

Le tapis volant

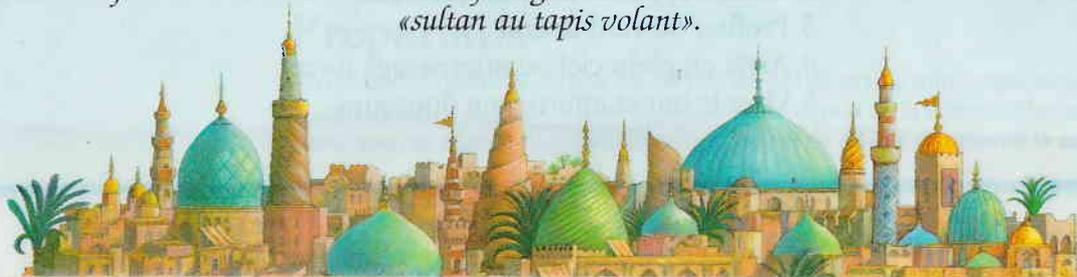
On dirait une histoire inspirée du pays des Mille et une Nuits: Il y avait une fois un jeune sultan très riche, qui possédait tout ce que son cœur désirait. Un seul souhait lui paraissait cependant impossible à combler, à savoir contempler son royaume du haut des cieux.

C'est alors qu'un jour se présenta au palais un vieux sage, qui avait entendu parler de ce souhait secret. Il conduisit le sultan étonné vers une chambre secrète, où étaient entreposés des tapis de soie chatoyants ainsi qu'un petit écrin serti de pierres précieuses. Le vieux sage ouvrit l'écrin et sortit des petites cartes marquées de signes mystérieux et dit au sultan:

«Noble souverain, ces petites cartes vous permettront d'utiliser la force du vent. Mais redoublez de prudence, afin que ce jeu au gré du vent ne vous mette pas en danger.»

Le sultan commença immédiatement ses premiers essais aériens dans le parc du palais. Alors qu'il lui arrivait au début d'atterrir en catastrophe dans les hautes frondaisons des palmiers ou sur le minaret d'une mosquée, il maîtrisa bientôt l'art magistral du tapis volant.

Il éprouva tant de plaisir à voler qu'il eut l'idée d'organiser des compétitions aériennes pour ses amis. Il choisit chaque fois une autre ville de son royaume comme terrain de spectacle, si bien qu'on se raconte aujourd'hui encore l'histoire des fêtes grandioses données en l'honneur des victoires du «sultan au tapis volant».



Le tapis volant

Jeu Ravensburger® n° 011384

Auteurs: Elke Flogaus et Kurt Feyerabend

Graphisme: Tilman Michalski

Photo: Ernst Schär

Un jeu pour 3 à 6 joueurs dès 12 ans

Contenu: Plan de jeu

10 panneaux de coulisse (maisons, arbres, nuages)

72 cartes des vents

30 petites cartes de direction

6 jetons de tapis volant



Pour les joueurs impatientes, voici une version abrégée de la règle de jeu

But du jeu

Chaque joueur fait décoller son jeton de tapis volant à l'aide des cartes des vents et le laisse survoler le fabuleux pays des Mille et une Nuits. Le vainqueur de cette passionnante compétition aérienne est celui qui, le premier, atteint le but en atterrissant sur la terre ferme.

Préparatifs

Au début de la partie le plan de jeu est totalement désert. La tour brune avec sa terrasse, dans le coin inférieur de gauche, constitue la **case de départ** de la compétition, alors que la porte bleue avec sa plate-forme, dans le coin inférieur de droite, représente la **case d'arrivée**.

Avant chaque partie de jeu les joueurs conçoivent eux-mêmes le décor à l'aide des panneaux de coulisse et des nuages

Panneaux de coulisse et nuages
= obstacles

Le plan de jeu est divisé en **trois zones de vents**. Alors que dans la région désertique beige règne l'accalmie la plus totale, la partie céleste bleu ciel est balayée par un vent latéral de force 1 et la partie céleste bleu nuit est dominée par un vent latéral de force 2. Les chiffres inscrits dans les flèches à gauche et à droite du plan de jeu indiquent chaque fois la force du vent soufflant **toujours de gauche à droite** dans la zone en question. Pour en savoir davantage sur les zones de vents, reportez-vous à la page 11.

