

# AB DIE POST

3 à 6 joueurs

+ 8 ans

45 mn

CONTENU



1 plateau

6 biplans

6 marqueurs de couleur

14 billes de couleur

55 cartes réparations  
(16 x 1, 23 x 2, 16 x rouge 3)

1 carte "passager"

1 nuage-indicateur météo

Helga & Hermann Hube • 1996 • Coldsieber | traduction "Vil Coyote"

1.0



*Saurez-vous être le plus rapide à bord de votre coucou pour livrer le courrier ? Saurez-vous braver la météo et ses ouragans dévastateurs ? Etes-vous du genre à prendre tous les risques, quitte à finir dans les choux ?*

## Préparation

Chaque joueur choisit un avion et un marqueur de même couleur. Tous les biplans sont posés sur l'aérodrome de départ (un simple champ avec une cahute !) et les marqueurs sont placés dans la clairière, au pied des montagnes qui servent de piste de score.

A mi parcours, un passager est illustré sur le bord extérieur et éclairé par un phare. Placez à sa hauteur la carte le représentant, juste à côté du plateau. Toutes les autres cartes sont mélangées et placées en une pile face cachée.

Le nuage est un dé spécial dont on ajuste les probabilités selon le nombre de joueurs. Référez-vous au tableau ci dessous pour placer les billes exactes dans le nuage.

Joueurs	vert	bleu	rouge	jaune	noir
3	1	2	2	1	2
4	2	2	2	2	2
5	2	3	3	2	2
6	3	3	3	3	2

Le reste des billes est remis dans la boîte.

Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Le jeu

A votre tour, vous pouvez effectuer l'une de ces deux actions :

1. Obtenir des pièces de rechange
2. Voler

Un joueur peut voler seulement s'il possède des pièces de rechange en quantité suffisante (minimum 4). Donc, au premier tour, les joueurs n'ont d'autre choix que d'obtenir leurs premières pièces de rechange.

Le Clube

clube.free.fr

## Obtenir des pièces de rechange

Vous retournez de la pile, carte après carte, des pièces de rechange que vous placez devant vous, face visible. Vous pouvez en prendre autant que vous le souhaitez (c'est même conseillé !) mais attention : si vous tirez un moteur (signalé par un chiffre 3 en rouge) et que vous possédiez déjà dans votre jeu deux autres cartes du même type, votre tour s'arrête immédiatement et vous vous défaussez de vos trois moteurs.

Quand la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pile

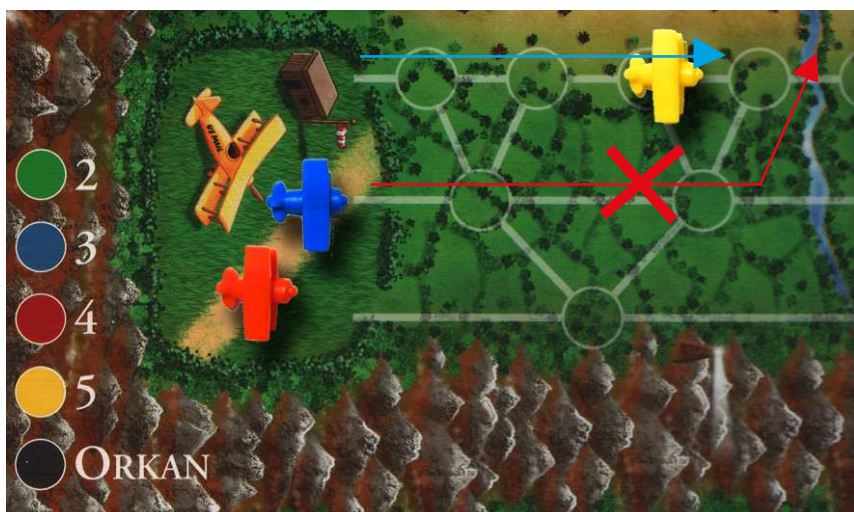
## Voler

Pour être autorisé à voler, un joueur doit se défausser de pièces de rechange d'une valeur totalisant au moins 4 points. Après s'être défaussé de ses cartes pour voler, le joueur secoue le nuage pour connaître la météo et fait apparaître une bille.

### Si une bille de couleur (jaune / rouge / vert / bleu) apparaît:

Le joueur déplace son avion de la distance indiquée pour cette couleur par la table des vents (à côté de l'aérodrome de départ). Un avion peut passer au dessus d'un concurrent mais il ne peut pas s'arrêter sur la même case que lui. Si aucune case n'est libre, vous ne vous déplacez pas (avancer de moins de cases que ce qui vous a été indiqué par la table des vents est interdit). Vous pouvez changer de couloir aérien comme bon vous semble excepté dans ces deux cas de figure :

- Au départ du premier aérodrome, vous choisissez l'un des 3 couloirs sans en changer : vous êtes en train de décoller!
- A l'arrivée, votre déplacement doit se faire également sur le même couloir : vous êtes en procédure d'atterrissage !



