

Paragliders



Paragliders

VARIANTES SOLO

Merci de lire le reste des règles avant de lire les règles concernant les deux variantes solo (jeu à un joueur).

MODE COURSE SOLO

Si vous souhaitez vous entraîner pour votre prochaine partie multijoueur, vous pouvez suivre les règles normales du jeu en solo en apportant les modifications suivantes à ces deux acrobaties :

- Acrobatie "Explorateur" : Scorez 6  si vous atteignez le bord du plateau.
- Acrobatie "Survoleur" : Pendant la mise en place, ajouter sur le plateau les 5 marqueurs GPS Solo indiquant une altitude en piochant des jetons nuage. Laissez le marqueur GPS Solo vierge dans la boîte. Pendant le jeu, chaque fois que vous survolez un marqueur GPS Solo, vous pouvez le considérer comme un adversaire pour le calcul du score de l'acrobatie. L'altitude moyenne indiquée sur le marqueur GPS Solo représente l'altitude de votre adversaire fictif.

MODE CROSS

Le Mode Cross est un mode solo plus difficile.

CHANGEMENT DE MISE EN PLACE

Pendant la mise en place, laissez les jetons d'acrobatie, les jetons antenne et les marqueurs GPS dans la boîte. Prenez à la place les 6 marqueurs GPS Solo. Une fois la mise en place terminée, prenez le temps d'analyser le terrain et la météo. Utilisez entre 3 et 6 marqueurs GPS Solo, en fonction du niveau de difficulté que vous souhaitez vous imposer (4 marqueurs correspondent à une difficulté normale, 6 à une difficulté très élevée). Pour chacun d'entre eux, choisissez le côté avec lequel vous souhaitez jouer et placez-le sur l'un des 4 emplacements GPS et/ou 3 emplacements d'antenne possibles sur le plateau.

BUT DU JEU

Dans ce jeu, vous incarnez un parapentiste qui doit atteindre trois antennes avant d'atterrir sur la cible centrale. Des points de victoire () sont gagnés en survolant ces antennes et d'autres lieux d'intérêt, ainsi qu'en réalisant des figures acrobatiques pendant la course. Vous disposez d'une journée pour réaliser votre meilleure course et accumuler autant de points de victoire que possible. Pour augmenter vos chances de gagner, soyez attentif aux changements météorologiques et adaptez votre navigation en conséquence.

Remettez dans la boîte les marqueurs GPS Solo que vous n'avez pas utilisés. Prenez également près de vous les 6 cartes "Ya du niveau !". Vous pouvez les utiliser pendant la partie.

CHANGEMENT DE RÈGLES

Pour gagner la partie, vous devez récupérer tous les marqueurs GPS Solo que vous avez placés sur le plateau, puis atterrir sur la cible ou sur un hexagone adjacent à la cible. Vous perdez la partie si vous atterrissez ailleurs, si vous n'atterrissez pas avant la fin de la journée ou si vous ne récupérez pas tous les marqueurs GPS.

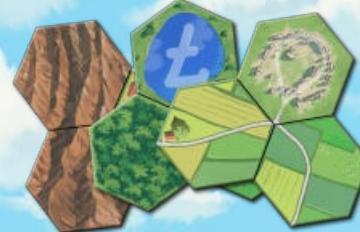
Pour récupérer un marqueur GPS, votre altitude doit correspondre à l'une des trois altitudes indiquées sur le marqueur. Vous devez d'abord ajuster votre altitude (y compris la pénalité d'accélération) avant de récupérer le marqueur. Le marqueur GPS vierge peut être récupéré à n'importe quelle altitude.

SCORE

Si vous souhaitez évaluer votre performance lors d'un vol en mode cross, utilisez votre pion de score sur la piste de score :

- Chaque fois que vous récupérez un marqueur GPS : si votre altitude est égale à celle du milieu sur le marqueur GPS, marquez 3 , sinon marquez 2 . Marquez aussi 2  quand vous récupérez le marqueur GPS vierge.
- À la fin de la partie, marquez 1  pour chaque carte "Ya du niveau !" non utilisée.
- À la fin de la partie, marquez également les points de victoire indiqués par le pion horaire sur le tableau météo.

Les tuiles du plateau sont composées de 3 hexagones représentant l'un des 4 types de terrain possibles :



61 Tuiles de terrain



Montagne Forêt Lac Champs
(tous les autres)



Un pion horaire



Un sac à tuiles de terrain



6 Bords de terrain (marqués de A à F)



Un tableau météo



7 Nuages



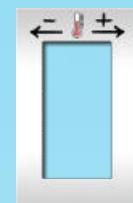
10 Jetons nuage



Un sac à nuages



Un tableau thermique



Un indicateur thermique



Une piste d'altitude (en 3 pièces)



Un jeton d'exposition solaire



2 Jetons manche à air



12 Jetons antenne (en 3 couleurs)



24 Marqueurs GPS de lieu d'intérêt



6 Marqueurs GPS Solo



6 Cartes "Ya du niveau !" (en 4 langues)



5 Cartes d'acrobatie (en 4 langues)



4 Livres de règles (un dans chaque langue)



4 Plateaux résumé



20 Jetons d'acrobatie (en 4 couleurs)

CRÉDITS

Design: Alban Nanty

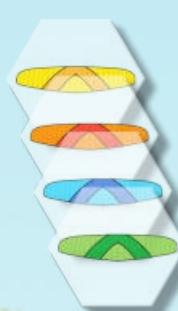
Art: Banbann, Dahata Studio (pour la couverture de la boite)

Production: Jun Ding

Relecture: Hercules Matthijs Schaap

Testeurs: Alban, AQ, Bryan, Cédric "Glabounours", Chen, Dylan, Dylan Yuan, Hubert, Justine, Kevin Lister, Léonard, Ludivine, Marc, Pakou, Qingyuan Li, Syyyy, 沈杨, Tim, Xingyi, Yelena, ZXT, 长鼻猴子, 鬼画符, 霍逸峰, 雷, 李纪纬, 李宁华, 柠萌, 钱, 若慕, 无穷哥, 小万, 小魏, 雨立狸, 仲海峰 et d'autres joueurs anonymes.

Remerciement Spécial : à Pakou qui m'a inspiré pour créer ce jeu.



4 Parapentistes



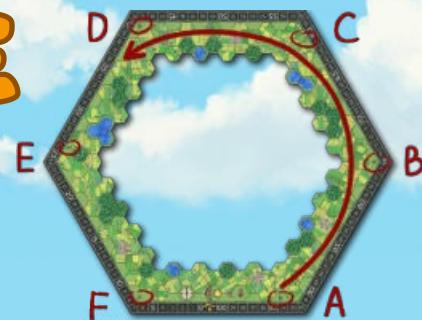
4 Marqueurs d'altitude



4 Pions de Score

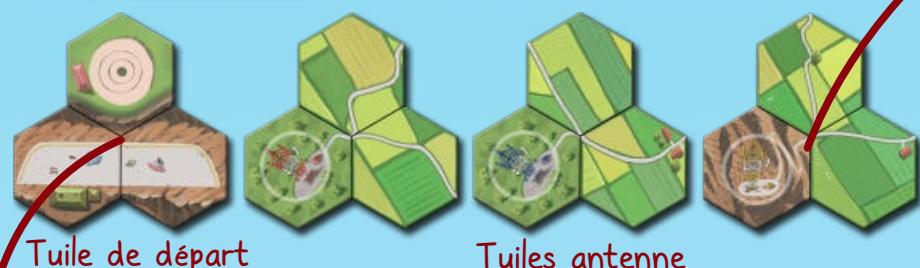
MISE EN PLACE

1 Assemblez les six **bords de terrain** qui forment le contour de celui-ci, en suivant leur ordre alphabétique dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



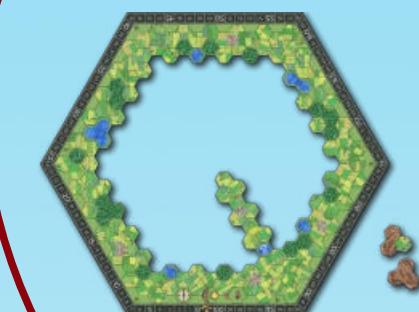
Utilisez les lettres imprimées dans le coin des bords de terrain pour les assembler dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

2 Séparez la **tuile de départ** et les trois **tuiles antenne** du reste des tuiles. Placez le reste des tuiles dans le grand sac vert.

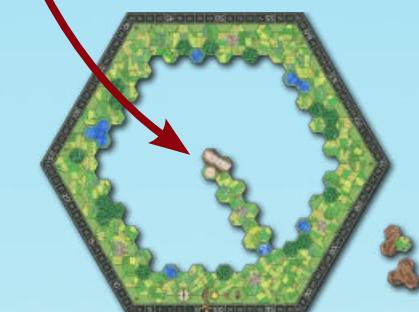


3 Tirez au hasard des tuiles du sac afin de former une "étoile" à trois branches au centre du plateau. Commencez par le coin A et alignez 4 tuiles. Si vous tirez une tuile montagne, mettez-la de côté et tirez-en une autre.

Pour l'équilibre du jeu, il est **important** de veiller à ce que l'étoile soit reliée aux coins A, C et E.

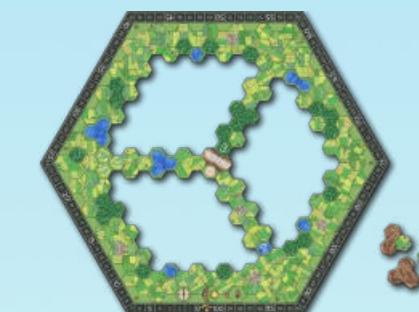


Veillez à commencer par le coin A et à mettre de côté toutes les tuiles montagne que vous piochez.



4 Ajoutez la **tuile de départ** au centre.

Ajoutez la tuile de départ au centre.



5 Complétez les deux autres branches de l'étoile, en commençant par les coins C et E. Comme pour la première branche, piochez des tuiles au hasard et mettez de côté toutes les tuiles montagne. Une fois terminée, l'étoile ne doit contenir aucune montagne.

Terminez l'étoile. Si vous piochez d'autres tuiles montagne, continuez à les mettre de côté.

