Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Un jeu de Ronan Legendre, Nicolas Minor, Paul Réguème et Louis-Arnaud Viard
Illustrations de Maud Chalmel

Inspiré par l'œuvre
d'Antoine de Saint-Exupéry

VOL DE NUIT

RÈGLES DU JEU

FONDATION ANTOINE DE SAINT EXUPERY

4 ON BOARD

MATÉRIEL DU JEU

TUILES

1 tuile AUBE

6 tuiles TERRAIN recto/verso

1 tuile CRÉPUSCULE

3 tuiles RELAIS

PIONS & JETONS

1 pion AVION

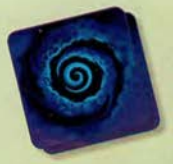
1 cube ESPOIR

1 jeton COMMANDANT

152 CARTES DONT

30 cartes PERTURBATION

31 cartes ÉTOILE



35 cartes BRUME

9 cartes AVIATEUR

48 cartes CARBURANT

CASES

16 jetons CASE

4 jetons CIBLE

SYMBOLES

Carte Carburant

Carte Brume/ Case Brume

Carte Étoile/ Case Étoile

Carte Perturbation/ Case Perturbation

Case Montagne

Case Nuit

Case Vent

Case Orage

Case Pluie

Case Cyclone

Case Lune

Case Aube

Case Relais

INTRODUCTION

La concurrence entre les compagnies de transport aérien est excessivement rude. Pour faire face à cette compétition, certaines d'entre elles décident d'ouvrir des lignes nocturnes, contraignant ainsi leurs pilotes à prendre des risques insensés. C'est l'histoire que raconte Antoine de Saint-Exupéry dans son roman Vol de nuit, *paru en 1931. Il s'inspire dans ce récit de sa propre expérience, en tant que pilote, mais aussi en tant que directeur de l'Aéropostale d'Argentine en 1929. Solitude, sacrifice, héroïsme, sont autant de thèmes traités par le célèbre écrivain français dans son œuvre – et que les auteurs de ce jeu ont tâché de retranscrire.*

PRINCIPE DU JEU

Volez à travers la nuit jusqu'à entrevoir les premières lueurs du jour ou sombrez dans l'océan noir d'un vol sans lendemain.

Dans ce jeu coopératif et familial inspiré du roman d'Antoine de Saint-Exupéry paru en 1931, les joueurs incarnent une équipe de pilotes de l'Aéropostale, chargés de livrer le courrier venu de Patagonie. Mais en pleine nuit, ils vont devoir affronter de nombreux dangers : tempête, vent, brume et autres perturbations agitent le ciel. Leur seul moyen de gagner : communiquer et coopérer, garder espoir et surtout, arriver vivants jusqu'à l'aube.

BUT DU JEU

Au cours de la partie, les joueurs devront coopérer afin d'avancer sur le plateau, et d'éviter les cases qui représentent des dangers pour l'avion et leur équipage. **Leur but : arriver jusqu'à l'Aube, et donc voir le soleil se lever sur un jour nouveau.**

Pour avancer, les joueurs devront réaliser un **Plan de vol** aussi précis que possible, mais la communication sera conditionnée entre les joueurs par de nombreuses cartes, ainsi que par **leur jauge d'Espoir**, qui risque de s'amenuiser au fur et à mesure de leur parcours et des **Perturbations** qu'ils rencontreront. Pour continuer d'avancer, ils devront faire preuve de stratégie, d'écoute et faire confiance au **Commandant** du tour.

S'ils arrivent jusqu'à une des cases **Aube** , les joueurs auront tous gagné : ils pourront ramener le courrier et espérer survivre lors du prochain vol. **Mais s'ils n'ont plus d'Espoir**, ou que **la pioche de Carburant est vide**, la partie est perdue : l'avion s'est écrasé dans les profondeurs de la nuit.

MISE EN PLACE

SPÉCIAL DÉBUTANT :

Pour votre première partie, nous vous suggérons le terrain « Nuit Paisible », suivi d'un terrain de votre choix. Vous pouvez aussi exceptionnellement commencer avec la jauge d'Espoir à 20.

21h52
Établissement de l'itinéraire

- Placez la tuile Crépuscule 1.
- Puis, placez 2 tuiles Terrain de votre choix 2.
  (Pour votre première partie nous vous suggérons le terrain Nuit Paisible en premier, suivi d'un terrain de votre choix.)
- Placez ensuite la tuile Aube 3 : le plateau est maintenant en place. L'espace 4 est la zone d'effet actif, où les joueurs placeront les cartes Perturbation qu'ils rencontreront durant la partie. Pour une meilleure expérience de jeu, nous vous suggérons d'assigner la zone d'effet actif 4 à 1 ou 2 joueurs dans la mesure du possible. La zone du Plan de vol 5 est l'espace où les joueurs placeront leurs cartes Carburant lors de la phase de Réflexion du tour *(voir Tour de jeu p.6)*.
  Ces cartes seront révélées de la tuile Crépuscule jusqu'à la tuile Aube.