Avant chaque partie de jeu les joueurs conçoivent eux-mêmes le décor dans lequel ils évoluent à l'aide des panneaux de coulisse (palais, portes, tours, arbres, nuages) à leur disposition. Les participants ont ainsi la possibilité de créer chaque fois le paysage oriental de leur choix servant de cadre à leurs prouesses aériennes. Les panneaux de coulisse représentent les obstacles à survoler.



Chaque joueur reçoit trois cartes des vents, les cartes restantes étant empilées

Chaque joueur reçoit cinq petites cartes de direction

Chaque joueur choisit son jeton de tapis volant

Départ de la terrasse brune

Les cartes des vents déterminent la progression des jetons

Les joueurs peuvent utiliser autant de panneaux de coulisse qu'ils désirent. Ils peuvent en choisir un petit nombre, laissant ainsi prédominer la zone désertique, ou un grand nombre, couvrant alors le plan de jeu pratiquement en entier. Les panneaux de coulisse non utilisés sont mis de côté.

Mais deux cases au moins devront être épargnées, à savoir celle qui suit la case de départ et celle qui précède la case d'arrivée qui, toutes deux, devront rester vides.

Les joueurs posent les différents éléments du décor dans l'ordre voulu en utilisant **toute la longueur du bord inférieur du plan de jeu** et les intègrent **parfaitement dans le quadrillage** en faisant coïncider les bords des panneaux avec ceux des cases et en laissant éventuellement des espaces vides entre les panneaux de coulisse.

Les nuages, servant également d'obstacles, sont accrochés au hasard dans les cieux. Ils peuvent même être placés à cheval sur deux zones de vents.

Le paysage devra néanmoins être conçu de manière à toujours laisser aux jetons un passage libre entre le ciel et la terre.

Après avoir mélangé les **cartes des vents**, on en distribue trois à chaque joueur. Les participants prennent les cartes en main en les cachant à la vue des autres joueurs. Les cartes des vents restantes sont empilées à l'envers à côté du plan de jeu.

Chaque joueur reçoit en outre cinq petites **cartes de direction** qu'il pose devant lui sur la table. A présent chacun choisit son tapis volant, et la partie commence!

Règle de jeu

Ce sont les cartes des vents qui déterminent la progression des jetons.

Le plus jeune des joueurs commence. Il grimpe sur la terrasse brune en posant son jeton de tapis volant sur la case de départ. Il joue l'une de ses trois cartes des vents et avance son tapis volant d'un nombre de cases correspondant aux indications données (voir cartes des vents, page 6).

Tour de jeu: jouer la carte des vents – avancer le jeton – tirer une nouvelle carte des vents de la pile

Les cartes des vents montrent la direction du vol. Les chiffres indiquent le nombre de cases devant être parcourues vers le haut ou le bas et les côtés

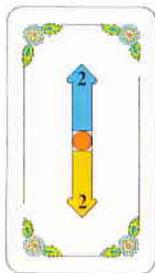
Le joueur dépose sa carte des vents à l'endroit à côté du plan de jeu et tire une nouvelle carte de la pile, de manière à avoir toujours en main trois cartes des vents. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Dès que les cartes des vents sont épuisées, on mélange les cartes entre-temps déposées pour former une nouvelle pile de cartes, que l'on pose à côté du plan de jeu.

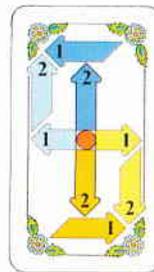
Les cartes des vents

Les cartes des vents montrent la distance de parcours du tapis volant sous l'emprise du vent. Les chiffres inscrits dans les flèches indiquent **le nombre de cases devant être parcourues** par le jeton vers le haut ou le bas et les côtés.