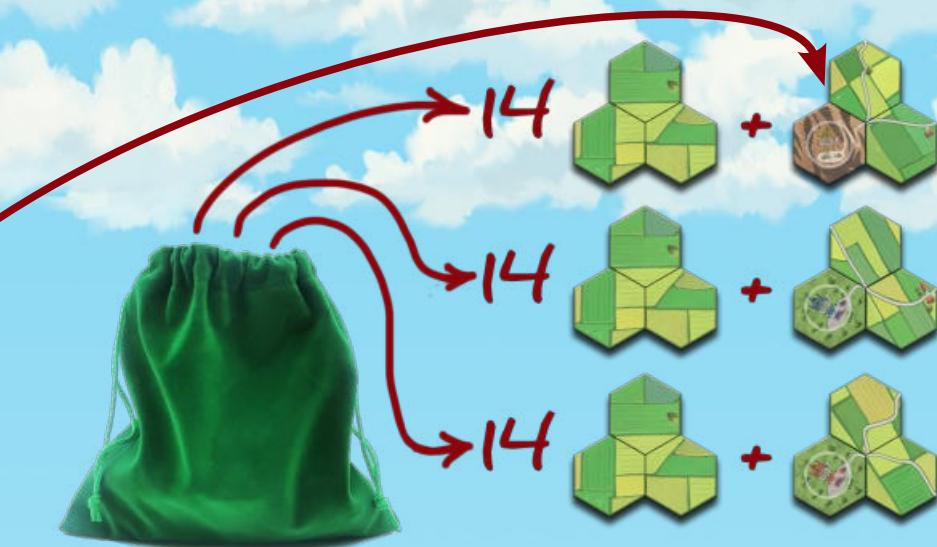


6 Tirez 3 tuiles supplémentaires au hasard et placez-les autour de la tuile centrale. Cette fois-ci, vous pouvez utiliser les tuiles montagne lorsque vous les tirez. Si vous le faites, connectez-les en priorité à la montagne de départ.

Ajoutez 3 tuiles supplémentaires autour de la tuile de départ.

7 Remettez dans le sac toutes les tuiles que vous avez mises de côté et mélangez-les.

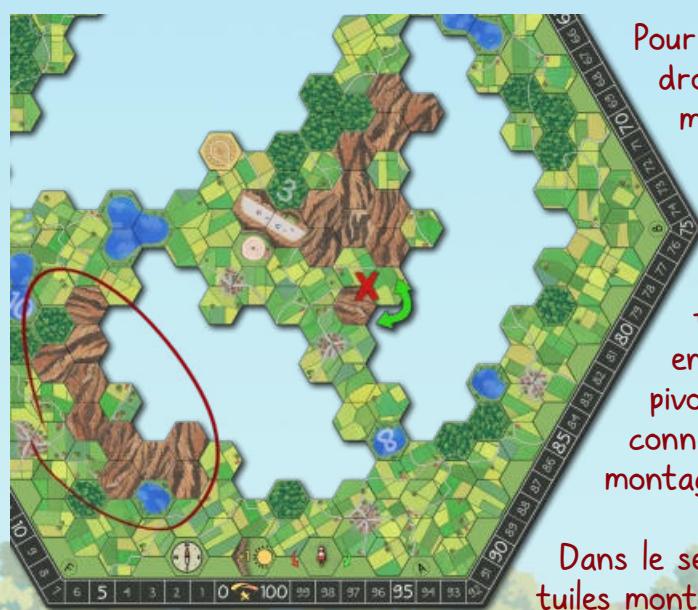
Remettez ensuite les tuiles montagne dans le sac.



Donnez une tuile antenne à chaque assistant et laissez-les piocher 14 tuiles du sac.



Les tuiles tri-hexagonales peuvent être placées de deux façons possibles. Mais une seule orientation vous permettra de pavé tout le secteur avec vos 15 tuiles. Assurez-vous que toutes vos tuiles pointent vers le coin du terrain lorsque vous les placez.



Pour le secteur de droite, les tuiles montagne doivent être reliées à la montagne existante au centre. De plus, la tuile tri-hexagonale en bas doit être pivotée pour assurer la connexion avec la montagne.

Dans le secteur inférieur, les tuiles montagne peuvent être placées plus près du bord, mais elles doivent tout de même former un seul groupe.

8 Pour accélérer le temps de mise en place et obtenir un terrain plus varié, vous ne devriez pas créer tous le terrain vous-même. Demandez aux autres joueurs de vous assister à la mise en place :

- **À 2 joueurs** : vous créez l'étoile et remplissez 1 secteur. Votre assistant remplit 2 secteurs.
- **À 3 joueurs** : vous créez l'étoile et remplissez 1 secteur. Les 2 assistants remplissent chacun un secteur.
- **À 4 joueurs** : vous créez l'étoile. Les 3 assistants remplissent chacun un secteur.
- **À 5 joueurs (5^{ème} joueur vendu séparément)** : vous créez l'étoile. Les 3 assistants remplissent chacun un secteur. Le dernier joueur se contente de vous regarder.

Continuez à installer le reste des composants du jeu pendant que les assistants s'occupent du terrain.

9 Chaque assistant prend une **tuile antenne** (la couleur n'a pas d'importance) et tire 14 tuiles du sac pour remplir son secteur. Parmi ces 14 tuiles, il doit séparer les tuiles montagne des autres afin d'avoir une vue d'ensemble de la taille de la montagne qu'il va construire.

10 Lorsqu'ils placent une tuile, les assistants doivent s'assurer d'orienter les tuiles de manière à ce qu'un seul hexagone soit dirigé vers le coin du plateau (ce qui signifie que les deux hexagones opposés seront dirigés vers le centre), sinon ils auront des difficultés à placer toutes les tuiles.

11 Les assistants peuvent choisir où placer chaque tuile. Ils peuvent décider où placer la **tuile antenne** et les **lieux d'intérêt**. Les assistants sont également libres de retourner une tuile et d'utiliser le côté qu'ils préfèrent.

12 Cependant, les assistants doivent s'assurer que toutes leurs tuiles montagne restent connectées (y compris avec une éventuelle tuile montagne au centre de la carte). Retourner une tuile montagne peut vous offrir de meilleures options pour connecter les montagnes entre elles.

13 Placez le tableau météo à côté du plateau.

14 Mélangez et piochez 12 tuiles météo au hasard pour remplir le tableau météo. Placez-les sur une face au hasard (celle qui apparaît en premier), au-dessus de la piste temporelle. Chaque tuile dure une heure.

Variante de jeu : Pour rendre la météo moins prévisible et le jeu plus difficile, vous pouvez placer seulement 3 tuiles météo au-dessus de la piste temporelle. Ensuite, pendant le tour de **CHANGEMENTS MÉTÉO**, piochez une tuile et ajoutez-la à la piste météo.

15 Placez le pion horaire au début de la piste temporelle.

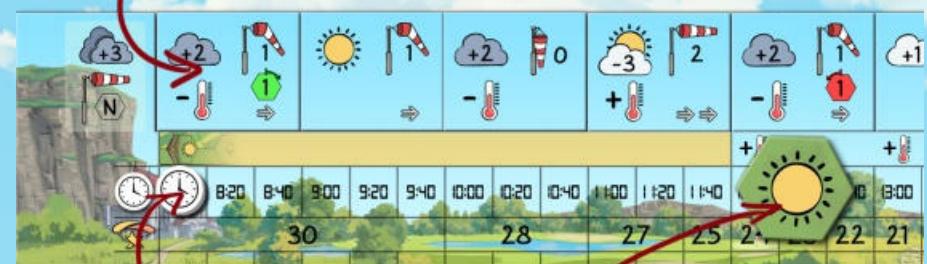
16 Placez le jeton hexagonal d'exposition solaire à l'emplacement indiqué sur le tableau météo.

17 Empilez les deux jetons manche à air et placez-les à leur emplacement prévu au bord du plateau de sorte qu'ils indiquent correctement la force du vent. La direction initiale du vent est toujours le nord, mais la première tuile météo peut faire tourner le vent. Dans ce cas, ajustez la direction du vent.

18 Placez le tableau thermique à côté du tableau météo, puis placez l'indicateur thermique par-dessus. Le niveau de température initial est celui du milieu, mais la première tuile météo peut faire varier la température.

19 Le nombre initial de nuages est de 3, mais la première tuile météo peut modifier ce nombre. Vérifiez le nombre de nuages ajoutés ou retirés aux trois de base, et ajoutez le nombre correct de nuages sur le terrain. Déplacez ensuite ces nuages s'il y a du vent (voir le chapitre **CHANGEMENTS MÉTÉO** pour savoir comment générer des nuages et les déplacer).

Placez des tuiles météo de façon aléatoire au-dessus de la piste temporelle.



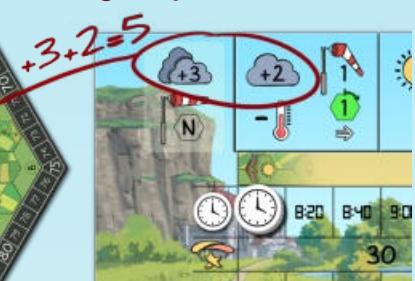
Empilez les deux jetons manche à air, en plaçant celui indiquant la force initiale du vent au-dessus. Vérifiez si le vent tourne sur la première tuile et ajustez sa direction par rapport au nord.



Vérifiez si la température change sur la première tuile et ajustez l'indicateur thermique en conséquence à partir du centre.



Additionnez les deux valeurs initiales pour savoir combien de nuages ajouter.



Ensuite, ajoutez et déplacez ce nombre de nuages. Consultez le chapitre Changements Météo pour savoir comment générer et déplacer des nuages.

Assemblez la piste d'altitude comme vous le souhaitez.



Placez les jetons antenne et les marqueurs GPS sur le terrain et sur la piste d'altitude.



Placez votre pion de score sur la piste de score.

Placez votre marqueur d'altitude au sommet de la montagne.



Pour une partie avancée, piochez au hasard 2 cartes d'acrobatie.



20 Assemblez la piste d'altitude à côté du plateau. Les pièces de la piste d'altitude ont deux côtés : un côté facile et un côté difficile, indiqué par un point d'exclamation. Pour votre première partie, il est recommandé d'utiliser les trois côtés faciles. Les joueurs expérimentés peuvent convenir d'utiliser certains côtés difficiles.

Si vous préférez une configuration aléatoire, voici une méthode rapide : tirez un numéro de nuage depuis le **sac à nuages**. S'il s'agit d'un nombre pair, placez la première pièce de la **piste d'altitude** sur le côté facile, et s'il s'agit d'un nombre impair, placez-la sur le côté difficile. Répétez l'opération pour les deux autres pièces de la **piste d'altitude**.

21 Placez autant de **jetons antenne** et de **marqueurs GPS** qu'il y a de joueurs sur chacun des emplacements réservés du terrain et de la **piste d'altitude**.

22 Distribuez à chaque joueur un **plateau résumé** avec les composants de la couleur correspondante.

23 Les joueurs placent leur **marqueur d'altitude** au sommet de la montagne sur la **piste d'altitude**.

24 Les joueurs placent leur **pion de score** sur la case zéro de la piste de score.

25 Les joueurs gardent leur **parapentiste** en main.

26 Le premier joueur s'assoit à gauche du **tableau météo** et le tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tableau météo se trouve entre le premier et le dernier joueur. Si un autre joueur souhaite être le premier joueur, demandez-lui de changer de place ou déplacez le tableau météo.