22h38
Inspection de l'avion

- Séparez les 5 types de cartes et formez 5 pioches : Aviateur, Carburant, Brume, Étoile et Perturbation. Mélangez ensuite chaque pioche individuellement.
- Placez les pioches Carburant 6, Brume 7, Étoile 8 et Perturbation 9 aux 4 coins du plateau.
  Une défausse sera à prévoir pour chacune d'entre elles 10. Placez la pioche Aviateur à l'extrémité du plateau 11.
- Laissez les jetons Case et Cible 12 à disposition.

23h00
Embarquement

- Placez le pion Avion sur la case Départ 13.
- Placez le pion Espoir 14 sur la jauge dédiée de la tuile Crépuscule, sur le nombre 16.
- Donnez le pion Commandant 15 au dernier joueur à avoir pris l'avion. Ce joueur est le premier joueur, ainsi que votre Commandant pour ce tour. Pour une meilleure expérience de jeu, nous vous suggérons d'assigner la révélation des cartes de la zone du Plan de vol 5 au Commandant.
- Dans l'ordre du tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs piochent 1 carte Aviateur et la posent devant eux, face visible 17. *(voir Cartes Aviateur p.18)*
- Enfin, le Commandant pioche puis révèle 3 cartes Perturbation : ces cartes sont visibles pour tous les joueurs, qui décident ensemble d'en conserver une. Le Commandant joue cette carte dans la zone d'effet actif et défausse les 2 autres. *(voir Cartes Perturbation p.18)*

La mise en place est terminée, vous êtes parés au décollage.

TOUR DE JEU

Avant de commencer à jouer, voici deux notions essentielles qui influenceront tout le cours de la partie :

ESPOIR

(Le fonctionnement de la jauge d'Espoir est expliqué en p.10)

L'Espoir indique la manière dont les joueurs peuvent communiquer pendant la partie. Il peut varier en fonction de certaines cartes ou cases du plateau. Il détermine la visibilité de l'Indice de vol dans le Plan de vol lors de la phase de Pioche, et modifie le nombre d'annonces auxquelles les joueurs ont droit lors de la phase de Réflexion.

COMMUNICATION

- Au cours de la partie, les joueurs devront coopérer afin d'avancer leur Avion sur le plateau. Entre deux tours, ils ont le droit d'établir des stratégies pour progresser. Cependant, durant toute la partie ils ne peuvent pas communiquer d'informations sur leurs cartes, ni influencer les autres joueurs dans leurs décisions. En cas de désaccord ou de décision litigieuse, le Commandant a toujours le dernier mot.
- En cas d'erreur de jeu, de mauvaise foi, de mauvaise annonce ou de triche, l'équipage encourt une peine commune de - 2 sur la jauge d'Espoir *(voir Espoir p.10)*

Chaque tour est divisé en 3 phases.

1. LA PHASE DE PIOCHE

Dans l'ordre du tour, en commençant par le Commandant :

- **À 2 joueurs**, chaque joueur pioche jusqu'à avoir 4 cartes Carburant en main. Si au début de cette phase, un joueur a déjà 4 cartes de ce type ou plus en main, il ne pioche pas.
- **À 3 joueurs**, le Commandant pioche jusqu'à avoir 4 cartes Carburant en main, les autres joueurs piochent jusqu'à en avoir 3. Si au début de cette phase, le Commandant a déjà 4 cartes de ce type ou plus en main, il ne pioche pas. Si un autre joueur a 3 cartes Carburant ou plus en main, il ne pioche pas non plus.
- **À 4 ou 5 joueurs**, tous les joueurs piochent jusqu'à avoir 3 cartes Carburant en main, y compris le Commandant. Si au début de cette phase, un joueur a déjà 3 cartes de ce type ou plus en main, il ne pioche pas.

Le Commandant pioche ensuite une carte Carburant sans la regarder et la place au centre de la zone du Plan de vol. **Cette carte est l'Indice de vol.** Au cours de la partie, cette carte est placée **face visible ou face cachée** en fonction de la jauge d'Espoir *(Voir Espoir p.10)*. Cette opération est renouvelée à chaque tour.

ATTENTION !

