

## AVANT-PROPOS

**Ce document représente le développement en cours du jeu TURBULENCES.**

Il peut être utilisé comme support de réflexion pour le groupe de recherche dédié.

Il ne doit en aucun cas être diffusé publiquement sans l'accord préalable de ses auteurs.

## HISTORIQUE DES MODIFICATIONS

### Changelog v6.4

- Corrections de Philippe
- Reformulations mineures

### Changelog v6.3

- Reformulations suite aux premiers retours extérieurs.
- Remplacement des tuiles PLAINE par les tuiles FORET (vertes)

### Changelog v6.2

- Reformulations mineures.

### Changelog v6.1

- Reformulation intégrale.
- Remplacement du mot "courrier" par "colis".

### Changelog v6.0

- Modification de la position de départ "Difficile" pour éviter la double tempête.
- Réévaluation des kilos de chaque courrier (pour inciter le relai).
- Ajout des bonus +1 lors de l'enlèvement d'un courrier.
- Ajout du malus de perte de courrier.
- Suppression des villes annexes.
- Création du "mode expert" en option dans le jeu (à écrire).
- Modification des règles avancés pour intégrer le "Mode Expert".
- Réorganisation des chapitres du livret.
- Réécriture de la présentation du jeu.
- Reformulations mineures.

### Changelog v5.0

- Inversion (encore) des bonus PLAINE et DESERT.
- Ajout des socles de couleurs (correspondants au BONUS) sur le matériel.
- Modification du BONUS du ZEPPELIN en cohérence avec la couleur des socles (le bonus "Sens du Vent" sera réservé pour une extension).
- Possibilité de "larguer un courrier en vol" ajoutée.

### Changelog v4.2

- Modification des genres (remplacer "joueur" par "personne").
- Corrections orthographiques mineures.

### Changelog v4.1

- Reformulations mineures.

### Changelog v4.0

- Réécriture intégrale des règles du jeu.

- *Inversion des bonus PLAINE et DESERT.*
- *Tous les appareils peuvent maintenant se surcharger en transportant 2 courriers.*
- *Toutes les villes extérieures sont jouables, un appareil peut y atterrir volontairement.*
- *Suite au crash, un pilote peut redécoller d'une ville adjacente à sa capitale.*
- *Intégration de la première règle avancée : Altitude*

### **Changelog v3.0**

- *Placement des montagnes fixé selon le niveau de difficulté.*
- *Ajout du mode SEMI-COOP et du transit de courrier.*
- *Suppression de la version 8 joueurs.*

### **Changelog v2.0**

- *Intégration du BOOST.*
- *Ajout de 2 nuages.*
- *Modification du poids des courriers.*

### **A FAIRE POUR LES PROCHAINES VERSIONS :**

- *Ecriture du mode EXPERT (altitude et carburant)*
- *Réflexion sur les extensions et leurs nouveaux pions*
- *Ajout du rôle-play "radio" en option*
- *Ecriture du Mode TOTAL COOP*
- *Ecriture du Mode SOLO*
- *Scénarii*

# TURBULENCES v6.4

Un prototype de jeu par Thomas PLANETE et Samy MARONNIER

## RESUME

Attachez vos ceintures... On décolle !

Dans un univers uchronique où la vapeur et le diesel propulsent encore des machines volantes pour distribuer du courrier, pilotez votre engin pour rallier les célèbres villes de l'Aéropostale !

Chaque appareil possède ses propres bonus pour gagner du temps... mais prenez garde à la météo car elle sera plus dangereuse que vos adversaires !

Évitez les cimes de montagnes embrumées ainsi que les tempêtes, mais surtout... attention aux turbulences !

**Un jeu de course et de stratégie pour 1 à 6 pilotes, à partir de 10 ans.**

## MATERIEL

- 13 tuiles vertes FORET
- 12 tuiles bleues MER
- 12 tuiles jaunes DÉSERT
- 6 plateaux REGION
- 6 hexagones AEROPORT
- 6 pions APPAREIL
- 6 pions BOOST
- 30 jetons COLIS (5 de chaque couleur)
- 3 pions MONTAGNE
- 12 tuiles NUAGE (Cumulus ou Tempête)
- 1 ROSE DES VENTS

**Assemblez les pions APPAREIL, MONTAGNE et ROSE DES VENTS selon la notice de montage fournie séparément.**

## NOTES

**Le mode de jeu classique propose une compétition sur une carte aléatoire.**

Vous préférez voler en solo ou en équipe ?