27 Distribuez une carte "Ya du niveau !" aux joueurs qui jouent en 2^{ème} et en 3^{ème} position, et deux cartes "Ya du niveau !" aux joueurs suivants.

28 Pour votre première partie, il est recommandé de laisser les **cartes d'acrobatie** dans la boîte et de jouer sans défis d'acrobatie. Pour une partie **avancée**, mélangez les cartes d'acrobatie et tirez-en 2 (ou plus) au hasard, puis placez-les à côté du plateau. Le nombre d'hexagones sous le titre de la carte indique son niveau de difficulté.

29 Si vous jouez avec les cartes d'acrobatie, les joueurs placent un de leurs **marqueurs d'acrobatie** sous chacune des cartes en jeu. Les marqueurs "Rescapé" et "Lécheur à pic" ont une forme spéciale de réglette, et le marqueur "Rescapé" est placé sur la **piste d'altitude** plutôt que sous la carte.

COMMENT JOUER TOUR DE JEU ET PION HORAIRE

Les joueurs se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

Le dernier joueur est chargé de déplacer le pion horaire après son tour et de mettre à jour la météo si nécessaire (voir plus loin le chapitre sur les **CHANGEMENTS MÉTÉO**).

Le premier joueur doit toujours s'assurer que le pion horaire a été déplacé avant de jouer son tour. Par conséquent, le dernier joueur et le premier joueur partagent la responsabilité de s'assurer que le pion horaire a été mis à jour à la fin de chaque tour.

Les tours de jeu se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs aient atterri ou que le pion horaire atteigne la fin de la piste temporelle.

VOTRE PARAPENTISTE

Dans ce jeu, votre pilote est représenté en deux parties : Votre marqueur sur la piste d'altitude indique votre hauteur au-dessus du sol et votre pion indique votre position sur le terrain. Ensemble, le pion sur le terrain et le marqueur sur la piste d'altitude situent précisément votre pilote dans l'espace 3D du ciel.

DIRECTION

Votre pion parapentiste a une orientation. Le chevron sur son aile est orienté vers l'avant. Veillez à ce que la base de votre pion soit correctement alignée sur les hexagones du plateau, afin que le chevron indique clairement l'hexagone qui se trouve devant vous.

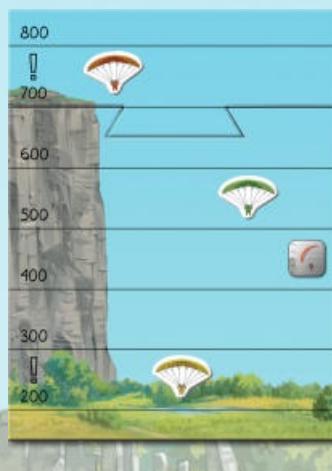
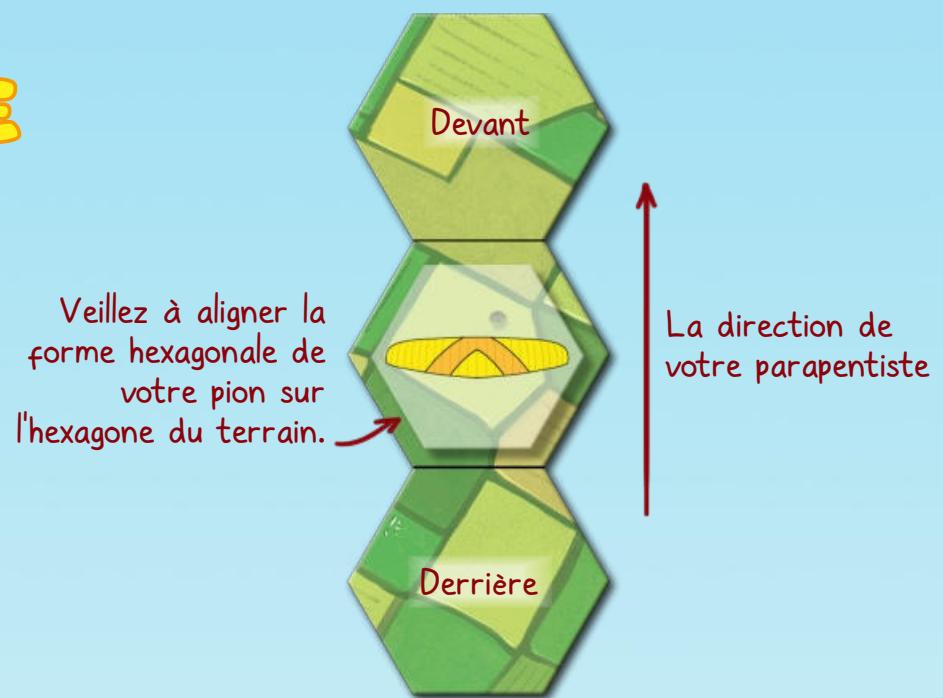
ALTITUDE

Vous commencez le jeu au sommet de la montagne, mais les conditions météorologiques modifient votre altitude. Pour voler longtemps, vous devrez gérer votre altitude avec soin. Si votre marqueur d'altitude atteint le bas de la piste d'altitude, cela signifie que vous venez d'atterrir.

Atterrir prématurément n'est pas génial, cependant, vous souhaitez tout de même atterrir à la fin du jeu après avoir atteint les 3 antennes en points de repère.



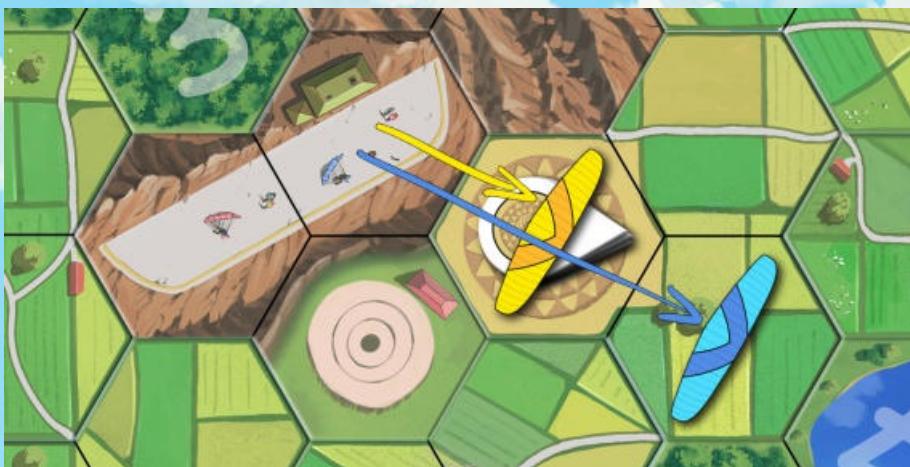
À la fin de son tour, le dernier joueur déplace le pion horaire et le premier joueur s'assure qu'il a été déplacé avant de passer à son tour.



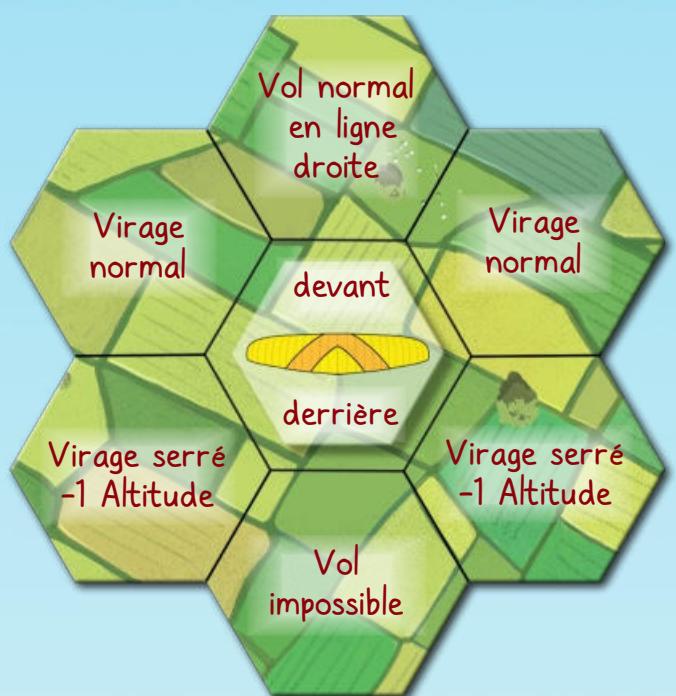
La piste d'altitude a été installée du côté difficile, ce qui réduit la hauteur de la montagne. Le sommet de la montagne est à 700 m mais la montagne fait en réalité 500 m de haut car le sol est à 200 m.

Le joueur rouge est au sommet de la montagne. Le joueur vert est à 3 altitudes au-dessus du sol. Et le joueur jaune a atterri.

DÉCOLLAGE



Dans cet exemple, le joueur jaune est le premier joueur. Il décolle pour récupérer immédiatement le marqueur GPS de l'agroglphe. Le joueur bleu, qui joue en deuxième position, veut également récupérer ce marqueur GPS et accélère donc (voir page suivante) pour ne pas se retrouver au même endroit que le joueur jaune. Le joueur rouge, qui préfère également récupérer le marqueur GPS de l'agroglphe au début de la course, décide de passer son tour afin de le récupérer lors de son deuxième tour.



Après le déplacement, votre parapente doit être orienté de façon à ce que l'hexagone précédent soit dans votre dos.

Vous commencez la partie avec votre pion parapentiste **en main**. Lors de votre premier tour, vous pouvez placer votre parapente sur l'un des deux hexagones de la zone de décollage au centre du terrain et effectuer votre premier mouvement.

Cependant, vous pouvez également **passer votre tour** et décoller dans un tour ultérieur. Vous pouvez choisir de faire cela pour suivre la trajectoire exacte d'un parapentiste qui a décollé avant vous.

Vous pouvez retarder votre décollage d'autant de tours que vous le souhaitez, mais une fois dans le ciel, vous êtes obligé de vous déplacer jusqu'à ce que vous atterrissiez.

VOTRE TOUR

DÉPLACER SON PARAPENTISTE

Pendant votre tour, vous ne faites qu'une seule chose : déplacer votre parapentiste vers un hexagone adjacent. **Le déplacement est obligatoire**, vous ne pouvez pas rester sur votre hexagone actuel. Si vous changez de direction, vous faites pivoter votre parapente par paliers, de façon à ce qu'il s'aligne sur l'hexagone sur lequel il réside.

