus forte augmentée éventuellement du bonus accordé à l'escadrille (voir plus loin) monte d'une case. Dans le cas où une carte tempête a été jouée, il descend d'une case au lieu de monter (voir tempête). Les autres ballons ne bougent pas. Il peut arriver que plusieurs joueurs avancent ou qu'aucun ballon ne soit déplacé.



Carte Gaz Soporifique (2 cartes):

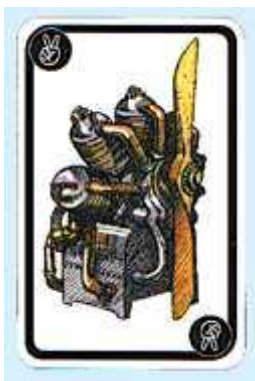
Cette carte annule toutes les cartes (sauf la carte super moteur) jouées sur la case immédiatement en dessous de celle du joueur ayant lancé le gaz. Les autres joueurs, qu'ils soient situés plus bas, à la même hauteur ou au dessus de lui, ne sont pas concernés. Les cartes annulées sont écartées et ne sont pas prises en compte pendant le tour de jeu. On notera qu'une carte gaz soporifique peut annuler une autre carte gaz soporifique située immédiatement en dessous. Dans ce cas, seule la première sera prise en compte.

Carte Tempête (2 cartes):

Si un nombre impair (1,3,5) de joueurs jouent la carte tempête, le déplacement des ballons pendant ce tour se fait d'une case vers le bas. Autrement dit, le ou les joueurs qui devaient monter descendent. Si cette carte est jouée par un nombre pair de joueurs, les cartes tempête s'annulent et le sens du jeu ne change pas.

Les cartes tempête annulées par un gaz soporifique ne sont pas prises en compte dans ce calcul.



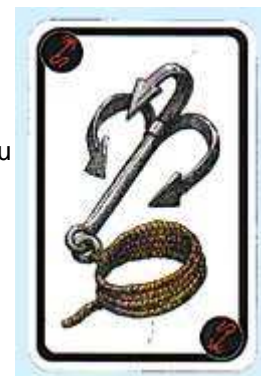


Carte Super Moteur (1 carte):

Cette carte permet de monter de deux cases, indépendamment du résultat des cartes lest. En cas de tempête, cette carte permet de monter que d'une case à cause des vents contraire. Une carte gaz soporifique n'annule jamais une carte super moteur. (Une fois que vous avez mis en route votre moteur, vous pouvez dormir tranquille)

Carte Grappin (4 cartes):

Le joueur qui joue cette carte avance au même rythme que le ou les joueurs situés sur la case immédiatement au dessus de lui. Les autres joueurs, qu'il soit situés plus au-dessus, à la même hauteur ou en dessous de lui, ne sont pas affectés. Attention! En cas de tempête, si le joueur auquel il est accroché descend, le joueur qui a lancé le grappin descend également. Des grappins joués par plusieurs joueurs peuvent avoir un effet de chaîne si un joueur est accroché à un joueur lui-même accroché à un joueur qui monte (ou descend), tout le monde bouge en même temps. Les cartes grappin s'appliquent aux ballons bénéficiant de cartes lest comme aux cartes super moteur, au choix du joueur qui a lancé le grappin.



Jeu en escadrille

Lorsque plusieurs joueurs se trouvent à la même altitude (sur la même case), ils forment une escadrille. Ils peuvent alors se montrer les 7 cartes qu'ils ont en main sans que les autres joueurs les voient. Les joueurs d'une même escadrille peuvent discuter entre eux des cartes qu'ils envisagent de jouer. Il n'y a aucune obligation de montrer ses cartes ni de jouer la carte promise aux autres joueurs de l'escadrille.

NB. :Au début du jeu, tous les joueurs sont en escadrille et peuvent donc se montrer leurs cartes.

Règle spéciale du jeu en escadrille: lorsque des joueurs situés à la même altitude jouent la même carte lest, celle-ci est majorée d'un nombre de points égal au nombre de joueurs impliqués. Exemple: trois joueurs situés à la même altitude jouent chacun une carte Lest de 7 kg. Cette carte sera comptée comme une carte de valeur 10 (7+3 joueurs).

NB. : Le jeu en escadrille n'a pas d'influence sur les cartes grappin, gaz soporifique, tempête ou super moteur:

Le Baron Noir

A moins de 6 joueurs, on peut simuler un joueur supplémentaire: le Baron Noir, bien connu pour ses prouesses en montgolfière! On choisit alors un talon de cartes inutilisé. A chaque tour de jeu, au moment où les joueurs retournent leurs cartes, on découvre la carte supérieure de son talon: c'est la carte que joue le Baron Noir à ce tour. Les règles habituelles lui sont appliquées. S'il fait partie d'une escadrille, par exemple, les joueurs situés sur la même case que lui peuvent prendre connaissance de la carte supérieure de son talon avant qu'elle ne soit retournée. Vous serez étonné des résultats du Baron Noir !

Règles optionnelles

Jeu en plusieurs parties: avant de commencer, les joueurs décident du nombre de points à atteindre pour être déclaré vainqueur (il faut compter 50 points pour une partie d'une heure environ). A la fin de chaque partie, chacun marque un nombre de points égal au numéro de la case qu'il occupe. Si un joueur atteint la Lune, la partie s'arrête immédiatement. Le joueur reçoit 5 points supplémentaires (soit 12 + 5 = 17 points au total). Les autres joueurs marquent normalement. On additionne ainsi les points marqués par les joueurs à chaque partie. Le premier à atteindre le nombre de points décidé au départ remporte la manche.