Vous souhaitez jouer un scénario ou une mission ?

Rendez-vous en fin de manuel pour découvrir les nombreux modes de jeu différents...

## MISE EN PLACE

### CONSTRUIRE LE PAYSAGE

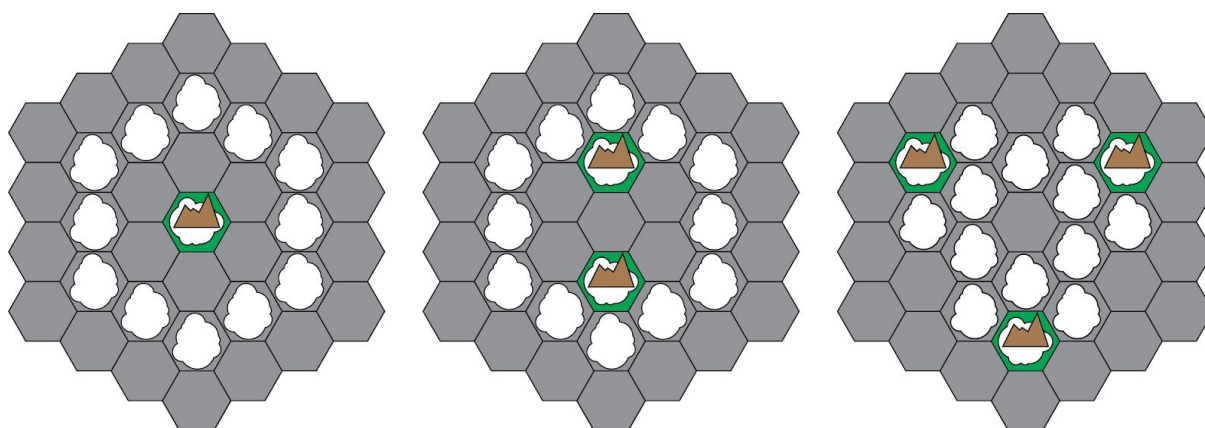
Assemblez les 6 plateaux REGION ensemble pour former un grand hexagone.  
Chaque région comporte 3 villes, 1 BOOST, 1 zone EXPEDITION et 1 zone LIVRAISON.  
Le paysage est constitué de 37 tuiles hexagonales (forêt, mer ou désert).  
Disposez ces tuiles aléatoirement (ou selon une carte pour jouer un scénario).  
**Le paysage doit compter 12 tuiles jaunes et 12 tuiles bleues.**

### DETERMINER LA DIFFICULTE

Sur une carte aléatoire, le nombre de montagnes dans le paysage et leur position varie selon le niveau de risques météorologiques que vous souhaitez rencontrer.

**Les montagnes doivent être placées sur une tuile FORET (verte).**

Modifiez la position de ces tuiles dans le paysage si nécessaire, pour positionner les montagnes selon la difficulté choisie.



**FACILE : 1 montagne**

**NORMAL : 2 montagnes**

**DIFFICILE : 3 montagnes**

Disposez ensuite les 12 tuiles NUAGES (côté blanc) selon le schéma correspondant.

### CHOISIR UNE COULEUR

Chaque pilote contrôle la REGION la plus proche de lui.

Il choisit sa couleur et place son AEROPORT sur une des 3 villes de sa REGION.

Les hexagones AEROPORT indiquent les villes de départ et les points de livraison.

**Seule la ville sélectionnée donnera accès aux zones EXPEDITION et LIVRAISON.**

1 seul aéroport possible par région. Ce choix est définitif pour le reste de la partie.

**Il y a toujours 6 aéroports en jeu ! Même si le nombre de joueurs est inférieur.**

Les éventuels aéroports restants sont considérés neutres et sont placés sur la ville centrale des régions libres. Ils ont aussi des colis à expédier mais ne font pas voler leur appareil.

### DISTRIBUER LE COURRIER

Mélangez faces cachées, les colis de votre couleur et distribuez-les au hasard dans chaque zone EXPEDITION des autres régions. 1 seul colis par région adverse ou neutre.

**Ne gardez aucun colis de votre couleur dans votre région !**

### **VERIFIER LES MOTEURS**

Placez votre appareil dans son aéroport et rechargez votre BOOST (face visible).

### **DESIGNER LE PREMIER JOUEUR**

**Une pichenette dans la Rose des Vents désigne le premier joueur.**

La personne choisie place la Rose des Vents dans l'encoche à droite de sa région.