Vous pouvez faire un déplacement normal ou un virage serré :

- **Déplacement Normal** : faites avancer votre parapentiste, ou tournez d'un cran d'hexagone vers la gauche ou vers la droite, puis avancez.
- **Virage Serré** : tournez de deux crans d'hexagone vers la gauche ou vers la droite, puis avancez et **perdez une altitude**.
- Vous ne pouvez jamais vous déplacer vers l'hexagone qui se trouve derrière vous.

Veillez à toujours orienter correctement votre parapentiste sur votre nouvel hexagone : **vous devez toujours tourner le dos à l'hexagone d'où vous venez**. Vous trouverez peut-être moins déroutant de pivoter d'abord sur votre hexagone actuel, puis d'avancer tout droit.

AJUSTER SON ALTITUDE

Après vous être déplacé sur un hexagone adjacent, vous devez vérifier l'altitude que vous avez gagnée ou perdue. C'est la somme de la **pénalité de virage serré** et des **modificateurs météo**. Cela inclut la **valeur thermique** du nouvel hexagone, et les bénéfices du **vent**, du **soleil** et des **nuages** (voir les **MODIFICATEURS MÉTÉO** à la page suivante). Ajustez ensuite votre marqueur sur la piste d'altitude en fonction du changement d'altitude calculé.

ACCÉLÉRER ÉVENTUELLEMENT

Après vous être déplacé et avoir mis à jour votre altitude, vous avez la possibilité d'accélérer. L'accélération est facultative. Si vous accélérez, vous perdez 2 altitudes et vous pouvez avancer sur l'hexagone situé juste devant vous. Vous ne pouvez pas changer d'orientation lorsque vous accélérez.

N'appliquez aucun des modificateurs d'altitude météo à partir de votre nouvelle position.

CARTES "YA DU NIVEAU!"

Les joueurs qui ont reçu des cartes "Ya du niveau !" lors de la mise en place peuvent les jouer pendant leur tour. Ces cartes sont à usage unique et donnent un petit avantage pour compenser l'inconvénient de jouer après vos adversaires.

Vous pouvez vous défausser d'une carte "Ya du niveau !" pour effectuer un virage serré ou une accélération à un coût d'altitude moindre (virage serré gratuit, ou accélération pour une seule d'altitude).

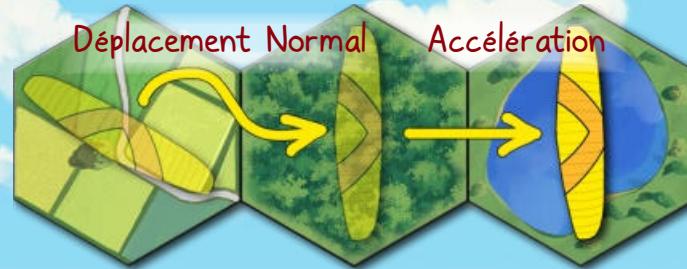
MODIFICATEURS MÉTÉO

Après vous être déplacé sur votre nouvel hexagone, vous devez vérifier les 4 conditions météo sur cet hexagone spécifique. Chaque condition peut augmenter ou diminuer votre altitude. Additionnez tous les modificateurs d'altitude avant de déplacer votre marqueur d'altitude.

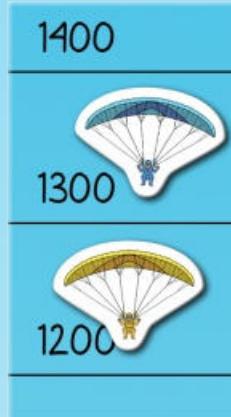
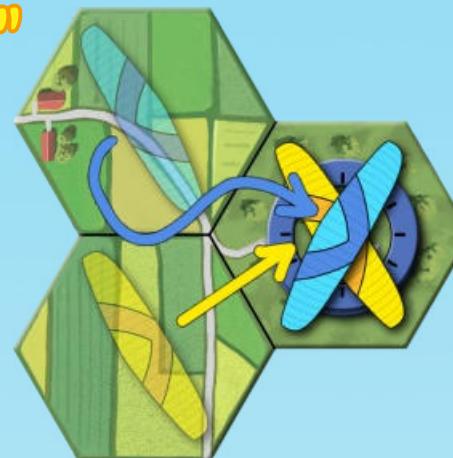
VALEUR THERMIQUE

Chaque type de terrain absorbe et libère la chaleur différemment. Le tableau thermique indique la valeur thermique de chaque type de terrain en fonction de la température ambiante actuelle. La température actuelle est représentée par l'indicateur thermique qui glisse vers la gauche ou la droite en fonction de la variation de la température.

Vérifiez le modificateur d'altitude dans le cadre de l'indicateur thermique pour le type de terrain de votre hexagone actuel. La valeur à l'intérieur du cadre indique de combien votre marqueur d'altitude se déplacera. Une valeur positive déplace le marqueur vers le haut, et une valeur négative le déplace vers le bas.

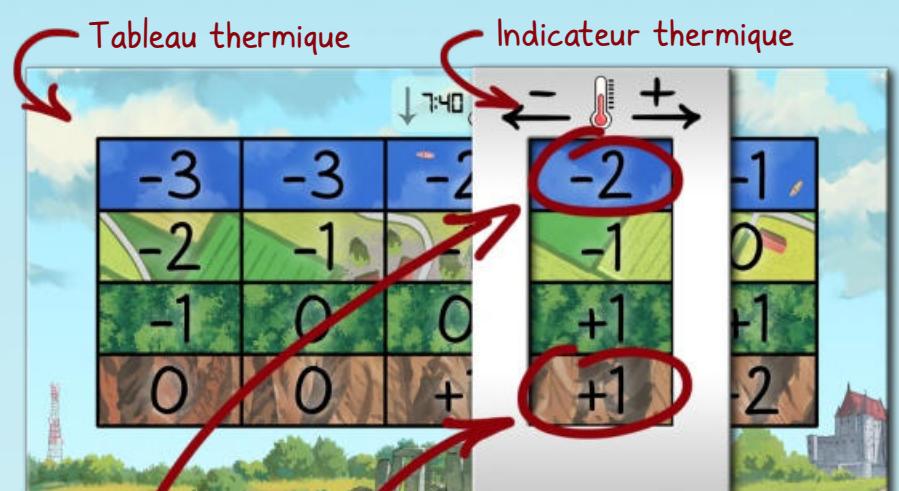


Après son vol normal au-dessus de la forêt, le joueur jaune décide d'accélérer au-dessus du lac. Les conditions météorologiques au-dessus de la forêt lui font gagner 1 altitude et l'accélération lui en fait perdre 2. Au total, à la fin de son tour, il sera 1 altitude plus bas qu'au début de son tour. Les conditions météorologiques au-dessus du lac sont ignorées !



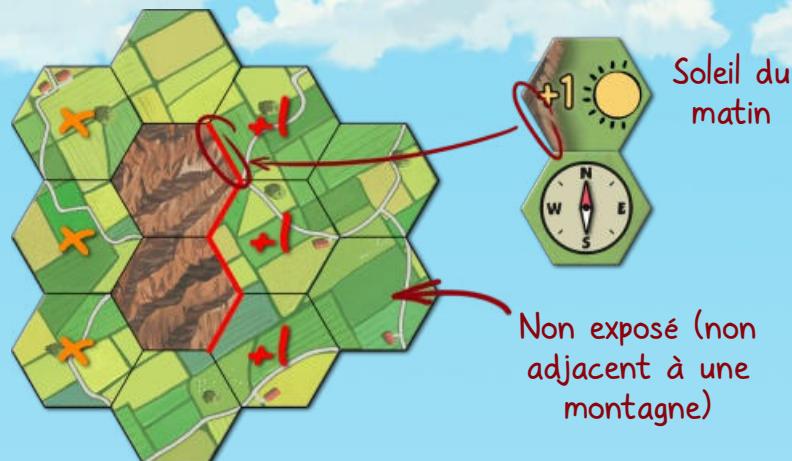
Le joueur jaune a joué en premier et s'est déplacé au-dessus de l'antenne. Maintenant, le joueur bleu veut faire un virage serré pour récupérer également le jeton antenne.

Mais la pénalité d'altitude l'obligea à accélérer pour ne pas entrer en collision avec le joueur jaune (voir la première règle de vol page 12). Au total, il perdrait 3 altitudes (1 pour la pénalité de virage serré + 2 pour l'accélération), il décide donc d'utiliser sa carte "Ya du niveau !" pour faire un virage serré sans perdre d'altitude. Il peut encore accélérer après cela, et même utiliser une autre carte "Ya du niveau !" pour ne perdre qu'une altitude pour l'accélération.



A cette température, le joueur jaune qui vole au-dessus d'un lac, perdra 2 altitudes. Le joueur rouge, qui vole au-dessus d'une montagne, gagnera 1 altitude.

Les lignes rouges indiquent les façades exposées le matin : les hexagones avec un « +1 » rouge accordent une altitude le matin. Les croix orange indiquent les hexagones qui accorderont une altitude l'après-midi.



Observez les deux côtés montrant une texture de montagne sur le jeton d'exposition solaire : ils indiquent où la montagne doit se trouver par rapport à votre position hexagonale actuelle pour gagner une altitude.

Le jeton manche à air indique les flancs de montagne qui sont soumis au vent. Le vent de force 2 souffle sur trois façades de montagne, tandis que le vent de force 1 ne souffle que sur une seule.



Le modificateur de nuage est simple : chaque hexagone sous le nuage (à l'intérieur de l'anneau et tout autour) accorde 2 altitudes.

Dans cet exemple, l'agroglyphe est sous deux nuages, mais cet hexagone n'accorde toujours que 2 altitudes, et non 4.



EXPOSITION SOLAIRE

Le soleil se lève à l'est et se couche à l'ouest. Lorsque le soleil n'est pas au zénith, ses rayons chauffent les montagnes qui lui font face. Le soleil du matin chauffe les façades Est des montagnes, y créant des courants ascendants. Le soleil de l'après-midi réchauffe les façades Ouest.

Si vous vous trouvez sur un hexagone adjacent à une montagne, mais **pas sur un hexagone de montagne**, vérifiez si ce côté de la montagne est **exposé** au soleil. Si c'est le cas, vous gagnerez une altitude.

Un côté d'hexagone de montagne est **exposé** au soleil s'il correspond à l'un des côtés de montagne indiqués sur le jeton d'exposition solaire.

FALAISE SOUS LE VENT

La force et la direction actuelles du vent sont indiquées par le **jeton manche à air** placé sur le bord A du plateau. Le jeton manche à air a la forme d'une flèche indiquant la direction du vent vers les flancs de montagne dessinés.

