

4) Réaliser son gage

Une fois que les joueurs INACTIFS ont parié, le LANCEUR tente de lancer l'Arc-en-ciel à son ATTRAPAPEUR, en respectant les consignes de la carte Gage qu'il a pioché.

Règles de lancer de l'Arc-en-ciel (sauf indication contraire sur la carte Gage) :

- le LANCEUR doit lancer l'Arc-en-ciel de manière à ce que l'ATTRAPAPEUR le réceptionne avec l'index levé ;
- le LANCEUR doit être en retrait de la table de manière à ce que l'Arc-en-ciel ne soit jamais au-dessus de celle-ci avant d'être lancé ;
- l'ATTRAPAPEUR n'a le droit de décrocher son coude de la table qu'à partir du moment où l'Arc-en-ciel est en l'air ;
- l'ATTRAPAPEUR a le droit de bouger pour essayer d'attraper l'Arc-en-ciel.

5) Récompenses & pénalités

Le lancer est une réussite si l'ATTRAPAPEUR a rattrapé l'Arc-en-ciel ET les consignes de la carte Gage ont été respectées.

Le lancer est un échec si l'ATTRAPAPEUR n'a pas rattrapé l'Arc-en-ciel et/ou les consignes de la carte Gage n'ont pas été respectées.

Réussite du lancer

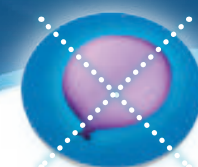
Le LANCEUR : monte sa figurine d'un étage sur le plateau de jeu.
L'ATTRAPAPEUR : gagne un jeton Nuage
L'ASSISTATEUR : gagne un jeton Nuage.

Le TURBULATEUR : ne perd rien et ne gagne rien.
Les joueurs INACTIFS qui ont parié pour la réussite du lancer (jeton Pari face Content) :
- Prennent un jeton Oiseau face Colombe visible.

Les joueurs INACTIFS qui ont parié pour l'échec du lancer (jeton Pari face Pas content visible) :
- Prennent un jeton Oiseau face Corbeau visible.

Lorsqu'un joueur prend un jeton Nuage, il le prend au hasard autour du plateau de jeu.
Il peut regarder discrètement la valeur du jeton, mais le conserve face Nuage visible durant toute la partie.

Lorsqu'un joueur prend un jeton Oiseau, il prend n'importe lequel autour du plateau de jeu et le place devant lui sur la face correspondant à sa récompense.



Le LANCEUR : perd un ballon.

L'ATTRAPAPEUR : ne perd rien, mais ne gagne rien.
L'ASSISTATEUR : ne perd rien et ne gagne rien.

Le TURBULATEUR : gagne un jeton Nuage.

Les joueurs INACTIFS qui ont parié pour l'échec du lancer (jeton Pari face Pas content visible) :
- Prennent un jeton Oiseau face Colombe visible.

Les joueurs INACTIFS qui ont parié pour la réussite du lancer (jeton Pari face Content) :
- Prennent un jeton Oiseau face Corbeau visible.

Les jetons oiseaux

Dès qu'un joueur possède 3 jetons Oiseau face Colombe visible, il replace TOUS les oiseaux qu'il a gagné (face Colombe ET face Corbeau) autour du plateau.

Il monte ensuite sa figurine d'UN ETAGE sur le plateau.

Dès qu'un joueur possède 3 jetons Oiseau face Corbeau visible, il replace TOUS les oiseaux qu'il a gagné (face Colombe ET face Corbeau) autour du plateau.

Puis, il PERD un de ses ballons.

Note : si un joueur perd son dernier ballon, la partie s'arrête à la fin du tour en cours.

Echec du lancer



Fin de tour

Si à la fin du tour, chaque joueur a encore au moins un ballon et si personne n'a atteint le dernier étage, la partie continue.

Le lanceur passe alors l'Arc-en-ciel à son voisin de gauche, qui devient alors le nouveau LANCEUR.

Fin du jeu et condition de victoire

Quand un joueur atteint le 7e et dernier étage ou quand un joueur perd son dernier ballon, la partie prend fin (dès que tous les joueurs ont reçu leur récompense ou leur pénalité).

Note : il est ainsi possible que plusieurs joueurs arrivent en haut du plateau ou perdent leur dernier ballon pendant le même tour.

Un joueur qui a perdu son dernier ballon place sa figurine à côté du plateau.
Chaque joueur (y compris celui qui aura éventuellement perdu tous ses ballons) compte alors son score comme suit : la valeur de l'étage où se trouve sa figurine PLUS la valeur cumulée de tous les jetons Nuage gagnés durant la partie.

Le joueur avec le meilleur score remporte la partie.
Ce n'est donc pas forcément le joueur qui arrive en haut le premier qui gagne !

En cas d'égalité, c'est le joueur qui est le plus haut sur le plateau de jeu qui gagne la partie.
En cas d'égalité parfaite, les joueurs se partagent la victoire.

Crédits

Un jeu de LUDOVIC MAUBLANC & MARIE CARDOUAT

Illustré par MARIE CARDOUAT

Design graphique : FUNFORGE STUDIO

Relecture des règles : GERSENDE CHEYLAN & DORIA ROUSTAN

Les auteurs remercient : FABRICE RABELLINO, MYRIAM MOUSSIER et NICOLAS OURY.

Production baby : LILI

© Funforge s.a.r.l. 2016 - Tous droits réservés.



Règles du jeu

FUN
FORGE

HOPFR01

Quand Tom a ramené ce vieux livre, une sorte de grimoire décrivant tout un royaume dans le ciel trouvé dans le grenier de ses grands-parents, vous n'en revenez pas.

