

Pepe, le pilote

Une jeu de mémoire et d'habileté pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans.**

Durée du jeu : env. 15 minutes

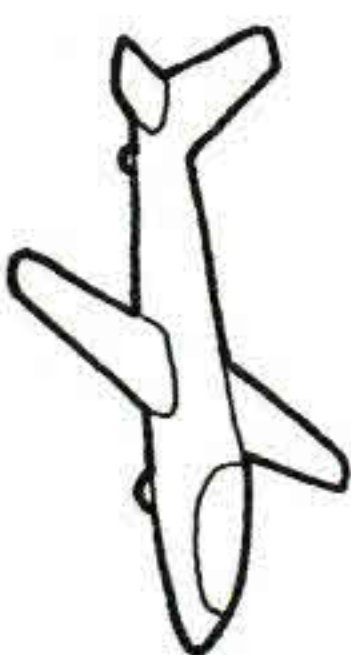
Idée : Uli Geißler

Illustration : Anja Rieger

Pepe, le facteur-pilote transporte des paquets dans son petit avion. Il voyage tout autour de la terre et doit se rendre aux aéroports des pays qu'il survole.

Contenu du jeu :

- 1 avion biplan
- 1 plan de jeu avec 4 hangars
- 20 paquets de 4 couleurs
- 25 pièces
- 2 dés avec des couleurs (rouge, jaune, vert, bleu)
- 1 dé avec symboles



But du jeu :

Qui sait où se trouvent les paquets de la bonne couleur et qui en transportera le plus possible d'aéroport en aéroport. Pour chaque paquet livré, il y a une pièce en récompense.

Préparatifs :

Sortir d'abord le plateau de jeu de la boîte avec les autres pièces du jeu. Poser le plateau de jeu sur la boîte. Répartir les **20 paquets** par lots de 5 dans les quatre compartiments des différents aéroports. Poser les **hangars** correspondant à la couleur de l'aéroport sur les découpes du plateau de jeu. Maintenant les paquets sont cachés.

Poser la boîte avec les paquets et les hangars au milieu de la table et la tourner plusieurs fois.

L'avion, les dés et les pièces sont à côté de la boîte.

Déroulement du jeu :

Celui qui a déjà fait de l'avion commence en jetant les trois dés. Aucun des joueurs n'a encore jamais fait d'avion ? Alors, c'est le joueur qui a le plus petit "nez d'avion" qui commence.

partment. All the players look at which parcels are there before the airport building is put back into place.

Attention:

- You get a coin for each **parcel safely transported**.
- An airport building that has just been uncovered **can not be uncovered immediately** by the following player in order to load parcels.
- **Parcels lost during transport** do not count and should be placed in any of the airports.

The next player in a clockwise direction throws the dice.

End of the game:

Whoever gets 7 coins first, wins the game and can take a break.

7 coins: winner

each parcel =
1 coin

parcel(s) lost

Règle résumée :

préparer le plateau de jeu, cacher les paquets, installer les hangars, préparer l'avion, les 3 dés et les pièces

lancer les dés

symboles :
destination

Le dé avec les symboles tombe sur :

- **le nuage avec un éclair :** le pilote doit attendre à cause d'un orage et il ne peut pas voler. C'est au tour du joueur suivant.
- **un avion de couleur :** Pepe a le droit de charger des paquets et de décoller. Il doit amener les paquets à l'aéroport correspondant à la couleur de l'avion sur le dé (jaune, rouge, bleu ou vert). Si l'avion est noir, il a le droit de choisir n'importe quel aéroport.

dés-couleurs :
paquets

Les **deux dés avec les points de différentes couleurs** déterminent de quelle couleur doivent être les paquets que Pepe doit transporter à l'aéroport de destination.

Il faut d'abord chercher ces deux paquets ayant les couleurs correspondantes avant de pouvoir se mettre en route. Le joueur dont c'est le tour tourne l'hélice de l'avion et, en imitant le bruit du moteur, fait voler l'avion en direction d'un aéroport où il suppose que se trouvent les deux paquets. Pour que Pepe puisse voler tranquillement et sans turbulences, le joueur prend l'avion par l'arrière en le tenant bien pendant le vol. Une fois arrivé à l'aéroport de son choix, il atterrit sur la table à côté du hangar, soulève le hangar et regarde dans le compartiment en dessous.

trouver les
paquets,
charger l'avion,
1 ou 2 paquets

- **Les deux paquets recherchés se trouvent dans le hangar ?** Si c'est le cas, le joueur les pose entre les deux ailes de l'avion (un à gauche, un à droite).
- **Il n'y a qu'un seul paquet de couleur correspondante dans le hangar ?** Le joueur ne prend qu'un seul paquet et le charge dans l'avion.
- **Il n'y a aucun paquet de couleur correspondante dans le hangar ?** Aucun paquet n'est chargé. C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

voler à
l'aéroport de
destination

L'avion de Pepe est prêt ? Il faut voler vers l'aéroport de destination (couleur de l'avion sur le dés-symboles). Le joueur se lève, prend l'avion par l'arrière avec précaution, le tient en l'air et fait un tour sur lui-même. Pepe peut alors se rendre à l'aéroport de destination et atterrir à côté de la boîte.

Si les joueurs sont des tous petits, ils restent assis, font voler Pepe avec son avion juste une fois autour du plateau de jeu et le font atterrir à l'aéroport de destination à côté de la boîte.

déposer les
paquets

paquet =
1 pièce

paquet(s)
perdu(s) en vol

7 pièces :
victoire

Arrivé à l'aéroport, le joueur soulève le **hangar**. Il dépose les **paquets** dans le compartiment. Avant de remettre le hangar, les joueurs regardent tous quels paquets s'y trouvent. Ensuite, le hangar est remis en place.

Attention :

- Pour chaque **paquet transporté à bon port**, le pilote reçoit une **pièce** en récompense.
- Un hangar qui vient d'être ouvert ne doit pas être à **nouveau retiré** par le joueur suivant pour y mettre d'autres paquets !
- Les **paquets perdus** au cours du vol ne comptent pas et sont reposés dans n'importe quel aéroport.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu :

Le joueur qui a 7 pièces en premier a gagné et peut partir en vacances.