Les vents sont naturellement déviés par les montagnes, ce qui crée un flux d'air ascendant. Si vous êtes sur un hexagone adjacent à une montagne mais **pas sur un hexagone de montagne**, vérifiez si ce versant de montagne est **sous le vent**. Vous gagnerez 1 ou 2 altitudes si le flanc de la montagne correspond à celui du jeton manche à air.

Être considéré **sous le vent** est légèrement différent selon la force du vent :

- Avec **un vent de force 1**, la montagne doit être spécifiquement dans la direction du vent. Dans ce cas, vous gagnerez une altitude.
- Avec **un vent de force 2**, les flancs de montagne tournés d'un cran par rapport à la direction prennent également le vent. Dans ce cas, vous gagnerez 2 altitudes.

ASPIRATION DES NUAGES

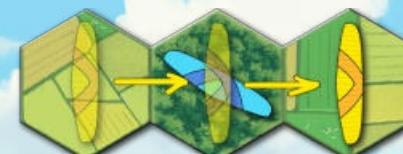
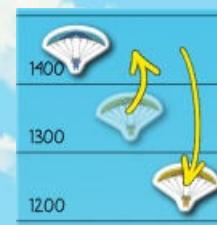
Les nuages sont une bonne indication des thermiques (courants ascendants d'air chaud). Si vous vous trouvez sur le **même** hexagone ou sur un hexagone **adjacent** d'un nuage, cela signifie que vous êtes sous un nuage et que vous gagnerez 2 altitudes.

Si vous êtes sous **plusieurs nuages** en même temps, vous **ne gagnez que 2 altitudes**.

RÈGLES DE VOL

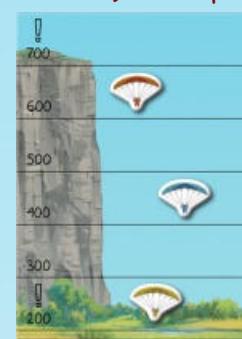
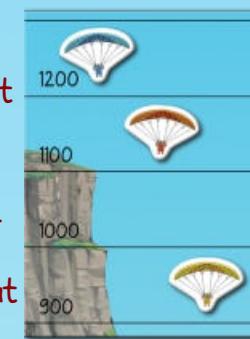
Pendant le vol, vous devez respecter ces règles :

- Vous ne pouvez pas **terminer votre mouvement** au même endroit qu'un autre parapentiste (même hexagone et même altitude). Dans ce cas, **accélérez** ou, si vous avez déjà accéléré, revenez en arrière et faites un autre déplacement. Dans les rares cas où vous ne pouvez pas vous déplacer autrement, vous êtes considéré comme ayant atterri en catastrophe (voir le chapitre **ATTERRISSEMENT PRÉMATURE**).
- Vérifiez votre altitude actuelle avant de bouger sur un hexagone de montagne. Vous **ne pouvez pas vous déplacer vers un hexagone de montagne** si votre **altitude est inférieure** au sommet de la montagne. Lorsque vous volez en dessous du sommet, les hexagones de montagne sont considérés comme des obstacles infranchissables. Le gain d'altitude après un déplacement sur la montagne ne peut être appliqués que si vous êtes suffisamment haut pour entrer dans l'hexagone de montagne.
- Lorsque vous volez **au-dessus de la montagne**, vous ne pouvez pas vous retrouver à une altitude **inférieure au sommet de la montagne**. Cette règle vous empêche d'effectuer un virage serré, d'accélérer ou de résister au vent (voir le chapitre **TOUR DE POUSSÉE DU VENT** pour plus de détails), si vous vous retrouvez plus bas que le sommet de la montagne.
- Si vous atterrissez **dans la forêt** ou **dans le lac**, ou si vous êtes coincé dans un **cul-de-sac** entre des montagnes, vous êtes considéré comme ayant atterri en catastrophe. Dans ce cas, vous perdez 10  (vous reculez votre pion de score de 10 points) mais vous pouvez redécoller si vous le souhaitez (voir le chapitre **ATTERRISSEMENT PRÉMATURE**).
- Vous pouvez atterrir avec une **perte d'altitude supérieure** à celle nécessaire pour toucher le sol sans aucune conséquence.
- Vous ne pouvez pas **voler au-dessus des nuages**. Si vous avez atteint le niveau des nuages et que vous gagnez de l'altitude, ignorez-la et restez au niveau des nuages.
- Les trois hexagones météo du **bord A du plateau** ne **font pas partie du terrain**. Ces hexagones ne peuvent pas être survolés et doivent être ignorés lors du calcul de la distance jusqu'au bord du terrain.



Le joueur jaune se déplace sur le même hexagone que le joueur bleu. La valeur thermique actuelle de la forêt est de +1. Ceci amènera le joueur jaune au même endroit que le joueur bleu (même hexagone et même altitude). Le joueur jaune est alors obligé d'accélérer pour éviter la collision.

La valeur thermique actuelle de la montagne est de 0. Le joueur bleu vole à une altitude plus haute que le sommet de la montagne. Il peut se déplacer sur l'hexagone montagne, mais il ne peut pas accélérer (ce qui le ferait s'écraser sur le sommet de la montagne). Le joueur jaune, qui vole sous le sommet de la montagne, ne peut pas se déplacer en ligne droite et est obligé de contourner la montagne. Le joueur rouge peut se déplacer au-dessus de la montagne avec un mouvement normal, mais pas avec un virage serré qui le ferait s'écraser.



Dans cet exemple, tous les joueurs ont atterri en catastrophe : Jaune a atteint le sol dans une forêt. Bleu, volant sous le sommet de la montagne, s'est retrouvé dans une impasse. Rouge s'est déplacé sur un hexagone de champ qui lui a fait perdre de l'altitude et l'a piégé dans un anneau de montagne.



Jaune, qui vole à 2 altitudes au-dessus du sol, se déplace en ligne droite en perdant 1 altitude avec la valeur thermique, puis accélère et en perd 2 autres alors qu'une seule suffit (ce qui est autorisé). Bleu ne peut pas accélérer pour atteindre la cible, car la perte d'une altitude pour son déplacement le fera atterrir avant qu'il n'ait eu l'occasion d'accélérer.

JETONS À COLLECTIONNER

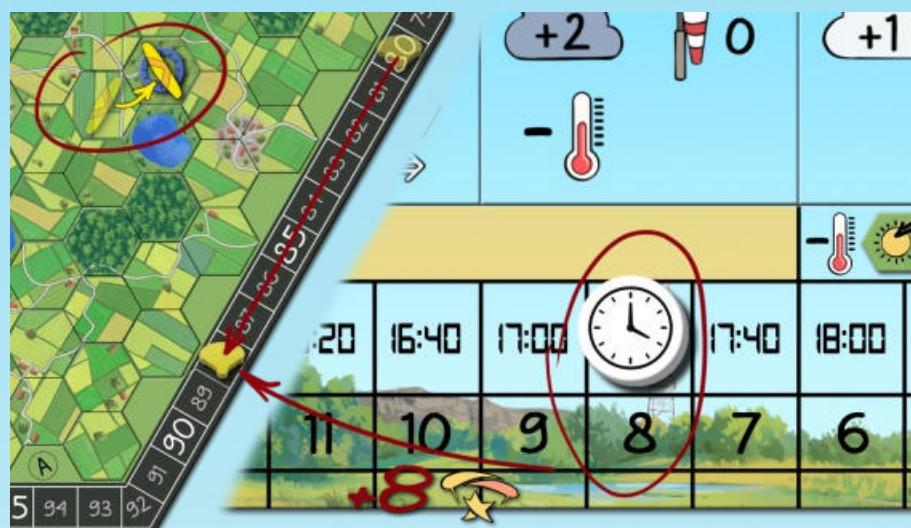
COLLECTE DES JETONS



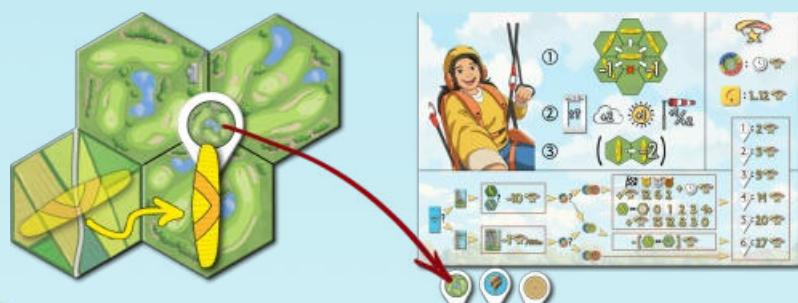
Pendant le tour de poussée du vent, le joueur jaune est poussé de 2 hexagones sur le marqueur GPS du site mégalithique. Il peut collecter ce jeton puisqu'il ne l'a pas encore dans sa collection.



Le joueur jaune se déplace sur l'hexagone de forêt et gagne une altitude en fonction de la valeur thermique actuelle. Il peut collecter le marqueur GPS montgolfière. Il accélère ensuite, ce qui lui fait perdre 2 points d'altitude et, dans le même tour, il peut également collecter le marqueur GPS agroglyphe.



Le joueur jaune survole l'antenne bleue pour la première fois. Il regarde sous le pion horaire sur le tableau météo pour connaître le nombre de points de victoire qu'il a gagnés et les marque immédiatement. Il récupère ensuite le jeton antenne bleue pour se souvenir de l'antenne qu'il a survolée.



Le joueur jaune survole l'un des trois hexagones du terrain de golf. Il peut collecter le marqueur GPS du terrain de golf et l'ajouter à sa collection.

Chaque fois que vous survolez un **jeton antenne** ou un **marqueur GPS** que vous ne possédez pas déjà, **collectez-le**. Vous ne pouvez pas collecter le même jeton plusieurs fois.

Si le **vent vous pousse** au-dessus d'un jeton antenne ou d'un **marqueur GPS** (voir le chapitre **TOUR DE POUSSÉE DU VENT** pour plus de détails), **vous pouvez également le collecter**, même si le vent vous pousse sur deux hexagones et que le jeton se trouve sur le premier.

Vous pouvez collecter un jeton **avant et/ou après** avoir accéléré.

JETONS ANTENNE

Collecter les **3 jetons antenne** est votre **objectif principal** : vous perdrez des points de victoire à la fin de la partie si vous ne les collectez pas tous les trois.

Vous pouvez les collecter **dans l'ordre que vous souhaitez**, et le choix de cet ordre est un élément stratégique important du jeu.

Lorsque vous récupérez un **jeton antenne**, vous devez le **scorer immédiatement**. Un jeton antenne a une valeur en points qui dépend du temps. Regardez en dessous de la position actuelle du pion horaire sur la piste temporelle et marquez ce nombre de points de victoire. Ce jeu est une course, donc plus vous collectez **rapidement** les jetons antenne, plus vous **gagnez de points de victoire**.