Lors de la phase de Pioche *(et seulement à ce moment)*, la partie est perdue s'il n'y a plus de cartes dans la pioche Carburant et qu'un joueur doit compléter sa main, ou que le Commandant doit piocher l'Indice de vol.

L'essence est chargée, le moteur vrombit entre vos mains, préparez maintenant la route à suivre parmi les étoiles.

2. LA PHASE DE RÉFLEXION

Dans l'ordre du tour, chaque joueur pose une carte Carburant venant de sa main dans la zone du Plan de vol, face cachée. **Lorsqu'un joueur pose une carte Carburant, il annonce son Cap et/ou son Action** *(sauf effet d'une autre carte ou mention contraire : voir Cartes Carburant p.14)* **et en fonction de la jauge d'Espoir** *(voir Espoir p.10)*. **Lors de cette phase, le Commandant a le droit à une annonce supplémentaire.**

ATTENTION !

- Un joueur doit poser sa carte avant ou après celles déjà posées dans le Plan de vol *(y compris avant ou après l'Indice de vol)*, jamais entre deux cartes.
- Quand une carte Carburant est posée face cachée dans le Plan de vol, elle ne peut plus être échangée, déplacée ou même regardée.
- Si un joueur est dans l'incapacité de poser une carte Carburant dans le Plan de vol alors ce joueur n'en pose pas et c'est au joueur suivant de poser. Cette situation peut arriver par l'effet de cartes jouées précédemment.

Les joueurs doivent placer leurs cartes stratégiquement, en fonction du peu d'informations données par les autres joueurs lors de l'annonce des cartes, de la position du pion Avion sur le plateau ainsi que du chemin qu'ils espèrent emprunter pour éviter les dangers sur leur route.

Tour de jeu selon le nombre de joueurs :

- **À 2 joueurs**, cette phase prend fin lorsque chaque joueur a posé 2 cartes Carburant dans le Plan de vol.
  Déroulement : J1 (Commandant) → J2 → J1 → J2
  Attention ! La deuxième carte posée par le Commandant ne bénéficie pas d'une annonce supplémentaire.
- **À 3 Joueurs**, cette phase prend fin lorsque le Commandant a posé 2 cartes Carburant et les autres joueurs 1 dans le Plan de vol.
  Déroulement : J1 (Commandant) → J2 → J3 → J1
  Attention ! La deuxième carte posée par le Commandant ne bénéficie pas d'une annonce supplémentaire.
- **À 4 et 5 Joueurs**, cette phase prend fin lorsque chaque joueur a posé 1 carte Carburant dans le Plan de vol.
  Déroulement : J1 (Commandant) → J2 → J3 → J4 (→ J5)

Votre route est désormais tracée mais les vrais pilotes savent qu'ils ne domptent pas la nuit : ils s'offrent à elle dans l'espoir qu'elle les épargne.

3 - LA PHASE DE PILOTAGE

Une fois la phase de Réflexion terminée, le Commandant révèle au fur et à mesure les cartes du Plan de vol, **en partant de la tuile Crépuscule jusqu'à la tuile Aube**, comme ci-contre.

Lorsqu'une carte Carburant est révélée, elle doit être jouée. **C'est au Commandant de choisir la résolution de chaque carte** *(voir Cartes Carburant p.14)*. Il avance le pion Avion selon les possibilités de déplacements qui s'offrent à lui, et effectue les actions annexes présentées sur les cartes *(défausser une carte de la pioche, déplacer le pion Espoir sur la jauge, etc.)*.

Comment se déplacer ?

On applique l'effet de toutes les cases parcourues par l'Avion, pas seulement celles où il arrive à la fin du Plan de vol. Par exemple, une première carte Carburant est jouée et le pion Avion doit effectuer deux déplacements. Si le premier déplacement tombe sur une case Perturbation, on joue une carte de la pioche Perturbation qui prend effet immédiatement. Si le second déplacement tombe sur une case Vent, le pion Avion avance selon le sens du Vent. La carte du Plan de vol est résolue, le Commandant peut révéler la suivante, etc. Chaque case est prise en compte, et chaque déplacement a de l'importance.

Pendant cette phase, les joueurs peuvent également jouer à tout moment (de la phase de Pioche à la phase de Pilotage) les cartes Brume et Étoile de leur main, pour influencer positivement le jeu et l'avancée de leur Avion sur le plateau.

Lorsque toutes les cartes du Plan de vol ont été jouées et résolues, celles-ci sont défaussées et la phase de Pilotage prend fin.

ATTENTION !

Bordures 1 et Montagnes 2 : le pion Avion ne peut pas franchir ces zones. Si le pion Avion doit se déplacer contre la Bordure, le déplacement est annulé et les joueurs défaussent 2 cartes de la pioche Carburant.

