

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Livret de règles

PAPER PILOT

Introduction

Le commandant de bord et son équipage sont heureux, de vous accueillir à bord de ce jeu consacré aux avions en papier. Notre compagnie possède une flotte de 17 modèles, proposés aux plieurs de tous âges, des débutants aux initiés.

La réalisation de ces avions est facilitée par des guides d'instructions en couleur qui détaillent le pliage étape par étape. Nous espérons que vous passerez un agréable moment de détente en notre compagnie et nous vous souhaitons un bon voyage...

1. Contenu:

- 50 guides d'instructions
- 5 pions (numérotés 1 à 5)
- 1 sablier
- 10 trophées (5 concepteurs et 5 TOP GUN)
- 1 aide de jeu (plis et symboles)
- 1 livret de règles

2. Mise en place

Chaque joueur prend les cinq premiers guides d'instruction (numérotés de 1 à 5) sans les regarder et les place devant eux face cachée. Les guides n°1 sont tous placés sur le dessus de la pile de chaque joueur.

On place les pions au milieu de la table dans le sens croissant. Le sablier est placé à côté du pion n°1.

3. Structure et but du jeu

Une partie est constituée de cinq manches.
Une manche se termine lorsque la phase de conception et la phase de vol ont été résolus.
Le vainqueur est celui qui possèdera le plus de trophées (concepteur et TOP GUN) à la fin des cinq manches. Si égalité, les joueurs concernés se départageront dans un duel final.

4. Déroulement d'une partie

Une manche se décompose en trois étapes.

1ère étape: Conception de l'avion

Chaque joueur récupère une feuille vierge en fonction de la forme indiquée par le guide (C pour Carré ou R pour Rectangle).

Chaque joueur retourne ensemble le même manuel de montage puis réalisent le plus rapidement avec dextérité et précision un avion en tenant compte des consignes.

Le premier joueur satisfait de sa réalisation (après tous les réglages) prend le jeton n°1 et retourne le sablier en disant: »C'est parti! ».

Le reste des joueurs ont 30 secondes pour finir leur avion. Chaque joueur pourra prendre un jeton dans l'ordre croissant mais ne pourra plus toucher à son avion après l'obtention du jeton.

Remarque: Les avions différents du schéma de conception n'ont pas le droit à concourir pour les trophées. Les boules de papier sont interdites.

2ème étape: Trophée du meilleur concepteur

Dans l'ordre des jetons, l'avion qui remplit toutes les conditions du guide reçoit un trophée concepteur.

3ème étape:Le vol de l'avion

Le possesseur du jeton n°1,impose un point de départ et une direction afin de parcourir la plus grande distance. Dans l'ordre des jetons,les joueurs feront voler leur avion.

Le vainqueur gagne un trophée TOP GUN.

Remarque:

Nous vous conseillons de vous mettre debout lorsque vous faites voler votre avion et de choisir une direction dégagée de tous obstacles.

Fin de partie:

A l'issue des cinq manches, le joueur qui totalisera le plus de trophées remporte la partie.

Si égalité,les joueurs à départager, choisissent un de leurs avions conçus lors d'une des cinq manches et participent à un duel final pour devenir le meilleur PAPER PILOT.

Remerciements:

L'auteur remercie,tous les testeurs, les ludothèques et les associations de jeux de Toulouse et de Montpellier sans qui,il aurait été difficile de finaliser le jeu.

Bon vol!