MARQUEURS GPS

Lorsqu'ils sont collectés, les **marqueurs GPS** sont conservés à côté de vous et sont comptabilisés à la fin du jeu. Le **score est exponentiel** en fonction de la taille de votre collection.

Il y a **6 marqueurs GPS différents**, 2 sur la piste d'altitude (une montgolfière et le plafond nuageux) et 4 sur le terrain (un château en ruine, un site mégalithique, un agroglyphe et un terrain de golf).

Le marqueur GPS du terrain de golf peut être collecté si vous volez sur l'un des 3 hexagones du terrain de golf. Les marqueurs GPS sur la piste d'altitude peuvent être collectés si votre marqueur d'altitude les atteint.

CHANGEMENTS MÉTÉO

MISE À JOUR DE L'HEURE

Une fois que le dernier joueur du tour de table a terminé son tour, il déplace le pion horaire. Si le **pion horaire** atteint une nouvelle tuile météo, il faut alors mettre à jour la météo. La météo n'est donc pas mise à jour à chaque tour de table.

La mise à jour de la météo a lieu **entre le tour du dernier joueur et celui du premier joueur** (donc après que le dernier joueur ait terminé son tour et avant que le premier joueur ne commence son tour).

TYPES DE MISE À JOUR

Il existe 4 types de mises à jour météo, mais toutes n'interviennent pas systématiquement pendant les changements météo. Les **symboles** sur la **tuile météo** (et éventuellement sur le **tableau météo**), indiquent quels types seront mis à jour.

AJUSTEMENT DE TEMPÉRATURE

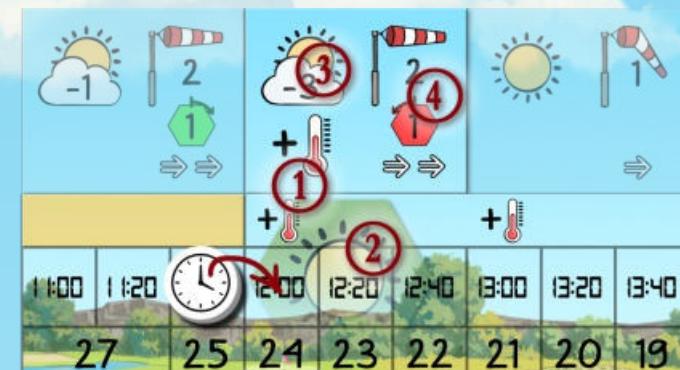
Le **symbole** du thermomètre déplace l'**indicateur thermique**. Utilisez la **somme des symboles de thermomètre** de la tuile météo et du tableau. Si le résultat est positif, déplacez le cadre indicateur vers la droite. Si le résultat est négatif, déplacez-le vers la gauche. Si l'indicateur atteint l'extrême gauche ou droite et doit se déplacer davantage, ignorez les déplacements supplémentaires.

AJUSTEMENT D'ÉXPOSITION SOLAIRE

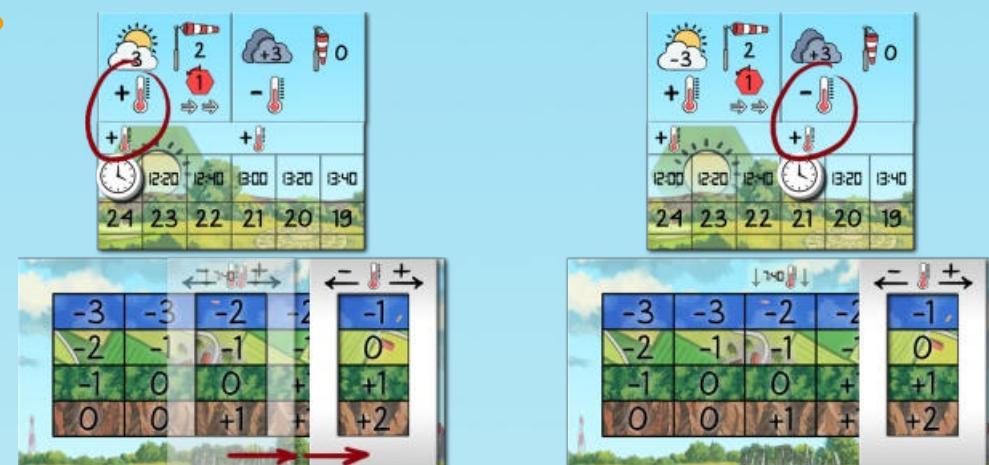
Le jeu commence avec l'**exposition solaire** à l'est, telle qu'imprimée sur le **bord du plateau**. Le **jeton d'exposition solaire** n'est pas encore utilisé.

Lorsque le pion horaire atteint **12:00**, déplacez le **jeton d'exposition solaire** sur le bord du plateau, en montrant le **côté zénithal** pour **couvrir l'exposition à l'est**.

À **14:00**, retournez le jeton pour montrer l'**exposition solaire** du **côté ouest**. À **18:00**, retournez-le à nouveau du **côté zénithal** pour **retirer le bénéfice de l'exposition solaire**.



Lorsque le pion horaire arrive sur une nouvelle heure, vérifiez les symboles météo situées au-dessus. Les chiffres encerclés indiquent l'ordre recommandé pour la mise à jour de la météo : commencez par la température, puis l'exposition solaire, le nombre de nuages et terminez par le vent.



Dans cet exemple, il y a deux symboles + thermomètre, le cadre est donc déplacé de 2 pas vers la droite.



Dans cet exemple, les deux symboles de thermomètre s'annulent l'un l'autre, de sorte que le cadre ne bouge pas.



À 12:00, déplacez le jeton d'exposition solaire du tableau météo vers le bord du plateau.



À 14:00 et à 18:00, retournez le jeton d'exposition solaire sur le bord du plateau.



Dans cet exemple, on doit ajouter deux nuages. Vous tirez d'abord un 5, vous placez donc un anneau de nuages sur l'hexagone qui a le numéro 5. Les anneaux sont suffisamment larges pour qu'un pion parapentiste puisse être placé à l'intérieur. Ensuite, vous tirez un 9, mais la position est déjà occupée par un nuage, vous devez donc tirer un autre jeton. Ensuite, on tire un 3, ce qui permet de d'ajouter le deuxième nuage à cet endroit.



Dans cet exemple, vous devez retirer un nuage. Vous tirez d'abord un 10, mais comme il n'y a que 7 nuages dans le jeu, vous devez tirer un autre jeton. Ensuite, vous tirez un 4, mais le nuage numéro 4 n'est pas sur le terrain. Ensuite, vous tirez un 7, ce qui permet de retirer le nuage numéro 7 du terrain.

AJUSTEMENT DU NOMBRE DE NUAGES

Le **symbole de nuage** permet d'ajouter ou de supprimer des nuages sur le terrain. Le **nombre à l'intérieur** du symbole de nuage indique le nombre de nuages à ajouter ou à supprimer.

Dix hexagones spécifiques sur le terrain portent un numéro, ce sont les **positions possibles pour l'apparition** des nuages. Pour ajouter un nuage sur le terrain, tirez un **jeton nuage du sac à nuages** et trouvez l'hexagone portant ce numéro sur le terrain, puis placez-y un **anneau de nuages** choisi au hasard. **S'il y a déjà** un nuage sur la position d'apparition, **tirez un autre jeton nuage**.

Les **anneaux de nuages** sont munis de points permettant **d'identifier** ceux qui doivent être retirés. Pour retirer un nuage, tirez un **jeton nuage du sac à nuages** et retirez l'**anneau de nuages** qui contient le même nombre de points que le nombre indiqué par le jeton nuage. Si le nuage en question **ne se trouve pas sur le terrain**, tirez un autre jeton nuage jusqu'à ce que vous obteniez un nombre qui identifie un nuage sur le terrain.

Une fois que vous avez ajouté ou retiré tous les nuages, remettez tous les jetons tirés dans le sac à nuages.

AJUSTEMENT DE LA FORCE ET LA DIRECTION DU VENT

Astuce pour retourner les jetons manche à air :

- Pour passer de l'absence de vent à la présence de vent (ou vice-versa), retournez les deux jetons ensemble.
- Pour un changement de force du vent, retournez uniquement le jeton du dessus.

Dans cet exemple, il faut d'abord retourner le(s) jeton(s) de manche à air du côté du vent de force 1.

Ensuite, faites tourner les jetons de manche à air ensemble de deux pas dans le sens des aiguilles d'une montre. Le vent souffle maintenant en direction du sud.

La flèche en bas vous rappelle d'effectuer un tour de poussée du vent pour pousser les nuages et les parapentistes d'un hexagone (ou de deux si y a deux flèches).

Le **symbole de la manche à air** et le **chiffre** qui se trouve en dessous indiquent la force du vent (l'absence de chiffre signifie qu'il n'y a pas de vent). Si la force du vent actuel est différente de celle indiquée sur la tuile météo, retournez les **jetons manche à air** en conséquence. Veillez à **conserver la direction du vent** pendant le retournement, même si vous le retournez du côté où il n'y a pas de vent.

Le **symbole de rotation** située sous le symbole de la manche à air indique dans quel sens (horaire ou antihoraire) le vent va tourner. L'absence de ce symbole de rotation signifie que le vent conserve sa direction actuelle. La **valeur** indique combien de **pas hexagonaux** le vent va tourner : 1 cran ou 2 crans. Faites pivoter les **jetons de manche à air** en conséquence, tout en les gardant ensemble.

Une fois la météo mise à jour, **s'il y a du vent** (si la force du vent n'est pas nulle), les nuages et les parapentistes seront poussés lors d'un tour de table spécial appelée **TOUR DE POUSSÉE DU VENT** (voir page suivante). Le symbole de flèche en bas de la tuile météo est un rappel de ce tour de table spécial.

TOUR DE POUSSÉE DU VENT

POUSSER LES NUAGES

Déplacez d'abord tous les nuages dans la direction du vent d'un ou deux hexagones, selon la force du vent. Si un nuage sort de la carte, remettez-le dans la réserve.



Le vent souffle dans la direction sud-est avec une force de 2. Tous les nuages doivent d'abord être déplacés de deux hexagones dans cette direction. Le nuage n°3 est ainsi poussé à l'extérieur du terrain.

ORDRE DU TOUR DE POUSSÉE

Ce tour de table spécial se joue dans un ordre particulier : du parapentiste **le plus bas** en altitude au **plus haut**. Pour les parapentistes à la même altitude, ordonnez-les selon leur position **dans la direction du vent**, du plus éloigné dans la direction du vent au plus proche. Cet ordre permet de minimiser les cas où un parapentiste serait bloqué par un autre parapentiste.