Il existe deux types de cartes des vents:



*Direction de vol vers le haut **ou** vers le bas*



*Direction de vol vers le haut et vers le côté **ou** vers le bas et vers le côté*

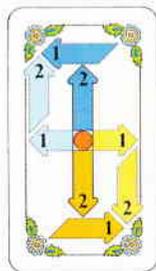
Toujours suivre une seule couleur de flèche

Les flèches de couleur dictent la direction du vol. Avant que le joueur ne dépose sa carte, il doit choisir la couleur de flèche qu'il aimerait suivre. Il doit toujours avancer son jeton du nombre de cases indiqué par le chiffre en suivant **les flèches d'une seule et même couleur**.

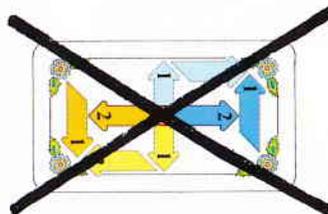
**Lire les cartes des vents
uniquement en hauteur**

Important: les cartes des vents ne doivent être lues qu'en hauteur.

juste



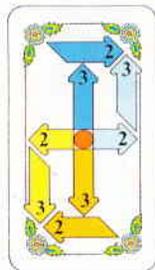
faux



Les flèches bleu ciel montrent la direction vers le haut, le ciel.

Les flèches beiges et brunes indiquent la direction vers le bas, la terre.

Voici un exemple:

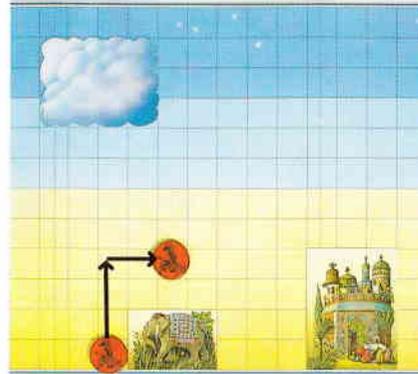
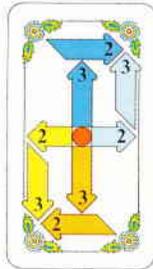


Le joueur avançant cette carte peut choisir entre quatre possibilités de jeu:

- soit suivre les flèches bleu ciel et avancer son jeton tout d'abord de deux cases vers la droite, puis de trois cases vers le haut
- soit suivre les flèches bleu nuit et avancer son jeton tout d'abord de trois cases vers le haut, puis de deux cases vers la droite
- soit suivre les flèches beiges et avancer son jeton tout d'abord de deux cases vers la gauche, puis de trois cases vers le bas
- soit suivre les flèches brunes et avancer son jeton tout d'abord de trois cases vers le bas, puis de deux cases vers la gauche.

Le choix de la succession des flèches pour la direction de vol est surtout important en présence d'obstacles, étant donné que ceux-ci doivent être contournés, à savoir évités. Le bon choix est également décisif pour les zones de vents, étant donné que des forces de vent supplémentaires influencent les mouvements latéraux.

Voici encore un exemple:

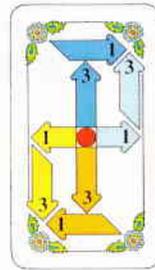


Dans ce cas le joueur ne peut suivre que les flèches bleu nuit et avancer son jeton tout d'abord de trois cases vers le haut, puis de deux cases vers la droite. Le panneau de coulisse figurant l'éléphant représente un obstacle qu'il doit obligatoirement éviter. Il ne peut donc se diriger d'abord vers le côté puis vers le haut. Il ne peut pas davantage choisir la direction beige ou brune, étant donné qu'au départ son jeton se trouve sur le bord inférieur du plan de jeu et qu'il est impossible d'aller plus bas!

