

Le tapis volant

Préparatifs

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

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.

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, palmier, nuages etc...) 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.

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 (repère argenté strillé au bas de chaque carte), 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

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 paragraphe cartes des vents).

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

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.

Important: les cartes des vents ne doivent être lues que dans le sens de la hauteur, ciel en haut.

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

Les flèches beiges et brunes indiquent la direction vers le bas, la terre (adhésif argenté strillé).

Chaque carte a des flèches dont la valeur est indiquée en noir et en braille. Les flèches horizontales ont toujours une valeur de 1 ou 2 points et les flèches verticales de 2 ou 3 points. Le premier chiffre en braille est toujours pour les flèches horizontales et le deuxième pour les flèches verticales. S'il n'y a qu'un chiffre il s'applique à toutes les flèches.

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.

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.

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

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.

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.

Le joueur ne désirant pas jouer de carte peut se laisser porter par le vent et avancer d'une ou 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.

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.

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

Le dé spécial

Champ à étoile : si le jeton arrive à la fin de son mouvement sur un champ à étoile libre, le joueur est obligé de lancer le dé spécial et de suivre les indications.

Face avec croix : le joueur doit passer un tour.

Face avec nuage : le joueur a le droit de déplacer les nuages dans le ciel, mais les jetons ne doivent pas être déplacés ou couverts. Il faut également faire attention à ce que chaque joueur puisse continuer à avancer sans être bloqué.

Face avec tapis volant : le joueur peut tout de suite refaire un mouvement, soit avancer son jeton selon une des 4 possibilités.

Face avec 2 flèches : le joueur reçoit deux cartes de commandes supplémentaires du stock.

Face avec un cercle (rotation) : le joueur doit échanger sa position avec n'importe quel autre joueur. Les jetons changent de champ en conséquence.

Face +4 : le joueur peut avancer son jeton de 4 champs au maximum, dans n'importe quelle direction, sur n'importe quel champ libre.

Si à la fin de ce mouvement, il atterrit de nouveau sur un champ à étoile, cela ne lui donne pas le droit de lancer le dé spécial encore une fois.

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.

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.

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.

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 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.f