POUSSER LES PARAPENTISTES

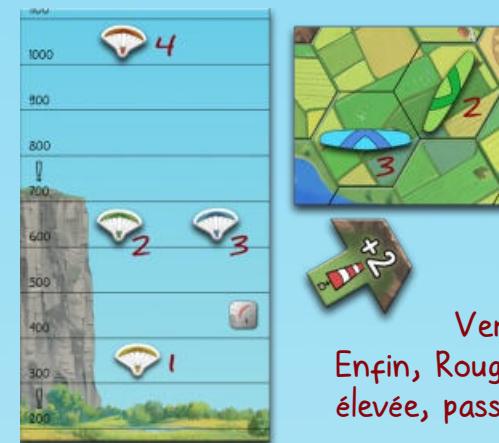
Dans l'ordre indiqué ci-dessus, les joueurs décident s'ils se **laiscent pousser par le vent** ou s'ils veulent **résister** (ou un mélange des deux).

- Si vous vous **laissez pousser par le vent**, déplacez votre parapentiste dans la direction du vent **sans changer l'orientation** de votre parapentiste. Déplacez vous d'un ou deux hexagones en fonction de la force du vent.
- Si vous voulez **résister**, laissez votre parapentiste sur son hexagone, mais **perdez** une ou deux altitudes selon la force du vent.
- Si la **force du vent est de 2**, vous pouvez également faire un **mélange des deux** en vous **déplaçant d'un hexagone** dans la direction du vent et en **perdant une altitude**.

Si vous êtes **bloqué par un flanc de montagne** ou par le **bord du terrain**, vous ne bougez pas et vous ne perdez pas d'altitude. De plus, comme indiqué dans les **RÈGLES DE VOL**, vous **ne pouvez pas résister** si vous survolez une montagne et que vous perdriez trop d'altitude pour rester au-dessus du sommet de la montagne.

Si un **autre parapentiste** bloque l'espace juste en dessous de vous, vous **ne pouvez pas résister** et vous devez vous laisser pousser par le vent.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur tour de poussée du vent, le premier joueur peut commencer son tour normalement.



Voici l'ordre du tour de poussée du vent pour cet exemple : le joueur jaune sera le premier (altitude la plus basse). Bleu et Vert sont à la même altitude mais Vert est plus au Nord-Est que Bleu, donc Vert passera en second, puis Bleu.

Enfin, Rouge, qui se trouve à l'altitude la plus élevée, passera en dernier.



- Le joueur jaune décide de se laisser pousser par le vent. Il devrait normalement se déplacer de 2 hexagones (la force du vent est de 2), mais il vole en dessous du sommet de la montagne, et après avoir été poussé d'un hexagone, il est bloqué par le flanc de la montagne. Il ignore donc le reste de la poussée sans perdre d'altitude. Il ne peut pas résister volontairement pour perdre une altitude (et atterrir sur la cible dans ce cas). Il pourrait résister en premier mais cela le ferait atterrir avant qu'il ne puisse être poussé.
- Le joueur vert préfère une approche mixte en étant poussé sur un hexagone et en perdant une altitude.
- Le joueur bleu décide de se laisser pousser complètement par le vent. Il vole maintenant juste au-dessus du joueur vert.
- Le joueur rouge préfère résister complètement et perdre 2 altitudes. Il vole très haut au-dessus de la montagne, donc perdre 2 altitudes ne le fera pas s'écraser sur la montagne. Si cela n'avait pas été le cas, il aurait dû se laisser pousser par le vent.

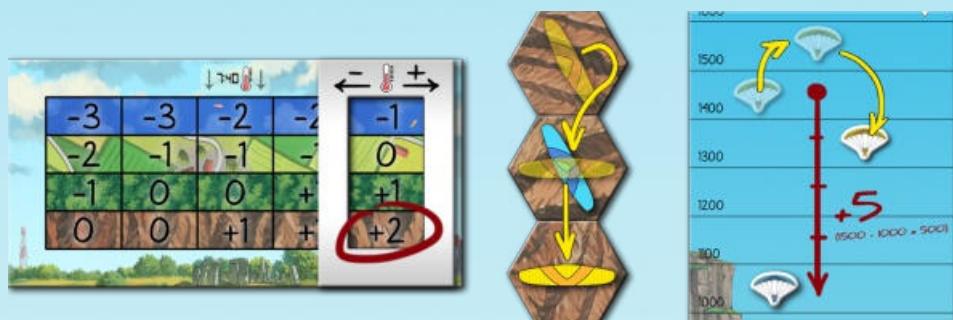
ACROBATIES



Le joueur jaune se déplace au-dessus de la forêt. La valeur thermique de la forêt est maintenant de +1. Il bénéficie également de l'exposition solaire (+1) et du bonus de vent (+2). Au total, il gagne 4 altitudes pendant son tour, mais il n'est pas sous le nuage, il ne peut donc pas prétendre à l'acrobatie "Catapulté".

S'il continue à voler en ligne droite au tour suivant, les conditions d'ascendance thermique, de soleil et de vent seront les mêmes, mais il passera également sous un nuage qui lui donnera un bonus d'altitude de +2, pour un gain total de 6 altitudes. Ce gain est suffisant pour obtenir le score maximum de 12 🎉.

Notez que s'il accélère pour entrer dans le nuage pendant ce tour, il ne bénéficiera pas du bonus nuage, car les modificateurs météo ne sont pris en compte que sur le premier hexagone. Puisqu'il ne bénéficiera pas du bonus nuage, il ne pourra pas réaliser cette acrobatie "Catapulté" ce tour-ci en accélérant.



Pendant son tour, le joueur jaune se déplace dans le même hexagone que le joueur bleu. Il applique d'abord les modificateurs d'altitude : -1 pour le virage serré et +2 pour la valeur thermique de l'hexagone de montagne, de sorte qu'il gagne au total 1 altitude. Ensuite, il décide de scorer son acrobatie "Survoleur". Il est maintenant à 5 altitudes au-dessus du joueur bleu, il peut donc marquer $2 + 5 = 7$ 🎉. Enfin, il décide d'accélérer, ce qui lui fait perdre 2 altitudes.

Les **acrobaties** sont des performances remarquables que vous pouvez réaliser pour gagner des points de victoire **supplémentaires**. Elles donnent un nombre de base de points de victoire et des points supplémentaires en fonction de la manière dont vous les réalisez. Cependant, vous ne pouvez pas obtenir plus de 12 🎉 par acrobatie.

Chaque acrobatie ne peut être **scorée qu'une seule fois** par partie. Vous n'êtes donc pas obligé de marquer une acrobatie au moment où vous l'exécutez. Vous pouvez **prendre le risque de la scorer plus tard** avec une meilleure performance. Lorsque vous décidez de scorer une acrobatie, **collectez le jeton d'acrobacie correspondant** pour indiquer que vous l'avez marquée et que vous ne pourrez plus la scorer au cours de la partie.

Les acrobaties sont scorées **pendant votre tour**, avant ou **après** avoir bougé et/ou accéléré, mais **pas pendant un tour de poussée du vent**.

CATAPULTÉ

Vous pouvez scorer cette acrobatie lorsque votre parapentiste gagne **2 ou plus altitudes** pendant **un seul tour**, tout en étant **sous un nuage**. Vous pouvez gagner **3/6/9/12** 🎉 pour **2/3/4/5 ou plus altitudes** gagnées pendant votre tour. Additionnez **tous les modificateurs d'altitude** sur votre nouvel hexagone (avant d'accélérer), y compris une éventuelle **pénalité pour virage serré**, pour déterminer votre score.

Si vous gagnez 2 ou plus altitudes **sans l'aide d'un nuage**, vous **ne pouvez pas** réaliser cette acrobatie.

SURVOEUR

Vous pouvez réaliser cette acrobatie lorsque votre parapentiste se trouve sur le **même** hexagone qu'un autre parapentiste et **au-dessus** de lui sur la piste d'altitude. La récompense de base est de **2** 🎉, et vous gagnez **un supplémentaire pour chaque altitude** entre vous et le parapentiste en dessous (jusqu'à un maximum de 12 🎉).

Cela signifie que vous marquez **3** 🎉 si vous voliez juste au-dessus, **4** 🎉 pour une différence d'altitude de deux niveau et **12** 🎉 pour une différence de 10 niveaux ou plus.

S'il y a plus d'un parapentiste sur le même hexagone en dessous de vous, vous pouvez prendre en compte le plus bas qui vous donne le plus de points de victoire.

RESCAPÉ

Vous pouvez scorer cette acrobatie lorsque vous réussissez à voler plus haut que le sommet de la montagne **après avoir atteint une certaine altitude** en dessous du sommet de la montagne.

Lors de la mise en place du jeu, votre **réglette d'acrobatie** (un jeton d'acrobatie en forme de réglette) est placée sur la piste d'altitude à la position initiale désignée. Lorsque votre parapentiste **atteint** cette altitude, déplacez votre réglette d'acrobatie à côté de la piste d'altitude, alignée avec le sommet de la montagne.

Par la suite, lorsque vous volerez au dessus de la montagne, vous pourrez décider de scorer cette acrobatie. Vous pouvez marquer les points de victoire **indiqués sur la réglette d'acrobatie** à votre altitude actuelle (si vous volez au-dessus du sommet de votre réglette, vous marquerez le maximum de 12 ). Dans ce cas, prenez la réglette à côté de vous.

Si vous avez atterri prématurément et que vous décidez de redécoller (voir le chapitre **ATTERRISSAGE PRÉMATURÉ**), replacez votre réglette d'acrobatie sur la position initiale désignée.

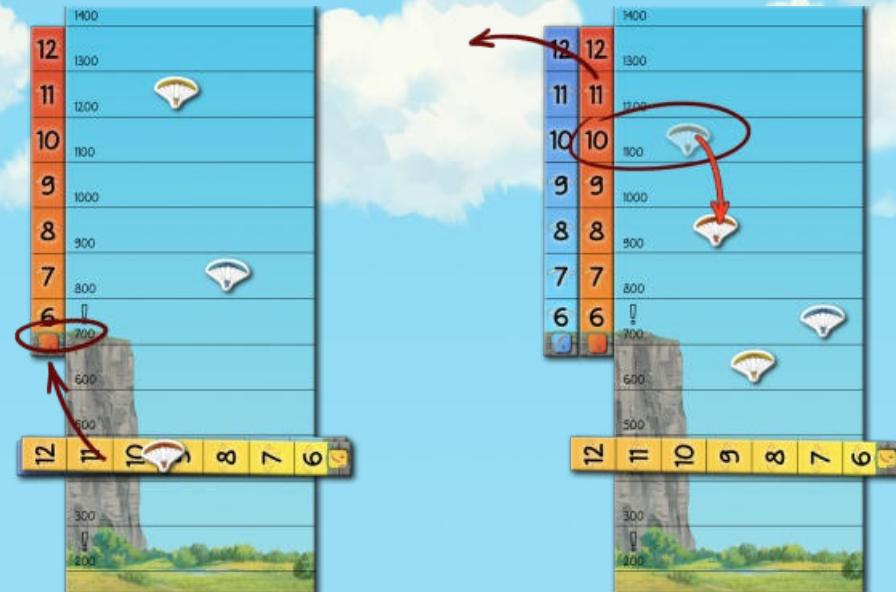
LÉCHEUR À PIC

Vous pouvez scorer cette acrobatie si vous **bénéficiez** du bonus **d'exposition solaire** ou de **vent** pendant plusieurs tours.