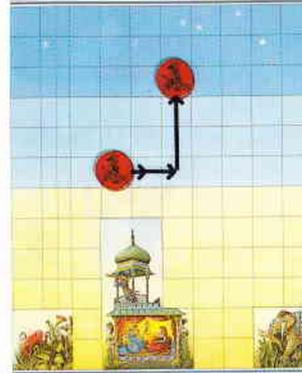
Important: un seul mouvement horizontal est permis par tour de jeu, et il est interdit aux joueurs d'avancer en zigzag.

Ceci présente une importance particulière dans les zones de vents.

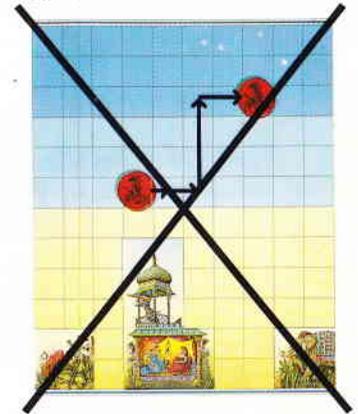
Un seul mouvement horizontal est permis par tour de jeu. Il est interdit d'avancer en zigzag



juste



faux



Le joueur, dont le jeton est chassé à l'extérieur du plan de jeu, doit recommencer la partie et se placer sur la case de départ.

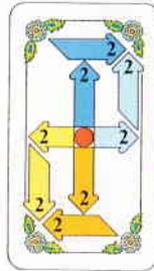
Les petites cartes de direction

Petite carte de direction = augmente la force du vent = force 1

Chaque joueur détient en outre cinq petites cartes de direction l'aidant à pousser le tapis, étant donné qu'elles augmentent la force du vent. Chaque petite carte de direction lui offre en effet une «force 1». Elle peut être utilisée pour avancer d'une case dans tous les sens, vers le haut, vers le bas ou vers les côtés.

Jouée en même temps qu'une carte des vents, elle peut agir comme «vent favorable» et ajouter une case au parcours dans la direction voulue ou comme «vent contraire» et enlever une case dans la direction souhaitée.

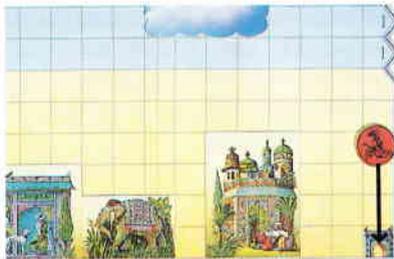
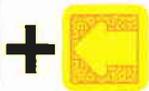
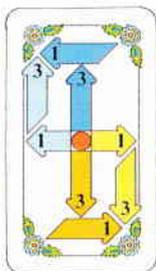
Mais une petite carte de direction peut également être jouée seule – sans carte des vents. Le jeton est alors avancé **d'une case dans la direction souhaitée**.



+



Dans cet exemple la petite carte de direction est prise comme «vent favorable» pour renforcer le mouvement ascendant du vent en ajoutant une case au parcours, afin d'éviter au tapis volant de devoir s'écraser sur le mur du palais... ce qui ferait plutôt mal!



Dans cet exemple la petite carte de direction est utilisée comme «vent contraire» pour freiner la force du vent en enlevant une case, de manière à ce que le tapis volant ne soit pas éjecté du plan de jeu mais atterrisse sur la case d'arrivée.

Un seule petite carte de direction peut être présentée par tour de jeu

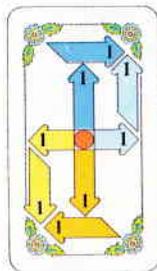
Une fois jouées, les petites cartes de direction ne sont plus remplacées

Zones de vents: ajouter 1 ou 2 cases aux chiffres de la carte des vents ou à la case offerte par la petite carte de direction

**Important: une seule petite carte de direction peut être présentée par tour de jeu.
Une fois jouées, les petites cartes de direction ne sont plus remplacées.**

Les zones de vents

Si son tapis volant arrive dans l'une des deux zones de vents, le joueur doit tenir compte de la force du vent appliquée à la zone en question. Aux chiffres indiqués sur sa carte des vents ou à la case offerte par sa petite carte de direction, il doit toujours ajouter un ou deux points, à savoir une ou deux cases, à son parcours horizontal.