Des nuages peuplés par des créatures fantastiques et des personnages malicieux ?
Le secret pour grimper sur les nuages grâce aux arcs-en-ciel, et s'élever tout en haut du ciel ?
C'était trop beau !

Avec votre bande de copains rien ne vous arrête, et vous avez décidé de tenter l'aventure !
Sitôt dit, sitôt fait : vous attrapez une poignée de ballons pour vous envoler et commencer votre folle ascension.

Mais attention, le peuple des nuages a lui aussi envie de s'amuser !

Après tout, ce n'est pas tous les jours qu'il rencontre des étrangers venus du sol et il n'est peut-être pas prêt à vous laisser passer aussi facilement que cela... Relevez les défis qui se présentent à vous au fil de vos rencontres, allez plus vite et plus haut que les autres, tout en collectant un maximum de récompenses. Et si vous arrivez tout en haut des nuages, vous serez alors le premier à contempler le monde comme personne avant vous.

Le ciel sera votre seule limite !

But du jeu

Montez de nuage en nuage afin d'arriver le premier tout en haut du ciel.

Chaque défi relevé permet de s'élever dans le ciel. Mais, aider les autres joueurs à monter rapporte également des récompenses.

De nombreux défis ne peuvent être relevés seuls et nécessitent l'aide d'autres joueurs. Soyez habile et vous gagnerez des niveaux, mais choisissez judicieusement vos partenaires pour limiter les points qu'ils gagneront à vos côtés.

Le premier joueur qui arrive au 7^e étage met fin à la partie, le joueur qui a le nombre de points le plus élevé remporte alors la partie.

Matériel

- 1 plateau de jeu représentant le ciel (2 étages par plateau et un sommet)
- 6 figurines
- 6 plateaux Personnage
- 30 jetons Pari recto-verso (Content / Pas content)
- 30 ballons de 6 couleurs différentes (5 par couleur)
- 30 jetons Oiseau recto-verso : Colombe/Corbeau
- 36 jetons Nuage recto-verso : nuage/chiffre (de valeur 0 à 2)
- 50 cartes Gage
- 2 Arcs-en-ciel

Mise en place

- Assemblez et placez le plateau de jeu au centre de la table tel que représenté ci-dessous. **1**
- Étalez les jetons Nuage face nuage visible autour du plateau. **2**
- Disposez les jetons Oiseau (la face visible n'a pas d'importance) autour du plateau, avec les jetons Nuage. **3**
- Placez les cartes Gage en une pioche face cachée à portée de main. **4**



- Chaque joueur choisit un personnage et prend le matériel correspondant : la figurine, le plateau Personnage et les 5 ballons de la couleur du personnage choisi, ainsi qu'un jeton Pari. **5**

Note : à moins de 6 joueurs, les figurines, les plateaux Personnage, les jetons Pari et les ballons restants sont remis dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés durant la partie.

- Les joueurs placent leur plateau Personnage, leur jeton Pari et leurs 5 ballons devant eux. Puis, ils placent leur figurine sur l'étage 1 du plateau de jeu.

- Le joueur le plus jeune prend un Arc-en-ciel, il devient le premier joueur. Le jeu peut commencer.

Note : l'Arc-en-ciel restant est une pièce de rechange.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, un joueur effectue un lancer, puis passe l'Arc-en-ciel à son voisin de gauche.

Tour d'un joueur

Lorsque c'est à son tour, un joueur devient LANCEUR. Il prend l'Arc-en-ciel et va tenter de le lancer à un autre joueur nommé ATTRAPAPEUR en respectant les consignes d'une carte Gage.

1) Choisir son Attrapapeur

Avant de connaître le défi à relever, le LANCEUR choisit le joueur qui sera l'ATTRAPAPEUR durant son action de jeu. Ce dernier place un coude (le droit ou le gauche, au choix) sur la table et tend l'index correspondant en l'air.

2) Piocher une carte Gage

Le joueur prend la première carte de la pioche Gage et la lit à voix haute. Celle-ci indique les consignes à respecter pendant le lancer.

Note : si le gage est infaisable pour une raison ou une autre, le lanceur peut en piocher un autre.

Une carte Gage peut faire intervenir d'autres joueurs en plus du LANCEUR et de l'ATTRAPAPEUR :

- un ASSISTATEUR : le LANCEUR désigne un autre joueur qui va l'aider à réussir son lancer, comme indiqué sur la carte.
- un TURBULATEUR : le LANCEUR désigne un autre joueur qui va le perturber pour faire échouer son lancer, comme indiqué sur la carte.

Note : les consignes des cartes Gage peuvent concerner le LANCEUR, l'ATTRAPAPEUR, l'ASSISTATEUR et/ou le TURBULATEUR.

3) Pari des joueurs inactifs

Avant le lancer de l'Arc-en-ciel, les joueurs qui ne participent pas pendant le tour (c'est-à-dire qui ne sont ni LANCEUR, ni ATTRAPAPEUR, ni ASSISTATEUR, ni TURBULATEUR) parient sur la réussite ou sur l'échec du lancer.

Pour cela, ils placent leur jeton Pari comme suit :

- face Content visible, s'ils pensent que le lancer sera une réussite ;
- face Pas content visible, s'ils pensent que le lancer sera un échec.

Le pari doit rester secret, les parieurs gardent donc une main sur leur jeton Pari pour ne pas révéler leur pari avant le lancer. Il peut arriver que tous les joueurs soient actifs durant le tour : LANCEUR, ATTRAPAPEUR, ASSISTATEUR et/ou TURBULATEUR. Dans ce cas, il n'y a pas de pari.