### exemple :

*L'avion jaune doit avancer de 3 cases et choisit la voie extérieure. L'avion bleu doit aussi avancer de 3 cases. Il ne peut pas utiliser la voie extérieure directement car il ne peut pas stationner sur la même case que l'avion jaune et il ne peut pas commencer sur la voie centrale pour bifurquer sur la voie extérieure : il est en plein décollage !! Il doit donc aller tout droit sur la voie centrale ou intérieure.*

### Si une bille noire apparaît:

Tous les biplans en vol subissent l'ouragan. Selon la voie occupée, les avaries sont plus ou moins importantes et vous devez les réparer avec vos pièces de rechanges :

- Si votre avion est sur la voie intérieure : **8 points de dégâts**
- Si votre avion est sur la voie centrale : **4 points de dégâts**
- Si votre avion est sur la voie extérieure : **2 points de dégâts**

Vous pouvez donner plus de points que la réparation l'exige : cela peut vous permettre de vous défausser des encombrants moteurs (3 rouge)

Si vous n'avez pas assez de pièces de rechange pour réparer l'avion, vous le remplacez sur l'aérodrome de départ, en ayant défaussé auparavant les pièces de rechange qu'il vous restait.

## Embarquement passager

A mi-parcours, se trouve un passager prêt à embarquer. Le premier joueur à survoler les 2 cases de la voie extérieure entourant le passager, prend la carte et la pose devant lui. Elle lui rapportera 2 points, même s'il ne gagne pas la course. Par contre, s'il subit un ouragan sans pouvoir réparer (l'obligeant à redécoller du point de départ), il repose la carte à l'endroit initial. Le passager pourra ainsi embarquer à nouveau.



### exemple :

*L'avion rouge avance de 3 cases : il s'arrête sur la première case avant le passager. Il ne peut pas l'embarquer.*

*L'avion bleu avance de 2 cases. Comme il passe par dessus le passager, c'est lui qui l'embarque. Il prend donc la carte passager à côté du plateau, celle-ci lui rapportant 2 points supplémentaires.*

*Il est à noter qu'avec la variante du Clube (voir à la fin de la règle), l'avion bleu n'aurait pas pu bifurquer.*

## Fin du vol

Dès que le premier biplan atterrit sur l'aéroport d'arrivée (ignorez les points de mouvement en plus), le vol est terminé pour tous les joueurs. Les points sont marqués en fonction des places de chacun.

- le premier joueur déplace son marqueur de **7 points**
- le deuxième de **5 points**
- le troisième de **4 points**
- le quatrième de **3 point**
- le cinquième de **2 points**
- le sixième de **1 point**.

*Le joueur avec la carte du passager récupère **2 points** supplémentaires*

*Les avions sur l'aérodrome de départ ne reçoivent **aucun point**.*

**Rappel :** Comme au départ, un avion ne peut pas changer de couloir aérien au moment de l'atterrissage



### exemple :

*L'avion bleu peut se déplacer de 3 cases. Il ne peut malheureusement pas atterrir avant les autres en empruntant la voie intermédiaire car il ne peut pas - lors de la procédure d'atterrissage - changer de cap. Il est donc obligé d'avancer sur la piste extérieure.*

*Vous noterez sur cette illustration l'emplacement des marqueurs au début de partie, ainsi que la piste des scores cachée dans la montagne.*



Pour calculer les positions finales de chacun, le parcours est divisé en sections, délimitées par les rivières. Dans une même section, c'est l'avion le plus proche de la rivière qui est en avance sur ses concurrents.

**Dans l'illustration précédente**, si l'avion bleu atterrit en premier, c'est l'avion jaune qui est déclaré second. En effet, bien qu'il ait plus de cases à parcourir que l'avion rouge, il se trouve plus près de la rivière.

## Manche suivante

Les joueurs se défaussent de toutes leur cartes, excepté ceux dont l'avion se trouve dans la première moitié du parcours (la limite étant indiqué par la lumière du phare pointé sur le passager) : ils sont autorisés à garder une pièce de rechange en leur possession. S'ils n'ont plus aucune carte devant eux, ils ne peuvent bénéficier de cet avantage

Le prochain vol s'effectue dans la direction inverse. Chacun place son biplan sur l'aérodrome d'arrivée (devenu celui de départ !). Le joueur qui est le plus en retard sur la piste des scores commence. Si il y a égalité, le joueur qui vient de recevoir le plus petit nombre sur le dernier tour commence. La carte passager est placée à nouveau à côté du plateau.

## Fin du jeu

Quand le marqueur d'un joueur atteint 15 points ou plus, le jeu s'arrête. Si plus d'un joueur atteint 15 points, celui qui a le plus grand nombre de points gagne. Si il y a encore égalité, le gagnant est le joueur qui a marqué le plus de points lors du dernier tour.

## Variante du Clube

Pour tout déplacement, vous devez forcément faire le premier mouvement dans le couloir où se trouve l'avion. Vous êtes ensuite autorisé à bifurquer si votre mouvement se poursuit d'une case sur la nouvelle voie (vous devez stabiliser l'avion !).

Il vous faudra donc au minimum un déplacement de 3 cases pour espérer pouvoir changer de couloir aérien.

L'intérêt de cette variante est d'augmenter le danger sur la voie intérieure : à court de pièces de rechange, vous ne pourrez pas vous mettre à l'abri aussi facilement. Elle accroît aussi la difficulté à embarquer le passager et peut vous retarder en vous bloquant sur la voie extérieure.



### *exemple variante :*

*L'avion bleu doit avancer de 2 cases : il n'a pas le choix et reste donc sur la voie intérieure.*

*L'avion jaune avec un mouvement de 4 peut rester sur la voie extérieure ou bifurquer sur l'intermédiaire.*

*L'avion rouge, avec 3, ne peut pas bifurquer. Il lui aurait fallu 4 ou 5 en déplacement.*