Dans cet exemple le tapis survole une case vers le haut et – selon les indications de la carte – une case vers la droite et, poussé par le vent de force 2, il parcourt deux cases supplémentaires vers la droite.

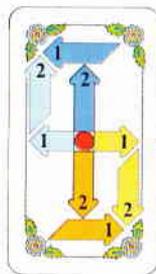
Un seul mouvement vertical et un seul mouvement horizontal sont permis par tour de jeu. Il est interdit d'avancer en zigzag

Le joueur ne désirant pas jouer de carte peut se laisser porter par le vent et avancer d'une ou de deux cases selon la zone de vents dans laquelle il se trouve.

Dans la zone inférieure d'accalmie, il doit par contre plonger d'une case, plongée uniquement valable évidemment si aucune carte n'est jouée.

Quelles que soient les possibilités choisies pour faire progresser son tapis volant, il est important de se rappeler que, lors de chaque tour de jeu, le jeton peut uniquement avancer **une seule fois verticalement et une seule fois horizontalement et jamais en zigzag.**

Il faut savoir profiter des zones de vents pour avancer rapidement mais aussi pour contourner les nuages. Avant de passer d'une zone de vents à une autre, il convient tout d'abord de déterminer la force de vent supplémentaire la plus favorable à la poursuite de son vol.



Dans cet exemple le joueur ne peut profiter que de la force de vent 2 au départ. Il ne peut pas se diriger tout d'abord vers le bas et avancer ensuite de 1+1 cases vers la droite, étant donné la présence du nuage dans cette zone-là.

Quatre possibilités par tour de jeu:

1. Jouer la carte des vents – avancer le pion – tirer une nouvelle carte des vents
2. Jouer la carte des vents + la petite carte de direction – avancer le jeton – tirer une nouvelle carte des vents
3. Jouer la petite carte de direction – avancer le jeton de la case de son choix – ne pas tirer de carte des vents
4. Ne pas jouer de carte – se laisser porter par le vent – échanger au besoin une carte des vents contre une autre

Deux jetons sur une même case = arrêt en plein ciel ou atterrissage forcé

Arrêt: poser le jeton sur l'autre jeton. Le joueur ainsi arrêté doit laisser passer un tour de jeu

Voici un dernier aperçu des possibilités de jeu:

Les cartes des vents et les petites cartes de direction offrent quatre possibilités de jeu pour faire progresser le tapis volant, à savoir:

1. Jouer la carte des vents – avancer le jeton – tirer une nouvelle carte des vents de la pile.
2. Jouer la carte des vents + la petite carte de direction – avancer le jeton – tirer une nouvelle carte des vents de la pile.
3. Jouer la petite carte de direction – avancer le jeton de la case de son choix – ne pas tirer de carte des vents.
4. Ne pas jouer de carte, laisser voler son tapis au gré du vent – échanger au besoin une carte des vents contre une autre, tirée de la pile.

Le dernière possibilité citée est surtout avantageuse dans les zones de vents.

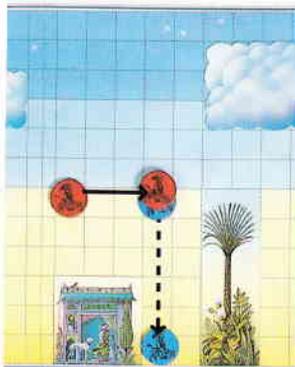
Arrêt en plein ciel ou atterrissage forcé



Si un tapis volant arrive en fin de parcours sur une case occupée par un autre tapis volant, il peut soit arrêter ce dernier, soit le forcer à atterrir.

Arrêter signifie poser son jeton sur l'autre jeton de manière à l'immobiliser. Le joueur ainsi freiné en plein vol doit laisser passer un tour de jeu, étant donné qu'il est empêché de poursuivre sa route.