**Au début de chaque tour, le premier joueur change.**

Le joueur suivant dans le sens horaire deviendra le nouveau premier joueur pour le tour.

Il prendra la Rose des Vents et la placera dans l'encoche à droite de sa région.

## **BUT DU JEU**

**Soyez plus rapide que vos adversaire et ramenez un maximum de kilos de courriers en évitant les accidents et les caprices de la météo.**

Chaque colis livré rapporte des points alors que chaque colis perdu en soustrait.

Accumulez rapidement le plus de points possible pour remporter la victoire.

## **OBJECTIFS**

### **EXPLORER LA CARTE !**

5 colis de couleurs différentes attendent dans la zone EXPEDITION de chaque aéroport.

Leur couleur indique leur destination... et leur propriétaire.

**Chacun de vos colis pèse un certain poids (visible au dos) qui reste secret.**

Pour le découvrir, vous devez impérativement atterrir dans l'aéroport correspondant.

Si un colis vous intéresse, chargez-le sur le socle de votre appareil et reprenez votre voyage.

**Pour marquer des points, il faudra le ramener chez vous !**

### **OPTIMISER LE VOYAGE !**

**Chaque appareil peut transporter un ou deux colis (voir la section PILOTAGE).**

Vous pouvez laisser un colis "en transit" dans un autre aéroport s'il reste une place disponible dans sa zone EXPEDITION pour revenir le chercher plus tard.

### **RAMENER DU COURRIER !**

Lorsque vous livrez un de vos colis, il rejoint la zone LIVRAISON de votre région.

**Le total du poids des colis par couleur est égal à 16 kilos (2 kg, 2 kg, 3 kg, 4 kg et 5 kg).**

La quantité de courrier ramenée est maintenue secrète pour les pilotes concurrents.

**Attention, il est interdit de regarder ou transporter un colis adverse !**

## **DEROULEMENT de la partie**

**Un tour de jeu se divise en 2 phases distinctes :**

- LA PHASE MÉTÉO (déplacement des nuages)
- LA PHASE DE PILOTAGE (déplacements de tous les appareils)

### **LA PHASE METEO**

Une fois par tour, le vent souffle les nuages dans la direction donnée par la Rose des Vents.

Il existe deux types de nuages (12 pions recto-verso) :

- Les nuages blancs (cumulus)
- Les nuages noirs (tempête)

**La météo activée (au hasard) par le premier joueur, une seule fois par tour.**

Il donne une pichenette dans la Rose des Vents dont la flèche indique le sens du vent.

Le premier joueur (lui seul) déplace ensuite tous les nuages (noirs ou blancs) d'une case dans cette direction (si possible) en tenant compte des événements suivants :

**Les cumulus se déplacent simultanément, ils ne se superposent pas.**

Le vent peut les pousser sous un avion ou les sortir du paysage mais ils ne franchissent jamais les montagnes.

**Un cumulus bloqué par une montagne se transforme en tempête** (en retournant ce nuage du côté noir).

**Une tempête bloquée par une montagne reste immobile et ne se transforme pas.**

Elle peuvent se superposer mais elles ne franchissent jamais les montagnes.

**Derrière une montagne, le vent ne souffle pas.** Elle annule le vent sur toutes les cases suivantes de sa ligne... et aucun nuage ne se déplace.

**Un cumulus peut se déplacer sur une tempête bloquée ou immobile.**

Il se superpose et se transforme alors lui-même en tempête.

**La grande tempête ainsi formée ne se déplace jamais entièrement.**

Lors de la phase météo suivante, si le vent souffle dans une autre direction, seule la tempête supérieure sera déplacée sur la case adjacente.

La base de cette tempête (le nuage noir inférieur) restera immobile.

*Une tempête superposée est active en ALTITUDE (voir la section REGLES AVANCEES).*

**Un nuage (noir ou blanc) qui sort du paysage est remplacé par un nuage blanc sur la case opposée de la même ligne, dans le sens du vent.** Utilisez le même pion.

Ainsi, les tempêtes peuvent disparaître.

**Les nuages (noir ou blanc) ne peuvent donc pas recouvrir une ville.**

A partir du deuxième tour... lorsque les appareils seront en vol, de nombreux autres événements vont se produire (voir la section : ATTENTION AUX TURBULENCES).