Lorsque vous **bénéficiez** du modificateur d'altitude **d'exposition solaire** et/ou **de vent** pendant votre tour, vous pouvez choisir de placer votre réglette d'acrobatie sous le **tableau météo**. Vous n'avez qu'une seule chance au cours de la partie de réaliser cette acrobatie. Une fois commencée avec la réglette d'acrobatie placée sous le tableau météo, l'acrobatie sera comptabilisée quoi qu'il arrive.

À partir de maintenant et lors de vos tours suivants, vous devez vous efforcer de continuer à bénéficier du bonus **Soleil** ou **Vent**. Dès que vous **ne bénéficiiez plus** d'aucun de ces deux bonus pendant votre tour, vous **devez scorer** l'acrobatie : marquez les points de victoire indiqués par le **pion horaire** sur votre réglette d'acrobatie. Puis récupérez votre réglette d'acrobatie.

Si le **pion horaire** est déjà aligné sur le 12 ou est plus éloigné au début de votre tour, vous n'avez plus besoin de chercher un bonus de **Soleil** ou **Vent**, il vous suffit de marquer le maximum de 12  et de récupérer votre réglette.



Le joueur rouge a atteint 400 m d'altitude. Il déplace sa réglette d'acrobatie "Rescapé" à côté de la piste d'altitude alignée sur le sommet de la montagne.

Plusieurs tours plus tard, il atteint 1100 m. Il décide de scorer son acrobatie "Rescapé" avant d'accélérer. Il obtient 10  et termine son tour à 900 m (en raison de la pénalité d'accélération). Pendant ce temps, le joueur bleu a également atteint sa réglette d'acrobatie et a commencé à remonter.



Le joueur jaune se rapproche de la montagne et bénéficie du bonus d'exposition solaire. Il décide d'essayer de réaliser son acrobatie "Lécheur à pic", il place donc sa réglette d'acrobatie sous le tableau météo alignée sur le pion horaire (qui est à 13:20).



Au tour suivant (14:00), il se déplace le long de la falaise et bénéficie à la fois du soleil et du vent, son acrobatie est donc toujours en cours. Au tour suivant (14:20), le joueur bleu décide également de commencer son acrobatie, il place donc sa réglette sous la jaune, aligné avec le pion horaire. Jaune peut encore profiter du vent en se déplaçant le long de la falaise, mais au tour suivant (14:40) il n'y a plus de vent ni de soleil, donc son acrobatie se termine et il doit marquer 4 .



Le joueur rouge a atteint le bord du terrain et décide de scorer son acrobatie "Explorateur". Le joueur jaune est à 4 hexagones du bord, et le joueur bleu à 3. Le bleu étant le plus proche, le joueur rouge marquera $6 + 3 = 9$ .



score. Il déplace également son marqueur d'altitude de la piste d'altitude vers le terrain, sur l'hexagone de montagne où il va décoller, pour s'en souvenir.



Après avoir avancé son parapentiste sur la piste de score pendant un tour, le joueur jaune décide de décoller au tour suivant : il déplace son parapentiste sur la montagne, recule son pion de score, et replace son marqueur d'altitude sur le sommet de la montagne. Ensuite, il effectue son tour normalement.

EXPLORATEUR

Vous pouvez scorer cette acrobatie lorsque votre parapentiste atteint **le bord du terrain**. Dans ce cas, vérifiez quel autre parapentiste est le plus proche du bord du terrain et comptez le nombre d'hexagones entre cette position et le bord. **Ajoutez** la récompense de base de **6**  à ce nombre d'hexagones, pour connaître votre score pour cette acrobatie (jusqu'à un maximum de **12** ).

Notez que les trois hexagones météo sur **le bord A du terrain** ne font pas partie du terrain, vous devez donc les ignorer lorsque vous considérez le bord du terrain.

ATTERRISSAGE ATTERRISSAGE PRÉMATURÉ

Si vous êtes **obligé d'atterrir prématurément** et que vous voulez continuer à voler, il est possible de **redécoller** de la **montagne la plus proche** de votre point d'atterrissement. Vous devez passer du temps à marcher pour atteindre la nouvelle zone de décollage, ou vous pouvez dépenser des points de victoire pour redécoller plus tôt.

Placez votre **marqueur d'altitude** sur l'hexagone de montagne le plus proche de votre point d'atterrissement (à vous de choisir si plusieurs hexagones sont à la même distance), ce sera **votre prochaine zone de décollage** (cela n'a pas d'impact sur les autres joueurs, c'est juste pour vous souvenir de votre future zone de décollage). Comptez le nombre d'hexagones depuis votre point d'atterrissement jusqu'à cet hexagone de montagne et ajoutez la hauteur de la montagne. Placez ensuite votre parapentiste à ce nombre de points **derrière** la position actuelle de votre **pion de score** sur la **piste de score**.

A partir de maintenant, **pendant votre tour**, vous avez le choix entre déplacer votre parapentiste de **6 points en avant** sur la **piste de score** (mais pas plus loin que votre **pion de score**), ou **décoller** de votre hexagone réservé.

Lorsque vous décidez de décoller, vous devez déplacer votre **pion de score** à l'endroit où se trouvait votre parapentiste sur la **piste de score**, puis replacer votre **marqueur d'altitude** au sommet de la montagne sur la **piste d'altitude** et effectuer votre tour normalement.

ATTERRISSAGE FINAL

Lorsque vous atterrissez intentionnellement et que vous ne souhaitez pas redécoller, placez votre **marqueur d'altitude** sur votre hexagone d'atterrissement et votre parapentiste sous le **tableau météo** aligné avec le **pion horaire**. La partie est terminée pour vous, mais les autres joueurs peuvent continuer à jouer.

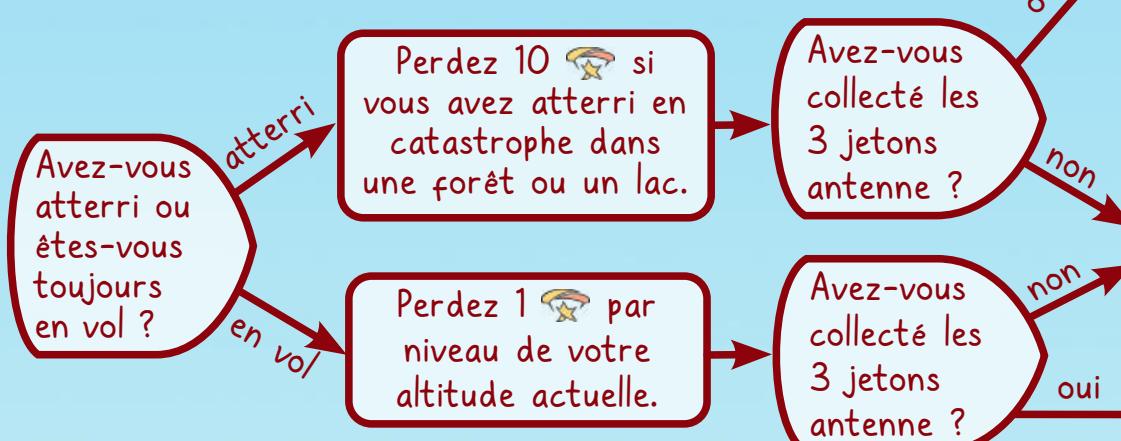


Le joueur rouge a atterri. Il déplace son marqueur d'altitude sur le terrain et son parapentiste sous le tableau météo.

FIN DU JEU ET SCORE

Lorsque tous les joueurs ont atterri ou que le **pion horaire** atteint la **fin de la piste temporelle** (20:00), le jeu se termine.

Vous pouvez alors procéder au **décompte final** des points pour tous les joueurs. Votre score final dépend de la **situation de votre parapentiste** (suivez le diagramme).



Gagnez 9 6 3 🌈
pour rang 1er 2ème 3ème
+ les 🌈 indiqués
par le pion horaire +
gagnez 15 12 8 3 🌈
pour 0 1 2 3 hex.
jusqu'à la cible.

Perdez la distance
restante en 🌈.
Distance restante = le
chemin optimal pour
collecter tous les
jetons antennes.

Scorez votre
collection de
marqueurs GPS :

1 GPS = 2 🌈
2 GPS = 5 🌈
3 GPS = 9 🌈
4 GPS = 14 🌈
5 GPS = 20 🌈
6 GPS = 27 🌈

Le **gagnant** est le joueur qui a obtenu le **score le plus élevé**. Pour départager les **ex-aequo**, compter celui qui a le plus de jetons antenne, puis le nombre de marqueurs GPS, puis le nombre de jetons d'acrobatie.

Dans cet exemple, le joueur vert a atterri en catastrophe dans une forêt (-10 🌈) mais a récupéré les 3 jetons antenne. Il a atterri en premier (+9 🌈) à 17:40 (+7 🌈) et sa distance à la cible est de 2 hexagones (+8 🌈). Au total, il gagne $-10 + 9 + 7 + 8 = 14$ 🌈.

Le joueur rouge s'est également écrasé dans une forêt (-10 🌈) et n'a récupéré que le jeton antenne bleu. Par conséquent Rouge est ignoré pour ce qui concerne le classement. Pour ce qui est de la distance, il est plus proche de l'antenne rouge, il compte donc cette distance (3 hexagones) + la distance entre l'antenne rouge et l'antenne jaune (5 hexagones). Au total, il perd $-10 - 3 - 5 = -18$ 🌈.

Le joueur jaune a récupéré les 3 jetons antenne, il compte donc pour le classement, et a atterri après Vert et Rouge. Mais puisque Rouge est ignoré pour le classement de la course, le joueur jaune est arrivé deuxième (+6 🌈) à 19:20 (+2 🌈). Sa distance à la cible est de 1 hexagone (+12 🌈). Au total, il gagne $6 + 2 + 12 = 20$ 🌈.

Le joueur bleu vole toujours à une altitude de 400 mètres au-dessus du sol (-4 🌈). Il n'a pas récupéré le jeton antenne rouge, il compte donc la distance jusqu'à l'antenne rouge (3 hexagones). Au total, il perd $-4 - 3 = -7$ 🌈.