FIN DU TOUR

Le tour prend fin, le Commandant passe le jeton Commandant au joueur à sa gauche et un nouveau tour commence.

La tempête est-elle passée ou reste-t-elle à venir ?
Vous volerez encore quelques heures pour le découvrir...

ESPOIR

L'Espoir est au cœur du jeu et de la communication entre les joueurs, car cette donnée indique la manière dont ils peuvent communiquer pendant la partie, ainsi que la visibilité de l'Indice de vol. Au cours de la partie, la jauge d'Espoir variera en fonction des cartes jouées et des cases du plateau sur lesquelles le pion Avion se déplacera.

Fonctionnement de la jauge d'Espoir :

L'Espoir varie de 20 à 0. Au début de la partie, l'Espoir est à 16. L'Espoir change la visibilité de l'Indice de vol lors de la phase de Pioche :

- De 20 à 11, l'Indice de vol est posé face visible dans le Plan de vol.
- De 10 à 1, l'Indice de vol est posé face cachée dans le Plan de vol.
- Si l'Espoir tombe à 0, la partie est perdue.

L'Espoir détermine aussi le nombre d'annonces des joueurs lors de la phase de Réflexion :

- De 20 à 17, les joueurs annoncent le Cap et l'Action de leur carte Carburant.
- De 16 à 5, les joueurs annoncent au choix le Cap ou l'Action de leur carte Carburant. Le Commandant bénéficie d'une annonce supplémentaire (seulement sur la première carte jouée en cas de partie à 2 ou 3 joueurs).
- De 4 à 1, les joueurs n'annoncent rien. Le Commandant bénéficie d'une seule annonce.

TERRAINS

Nuit Paisible

Horizon Insondable

Courants Turbulents

Œil du Cyclone

Trésor Caché

Sans Secours

Détour Imprudent

Tempête Étoilée

Vallée Acérée

Chemin Sinueux

Ravin Escarpé

Astres Malveillants

JETONS

Les jetons sont récupérés au cours de la partie, grâce aux effets des cartes jouées par l'équipe, et permettent de faciliter *(ou non)* le trajet parcouru par le pion Avion.

- Les jetons Case ne peuvent pas être placés sur une case .
- Les jetons Case doivent être placés en avant ou sur la même ligne est/ouest que le pion Avion.
- Les jetons Case face ne peuvent pas être placés sur une case adjacente à une Bordure.
- Les jetons Case face peuvent être placés sur n'importe quelle case du plateau.
- Les jetons Case ne peuvent pas être placés sur un autre jeton.
- Les jetons sont réservés au joueur qui détient la carte Aviateur « L'Instructeur ». Après la phase de Réflexion, l'Aviateur peut cibler 2 cases du plateau avec les jetons Cible.
  - Si, à la fin du tour, le pion Avion est sur la case du jeton Cible alors le joueur pioche 1 carte Étoile.
  - Si, à la fin du tour, le pion Avion est sur la case du jeton Cible alors le joueur pioche 1 carte Brume.
  - Si, à la fin du tour, le pion Avion n'est pas sur une case ciblée, l'Espoir baisse de 1.

Type de jetons :

- 2 jetons Cible Étoile
- 2 jetons Cible Brume
- 16 jetons Montagne/Nuit

CARTES

La main des joueurs est constituée de l'ensemble des cartes Carburant, Étoile et Brume qu'ils récupèrent au cours de la partie, en piochant ou en arrivant sur certaines cases lors des déplacements du pion Avion.

Toutes les cartes suivent les mêmes règles :

- Si une carte est piochée alors celle-ci s'ajoute à la main du joueur *(sauf les cartes Perturbation)*.
- Si une carte est jouée directement d'une pioche, l'effet de cette carte s'applique. Si l'effet est immédiat, il est joué puis la carte défaussée. Sinon, la carte est posée dans la zone d'effet d'actif le temps de l'effet, puis défaussée.
- Si plusieurs cartes sont jouées lors d'une même action, elles se résolvent dans l'ordre de jeu. Une carte se résout lorsque son effet est appliqué *(sauf pour les cartes Perturbation dont l'effet dure, voir Cartes Perturbation p.18)*. Les joueurs ne peuvent pas revenir en arrière après la résolution d'une carte.

CARTES CARBURANT

La pioche Carburant est le réservoir d'essence de l'avion. Il n'y a pas de limite maximum de cartes Carburant en main. Ces cartes permettent de déplacer le pion Avion sur le plateau. Si un joueur ne peut pas compléter sa main lors de la phase de Pioche ou qu'il n'y a plus assez de cartes pour poser l'Indice de vol, alors l'avion s'écrase et la partie est perdue. Les cartes Carburant se jouent dans le Plan de vol, lors de la phase de Réflexion.