**Quand tous les nuages ont été déplacés par le premier joueur et que tous les événements ont été résolus, la phase météo est terminée.**

*CAS PARTICULIER :*

*Parfois, la flèche ne donne pas de direction valable (un coin de la Rose des Vents)...*

*Considérez alors que le vent ne souffle pas pendant ce tour.*

*La flèche peut-être démontée pour le signaler.*

## **LA PHASE DE PILOTAGE**

Chaque pilote déplace son avion à tour de rôle, en commençant par le premier joueur.

**L'ordre des pilotes tourne dans le sens horaire.**

## LES APPAREILS

**Il existe 3 types d'appareils différents : BIPLAN / HYDRAVION / ZEPPELIN**

Chacun possède un mouvement de base obligatoire et mouvement bonus optionnel, utilisable sous conditions.

## LE MOUVEMENT DE BASE

**Un appareil avance obligatoirement de 1 ou 2 cases par tour, au choix du pilote.**

En vol sur les tuiles de paysage, un appareil bloqué est immédiatement détruit.

Au sol sur une case ville, un appareil bloqué passe son tour.

Impossible de faire demi-tour pour revenir sur la case d'où l'on vient.

**Un seul appareil par case. Chaque case du trajet doit être libre (sans obstacle).**

**Il est impossible de traverser un obstacle ou de se poser dessus** (un autre appareil, une montagne ou une tempête).

**Les nuages blancs ne sont pas des obstacles.**

Un appareil peut donc les traverser ou les survoler (en restant sur la même tuile).

**Il est interdit de détruire son appareil (en s'écrasant sur un obstacle par exemple) ou de sortir du plateau volontairement.**

## ATTERRISSAGE / CHARGEMENT / DECOLLAGE

Quand un aéroport est libre, un pilote peut y atterrir avec son appareil.

**Atterrir termine son tour, même s'il n'a pas effectué la totalité de son mouvement.**

Il peut alors consulter, charger et décharger un ou plusieurs de ses colis tout de suite ou attendre le prochain tour.

Au tour suivant, il sera obligé de redécoller si au moins une des cases adjacentes du paysage est libre, car la piste doit rester disponible pour les autres pilotes !

**IMPORTANT ! L'atterrissage dans les villes sans aéroport n'est pas autorisé en dehors des cas d'urgence** (voir la section ATTENTION AUX TURBULENCES).

## LE MOUVEMENT BONUS

**Après le déplacement de base, chaque appareil peut obtenir un bonus (optionnel et non-cumulable) si la tuile sur laquelle il termine son mouvement est de la même couleur que son socle :**

- Un BIPLAN qui survole le DESERT (tuile jaune) gagne un point de mouvement supplémentaire, à utiliser tout de suite sur une case adjacente.
- Un HYDRAVION qui survole sur la MER (tuile bleue) gagne un point de mouvement supplémentaire, à utiliser tout de suite sur une case adjacente.
- Un ZEPPELIN qui survole sur un CUMULUS (nuage blanc) gagne un point de mouvement supplémentaire, à utiliser tout de suite sur une case adjacente.

**Un NUAGE qui recouvre une tuile du paysage modifie le BONUS de cette tuile !**  
Cette tuile devient une case de la couleur du nuage (noir ou blanc).

## MALUS DE SURCHARGE

**Un appareil peut transporter un seul colis sans malus, peu importe son poids. Mais transporter un deuxième colis provoque une surcharge !**

Un appareil en surcharge réduit son mouvement de base de 1. Le bonus reste applicable.

## BOOST

**Un pilote peut activer son BOOST pour rejouer immédiatement !**

Il retourne le jeton à la fin de son tour pour obtenir un second mouvement (1 ou 2 cases) et son bonus si applicable.

Le boost utilisé reste désactivé pour la suite du voyage.

**Il se recharge uniquement lorsque le pilote rentre dans son aéroport.**

## LARGUER UN COLIS EN VOL

Pour annuler son malus de surcharge, un pilote peut jeter un colis par dessus bord...

Ce colis est révélé et reste face visible dehors du plateau.

**En fin de partie, son poids sera soustrait du total des points du pilote sans scrupule.**

## FIN DU TOUR

Lorsque tous les appareils ont été déplacés, le tour est terminé.

## ATTENTION AUX TURBULENCES !

Lors de vos voyages, vous allez devoir affronter la météo... et décider si les risques encourus en valent la peine ! De nombreux aléas vont perturber vos plans de vol et seuls les pilotes les plus chevronnés ou les plus chanceux en sortiront indemnes.

Car si les nuages blancs sont assez inoffensifs... les tempêtes sont dangereuses !

