

Dans la boîte :

- 72 cartes ballons, 18 vertes, violettes, rouges et jaunes
- 6 grands marqueurs passagers, noirs, bleus, verts, orange, rouges et jaunes
- 6 petits marqueurs de score, noir, bleu, vert, orange, rouge et jaune
- 1 panier de ballon
- 4 Cartes joker (wild)
- 4 dés Cloud 9
- 1 plateau de jeu

Objectifs de Cloud 9

Dans Cloud 9, les joueurs gagnent des points en restant dans le ballon. Les points augmentent avec la montée du ballon de nuages en nuages, mais le ballon risque de tomber. Sautez au bon moment pour gagner les points.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

Mise en place

1. Ouvrir et placer le plateau de jeu au centre de la table. Les 9 nuages représentent le chemin du ballon et les 50 cases la piste de score.
2. Insérer les pièces en plastique sous le ballon et placer le tout sur le nuage 1.
3. Chaque joueur choisit un pion passager et un marqueur score de la même couleur, les passagers sont placés sur le panier du ballon, et les marqueurs de score sont sur la case start.
4. Mélangez les cartes ensemble et distribuez-en 6 à chaque joueur pour former une main, les joueurs peuvent regarder leurs cartes, placez le reste des cartes face cachée pour former la pile de pioche.
5. Sélectionnez un joueur pour être le pilote.



Jouer au jeu

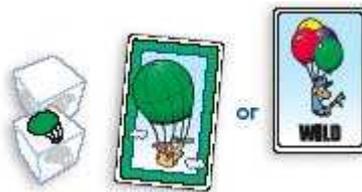
Le jeu se compose d'une série de voyages en ballon, un voyage dure aussi longtemps que le ballon continue de monter. Les joueurs prennent un tour à chaque fois que le ballon monte d'un nuage à un autre, lorsque le ballon tombe le voyage est terminé.

1. Le pilote du ballon doit faire monter le ballon sur le prochain nuage, le pilote commence en lançant le nombre de dés indiqué sur le nuage où le ballon est localisé. Le jet de dé détermine la couleur et le nombre de cartes ballon que le pilote doit avoir dans sa main pour faire monter le ballon, lorsque le dé indique blanc, il n'a besoin de rien.

Exemple : Un ballon rouge et 2 verts sont demandés, le pilote doit jouer une carte ballon rouge et 2 vertes ou une seule carte joker (wild)



Exemple : Un ballon vert et un dé indique blanc, le pilote doit seulement jouer une carte verte ou une seule carte joker pour faire grimper le ballon.



Après avoir lancé le dé le pilote attend de voir ce que les autres joueurs vont faire à l'étape numéro 2 avant d'indiquer si il fera lever le ballon ou pas.

2. En commençant par le joueur à gauche du pilote, chaque joueur encore dans le ballon, sauf le pilote, doit décider de sauter ou rester dans le panier, chaque décision est basée sur l'anticipation de la décision du pilote.

Sauter du ballon :

Si un joueur croit que le pilote ne fera pas monter le ballon, il peut sauter, on retire son marqueur passager, son score augmente alors du nombre indiqué sur le nuage où se trouve le ballon, le joueur ne jouera plus jusqu'à la chute du ballon et l'organisation d'un nouveau voyage.

Le pilote ne peut sauter sauf en mode solo.

Rester dans le panier

Si un joueur croit que le pilote fera monter le ballon, il peut rester dans le panier, si le ballon monte, les joueurs montent d'un nuage, sinon le ballon chute et personne ne marque de point parmi les voyageurs restants.

3. Dès que tous les joueurs ont décidé si ils sautaient ou restaient dans le ballon, le pilote doit décider de ce qu'il va faire.
 - Si le pilote possède les cartes indiquées sur le dé, il fait grimper le ballon en jouant ces cartes ou en jouant les cartes ou en jouant une carte joker.
 - Si le pilote ne possède pas les cartes le ballon tombe.
 - Si le pilote n'a pas les cartes demandées mais qu'il a une carte joker il a la possibilité de jouer cette carte pour faire grimper le ballon OU laisser tomber le ballon.

Quand le ballon monte le panier est déplacé sur le prochain nuage et le tour prend fin.

Le joueur à gauche du pilote devient le nouveau pilote pour le prochain tour, si ce joueur n'est déjà plus dans le panier, c'est au joueur à sa gauche de devenir pilote, si lui non plus n'est pas dans le panier, alors on continue sur la gauche de ces joueurs jusqu'à trouver un joueur dans le panier. Les phases 1/2/3 sont répétées.

- Si tout le monde sauf le pilote a sauté, le pilote continue seul son voyage.
- Si le ballon arrive sur le plus haut nuage, les joueurs dans le ballon marquent 25 points et un nouveau voyage commence.
- Toutes les cartes utilisées pour faire grimper le ballon sont montrées et défaussées.

Quand un ballon tombe c'est la fin du voyage et personne ne marque de points.

4. Préparation du prochain voyage.

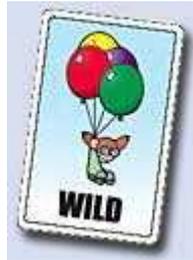
- Le panier revient sur le nuage le plus bas.
- Le joueur à gauche de l'ancien pilote devient nouveau pilote.
- Tous les passagers sont remis dans le panier.
- Chaque joueur pioche une nouvelle carte et un nouveau voyage commence.
- Si la défausse est vide mélangez et recréez une pile de pioche.

Gagner la partie

La partie se termine quand le ballon tombe et qu'un joueur marque au moins 50 points accumulés, si des joueurs sont égalité celui avec le plus de cartes gagne la partie.

Carte joker « Wild »

Une simple carte « wild » peut être jouée à la place de toutes les cartes ballons, le nombre importe peu, le pilote peut aussi garder sa carte.



Voler seul

Si le pilote est capable de faire voler le ballon au prochain niveau et qu'il est le seul dans le panier dès qu'il a grimpé, le pilote peut maintenant décider si il reste ou saute du panier, il doit décider avant de lancer le dé. Si il saute il marque le nombre de points indiqués sur le nuage sinon il continue et lance les dés.

A chaque fois que le ballon monte le pilote décide ou non de rester ou de sauter.

Traduction par



<http://www.coronetdragon.com/>

VF 1.00