Atterrissage: faire tomber le jeton jusqu'au bord du panneau de coulisse ou bord inférieur du plan de jeu



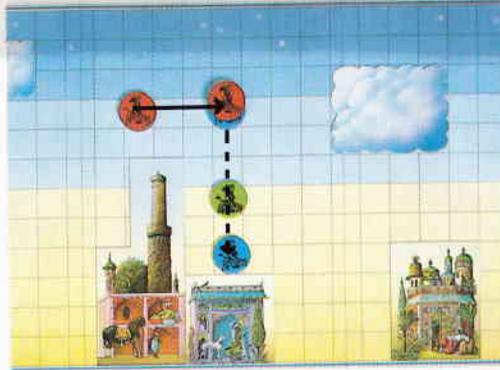
Forcer à atterrir signifie précipiter l'autre tapis volant dans l'abîme jusqu'à ce qu'il touche un panneau de coulisse ou même le bord inférieur du plan de jeu, en cas d'espace vide entre deux panneaux de coulisse.

Si la case d'atterrissage est occupée, le jeton ainsi tombé vient se poser sur l'autre jeton pour l'immobiliser à son tour. Le joueur, dont le jeton a été forcé à atterrir, continue à jouer normalement au prochain tour de jeu, à savoir qu'il joue une carte des vents permettant à son tapis volant de reprendre de la hauteur.

Survoler les autres jetons

Important: il est permis tout en jouant de survoler d'autres jetons qui, eux, ne présentent pas d'obstacles.





Ceci permet d'éviter les réactions en chaîne lorsqu'un tapis est forcé à l'atterrissage sur le bord du panneau de coulisse ou sur le bord inférieur du plan de jeu. Les jetons égarés sur sa trajectoire ne sont donc pas entraînés à sa suite.

Le jeton vert reste en place, seul le jeton bleu doit plonger et atterrir sur le toit de la maison.

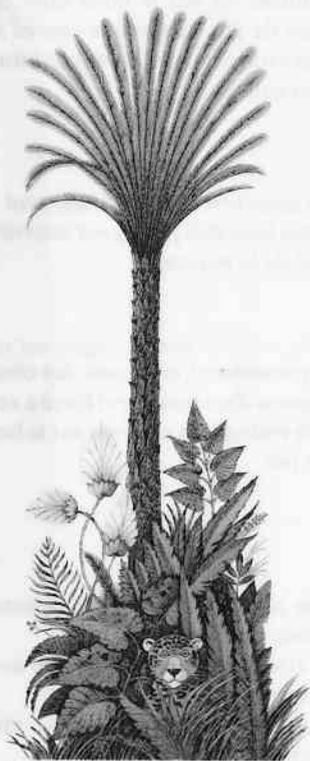
Les nuages ne sont d'aucun secours

Tout comme les autres panneaux de coulisse, les nuages constituent, eux aussi, des obstacles à contourner. Si toutefois un tapis volant, suspendu au-dessus d'un nuage, est forcé à atterrir, le nuage ne lui est d'aucun secours. Il doit le traverser à la verticale et se poser sur le bord du panneau de coulisse ou sur le bord inférieur du plan de jeu.

Fin du jeu

Le vainqueur est celui qui, le premier, atterrit sur la case d'arrivée avec un nombre exact de points

Le joueur désirant remporter la compétition doit être le premier à atterrir, avec son tapis volant, sur la case d'arrivée dans le coin inférieur de droite du plan de jeu. Il doit obligatoirement atterrir «en douceur», à savoir atteindre la case d'arrivée avec un nombre exact de points, tout point excédentaire étant refusé. Si ni les cartes des vents ni les petites cartes de direction ne permettent au joueur d'arriver au but, il peut laisser descendre son tapis d'une case à chaque tour de jeu dans la zone d'accalmie.