**Et même si les appareils détruits sont rapidement remplacés... les colis transportés sont définitivement perdus !**



## **PRENEZ GARDE !**

Ces interactions se produisent lors de la phase METEO et sont résolues immédiatement :

- **Une tempête qui tombe sur un appareil le détruit.**
- **Un nuage blanc glisse sous un appareil sans conséquences.**
- **Un appareil posé sur un nuage est déplacé avec lui... mais attention :**
  - Si lors de ce mouvement, le nuage se transforme en tempête, l'appareil est détruit.
  - Si lors de ce mouvement, le nuage sort du paysage, l'avion atterrit en urgence sur la ville de la case correspondante, si elle est libre. OUF ! Le pilote a effectué un atterrissage d'urgence.
  - S'il n'y a pas de ville adjacente, l'appareil est perdu (donc détruit) !
  - Si lors de ce mouvement, le pilote rencontre une case déjà occupée par un autre... alors les deux appareils entrent en collision et sont détruits tous les deux.

### **REMARQUES :**

*Un pilote qui atterrit en urgence dans un aéroport peut livrer du courrier.*

*Les cases VILLE ne sont pas reliées entre elles.*

*Après un atterrissage d'urgence, un pilote doit donc impérativement redécoller vers une des deux tuiles de paysage adjacentes, même s'il souhaite se rendre dans un aéroport voisin.*

## **RECONSTRUIRE SON APPAREIL**

### **Tout colis transporté lors d'un crash est définitivement perdu !**

Il est retiré du paysage face cachée et donnera un malus (-1) pour sa couleur en fin de partie... Mais heureusement, le pilote a survécu !

### **Attendez votre tour en dehors du plateau.**

Puis posez votre nouvel appareil dans votre aéroport et décollez immédiatement, après avoir rechargé votre BOOST.

Si votre aéroport est occupé... vous pouvez :

- Passer votre tour
- Décoller d'une autre ville de votre région, mais sans recharger votre BOOST.

## **FIN DE PARTIE**

### **Elle est déclenchée quand un pilote possède 3 colis dans sa zone LIVRAISON.**

A la fin de la phase en cours, tous les kilos de courriers ramenés sont dévoilés.

Seuls les colis arrivés à bonne destination sont comptabilisés (1 kilo = 1 point).

Un point bonus (+1) est accordé aux pilotes pour chaque emplacement vide de la zone EXPEDITION de leurs aéroports.

Un point malus pour sa couleur (-1) est soustrait pour chaque colis perdu.

Le poids de chaque colis "largué en vol" est soustrait au total des points de sa couleur.

**Le pilote qui marque le plus de points remporte la partie.**

En cas d'égalité, celui qui a livré le plus de colis remporte la partie.

Si l'égalité persiste, celui qui a enclenché la fin de partie gagne.

Il y a une véritable égalité si aucune des conditions de victoire ne sont remplies.

## **MODES DE JEU**

[Chapitre à détailler...]

Jouer un scénario ou une carte aléatoire ? En solo ou en équipe ? A vous de choisir !

### **JOUER UN SCENARIO**

En cours d'écriture...

### **JOUER EN EQUIPE !**

Dans TURBULENCES, il est fortement conseillé de jouer en équipe.

Ce mode de jeu partiellement coopératif permet de faire du relais de colis.

**Chaque équipe doit compter le même nombre d'appareils et d'aéroports.**

La position des partenaires autour du plateau est libre.

Avant de commencer la partie, formez les équipes et établissez si vous le souhaitez, un code secret pour communiquer.

**Entre partenaires, vous partagez toutes les informations que vous connaissez.**

**Vous pouvez également consulter, transporter et livrer les colis de votre équipe.**

Un seul des partenaires a besoin de posséder 3 colis pour enclencher la fin de partie.

Les points de tous les membres de l'équipe sont additionnés pour déterminer les vainqueurs.

### **CAS PARTICULIER :**

Si le nombre de joueurs est incompatible au jeu en équipe (5 joueurs par exemple), une seule personne peut jouer plusieurs pilotes et contrôler plusieurs régions.

**Veillez à bien respecter l'ordre de ses pilotes lors du changement de premier joueur.**

*Par exemple, si la personne qui contrôle le premier aéroport contrôle également le dernier aéroport de ce tour. Elle déplacera son premier appareil avant les autres, puis son deuxième appareil en fin de tour.*

## **REGLES AVANCEES**

[Chapitre à détailler...]

En cours d'écriture...