

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

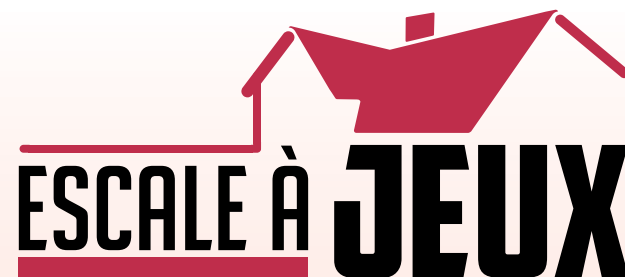
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — francois.haffner@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Furchtlose Flieger



Plucky Pilots

Cap sur Habanabi! • Piloten zonder vrees

Voladores intrépidos • Intrepidi piloti

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Cap sur Habanabi !

Un turbulent jeu de dés pour 2 à 4 copilotes de 6 à 99 ans.

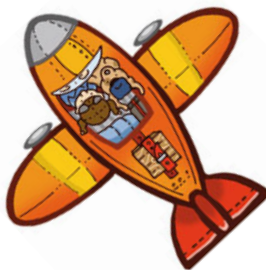
Auteur : Gerhard Piaskowy
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 15 à 20 minutes

Selon une ancienne légende, un bateau chargé d'or aurait fait naufrage dans les environs de l'île au volcan de Habanabi. La mer semble maintenant redonner son butin : on trouve partout des d'or amenées par les vagues. Chacun aimerait les récupérer mais personne n'ose s'aventurer près du triangle des Bermudes, endroit bien connu où les bateaux disparaissent sans laisser de traces. Seul le courageux pilote Pit tente sa chance : avec son avion, il se dirige vers Habanabi et, d'île en île, essaye de se rapprocher de son but.

Vous êtes les copilotes de Pit et, tous ensemble avec lui et son chien Pepper, vous cherchez le trésor ! Pour cela, il faut que vous obteniez sur les dés la bonne couleur correspondant à l'itinéraire aérien. Plus vous vous rapprochez de l'île au volcan, plus vous pouvez récupérer de pièces d'or, mais attention : dans les airs aussi, le danger du triangle des Bermudes menace et si vous êtes trop audacieux, vous risquez d'atterrir en catastrophe et de perdre vos pièces d'or récupérées ! Le but du jeu est d'avoir le plus de pièces d'or à la fin de la partie.

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 avion
- 1 amulette porte-bonheur
- 4 pions en couleur
- 4 dés-bâtons
- 1 règle du jeu



Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Posez l'amulette porte-bonheur sur la boussole illustrée. L'avion est mis sur son point de départ. Chaque joueur prend un pion et le pose sur la première case de la barre de comptage de l'or. Les pions en trop sont remis dans la boîte. Préparez les dés-bâtons.



Avant de jouer, regardez bien le plateau de jeu : entre le point de départ de l'avion et l'île au volcan Habanabi, il y a beaucoup de petites îles dispersées dans la mer. La quantité de butin que l'on peut récupérer sur chacune de ces îles est indiquée par le nombre de pièces qui est dessiné dessus. Plus vous vous rapprochez de Habanabi, plus il y a de pièces d'or à récupérer. Les flèches en couleur entre les îles représentent l'itinéraire aérien à suivre, qui doit être obtenu en lançant les dés afin de pouvoir poursuivre votre vol.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a pris l'avion en dernier commence en lançant les quatre dés-bâtons.

Qu'as-tu obtenu ?

- **Au moins une couleur qui te conduit à une des prochaines îles de l'itinéraire aérien ?** Super ! Prends l'avion et fais-le voler dans le sens de la flèche pour aller vers l'île suivante de l'itinéraire aérien. Si, avec les couleurs obtenues, tu as plusieurs directions possibles, tu as le droit d'en choisir une. A chaque fois que tu arrives sur une nouvelle île avec l'avion, tu dois te décider soit de terminer le vol soit de le poursuivre.

- **Terminer le vol**

Compte les pièces d'or représentées sur l'île sur laquelle tu viens d'atterrir et avance ton pion du nombre correspondant de cases sur la barre de comptage d'or.

Astuce de pilote : tu peux aussi lire le nombre de cases sur le bord droit du plateau de jeu : entre deux fines lignes blanches (les degrés de latitude), est inscrit un chiffre qui correspond à la quantité de pièces d'or à récupérer dans la zone où se situe cette île.

- **Continuer le vol**

Lance les dés encore une fois et essaye d'atterrir sur l'île suivante.

Notice de pilote : si tu atterris sur une île avec un bidon, tu dois faire le plein avant de tomber en panne de kérosène ! Pour cela, pose un dé-bâton sur le bidon illustré. Si tu continues de lancer les dés, tu en auras donc un en moins.

- **Aucune couleur qui conduit à une île suivante de l'itinéraire ?**

Oh, ton avion a atterri en catastrophe ! Ton tour se termine tout de suite. Tu ne récupères pas de pièces d'or et n'avances pas ton pion.

Après avoir terminé ton vol volontairement ou atterri en catastrophe, tu remets l'avion sur son point de départ. C'est ensuite au tour du joueur suivant.



L'amulette porte-bonheur

Si, en lançant les dés, tu obtiens quatre fois la même couleur ou quatre couleurs différentes, tu récupères en plus l'amulette porte-bonheur. Quand tu arrives à l'île au volcan, tu récupères aussi l'amulette porte-bonheur. Prends-la et pose-la devant toi. Si un autre joueur l'a déjà devant lui, tu as le droit de la lui prendre.

Comment utiliser l'amulette porte-bonheur : après un atterrissage en catastrophe, tu peux lancer les dés encore une fois. Ensuite, tu remets l'amulette sur la boussole.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur amène son pion sur la dernière case de la barre de comptage de l'or ou s'il la dépasse. Il est le meilleur copilote et le gagnant.

Auteur:



Gerhard Piaskowy est né en 1943 à Lyck/Prusse orientale et a passé son enfance à Berlin Ouest. Il a exercé le métier de mécanicien et a été le premier boxeur professionnel à remporter un championnat d'Europe (en Italie). Retraité depuis peu, père de trois enfants et grand-père de trois petits-enfants, peut enfin réaliser les idées de jeux qu'il a eues tout au long de sa vie.

« Cap sur Habanabi ! » est son premier jeu publié chez HABA.

L'illustrateur



Thies Schwarz Après avoir passé sa jeunesse en Schleswig-Holstein, il a suivi des études de « Communication visuelle » à Hanovre où il vit encore actuellement. Il travaille en tant qu'illustrateur freelance pour des maisons d'édition, des agences, des sociétés de production de films et bien sûr pour HABA.