Conseils de tactique aérienne

La conception du décor à l'aide des panneaux de coulisse permet de choisir entre un parcours facile et un parcours difficile. Les panneaux de coulisse hauts, surmontés d'un grand nombre de nuages, rendent le vol plus difficile que les panneaux de coulisse bas, associés à un petit nombre de nuages.

Pour se familiariser avec le jeu, les joueurs peuvent convenir de jouer cartes sur table. Et, au fil du temps, en acquérant de l'expérience, ils cacheront ensuite leurs cartes à la vue des autres participants et dissimuleront également les petites cartes de direction en leur possession.

Il est conseillé de ne forcer un tapis volant à atterrir que s'il est possible de le faire tomber de haut. Dans le cas contraire, l'arrêt en plein ciel est plus favorable tout comme à l'entrée du but, où il constitue l'unique solution. Attention! Le joueur forçant un tapis volant à atterrir juste au-dessus de la case d'arrivée aidera son adversaire à remporter la victoire!

Pour user de tactique, il est vivement conseillé au joueur de prévoir à l'avance la progression de son jeton sur la base des cartes des vents en sa possession. Un mouvement descendant n'a ainsi de sens que si le joueur possède déjà une bonne carte lui permettant d'effectuer, immédiatement après, un mouvement ascendant.

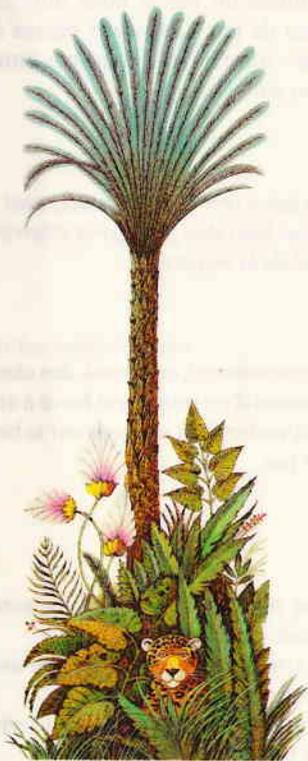
Les joueurs, davantage intéressés par la progression rapide que par la tactique aérienne, peuvent convenir de remettre cinq cartes des vents au lieu de trois à chaque participant au début de la partie.

Un dernier conseil: il est recommandé de conserver, jusqu'à la fin, une ou deux petites cartes de direction, afin de pouvoir mieux atterrir sur la case d'arrivée.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France





Conseils de tactique aérienne

La conception du décor à l'aide des panneaux de coulisse permet de choisir entre un parcours facile et un parcours difficile. Les panneaux de coulisse hauts, surmontés d'un grand nombre de nuages, rendent le vol plus difficile que les panneaux de coulisse bas, associés à un petit nombre de nuages.

Pour se familiariser avec le jeu, les joueurs peuvent convenir de jouer cartes sur table. Et, au fil du temps, en acquérant de l'expérience, ils cacheront ensuite leurs cartes à la vue des autres participants et dissimuleront également les petites cartes de direction en leur possession.

Il est conseillé de ne forcer un tapis volant à atterrir que s'il est possible de le faire tomber de haut. Dans le cas contraire, l'arrêt en plein ciel est plus favorable tout comme à l'entrée du but, où il constitue l'unique solution. Attention! Le joueur forçant un tapis volant à atterrir juste au-dessus de la case d'arrivée aidera son adversaire à remporter la victoire!

Pour user de tactique, il est vivement conseillé au joueur de prévoir à l'avance la progression de son jeton sur la base des cartes des vents en sa possession. Un mouvement descendant n'a ainsi de sens que si le joueur possède déjà une bonne carte lui permettant d'effectuer, immédiatement après, un mouvement ascendant.

Les joueurs, davantage intéressés par la progression rapide que par la tactique aérienne, peuvent convenir de remettre cinq cartes des vents au lieu de trois à chaque participant au début de la partie.

Un dernier conseil: il est recommandé de conserver, jusqu'à la fin, une ou deux petites cartes de direction, afin de pouvoir mieux atterrir sur la case d'arrivée.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France