ATTENTION !

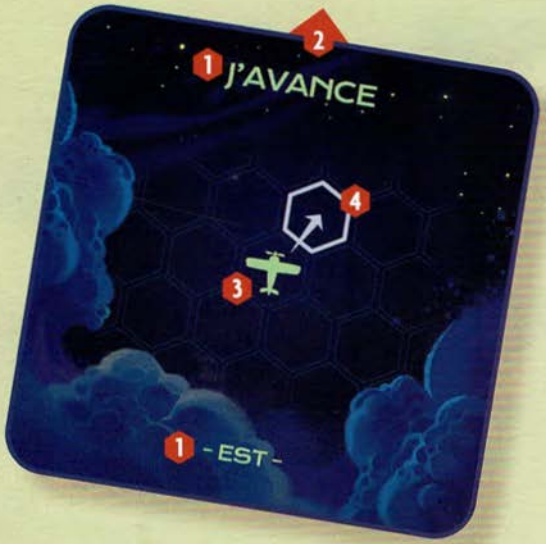
Certaines cartes permettent de jouer directement des cartes Carburant. Dans ce cas, les joueurs appliquent l'effet de ces cartes sans les placer dans le Plan de vol. Les cartes ainsi jouées permettent de déplacer le pion Avion en dehors de la phase de Pilotage.

- **Effet sur la jauge d'Espoir**

Certaines cartes proposent des déplacements qui font baisser l'Espoir, ou, au contraire, le font augmenter.

+1 +2 **Augmenter l'Espoir.**
Si les joueurs choisissent ce déplacement, et que le pion Avion arrive sur une de ces cases, l'Espoir augmente comme indiqué.

-1 -2 **Baisser l'Espoir.**
Si les joueurs choisissent ce déplacement, et que le pion Avion arrive sur une de ces cases, l'Espoir baisse comme indiqué.



- **Schéma d'une carte Carburant**

1 Action & Cap

Lors de la phase de Réflexion et en fonction de la jauge d'Espoir, les joueurs annoncent l'Action et/ou le Cap de la carte qu'ils posent face cachée dans la zone du Plan de vol. Si la carte comprend le Cap est/ouest alors le joueur doit choisir l'un des deux lors de son annonce.

2 Orientation

Orienter la carte, pour que l'avion pointe vers l'Aube.

3 Position de l'avion

Position actuelle du pion Avion sur le Plateau.

4 Déplacement

Cases de déplacement possibles.

- **Types de déplacements**

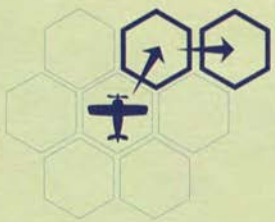
Il existe 4 types de déplacements différents :

Déplacement simple

Le Commandant déplace le pion Avion sur la case indiquée.

Déplacement au choix

Le Commandant déplace le pion Avion sur une des cases proposées.



Déplacement double

Le Commandant déplace le pion Avion sur la première case indiquée, puis sur la suivante, en appliquant les effets de chaque case s'il y a lieu.

Déplacement optionnel

Le Commandant déplace le pion Avion sur la case indiquée. Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent le déplacer sur la case suivante avec un coût supplémentaire.

- **Coût des déplacements -1**

Certaines cartes Carburant proposent des déplacements ayant un coût en carte Carburant . Ce coût se paye avant le déplacement et 1 carte de la pioche est défaussée..

- **Types d'actions**

Il existe 5 types d'actions différentes :

J'AVANCE

Le déplacement comprend au moins une des deux cases devant le pion Avion.

JE DÉCROCHE

Le déplacement comprend les deux cases à l'arrière du pion Avion.

JE DÉVIE

Le déplacement comprend au moins une des deux cases à l'ouest ou à l'est *(à gauche ou à droite)* du pion Avion.

JE VOLTIGE

Ces déplacements permettent de sauter des cases, de faire des déplacements doubles ou de se déplacer d'une case au choix autour du pion Avion.

JE PLANE

Ce déplacement copie le dernier déplacement du pion Avion, mais pas l'effet de la dernière carte Carburant jouée. Ce déplacement n'ayant pas de Cap, les joueurs ne peuvent annoncer que l'Action de cette carte lors de la phase de Réflexion.

ATTENTION !

Les cartes "Je Voltige" font défausser 1 carte de la pioche Carburant.

CARTE BRUME

Les cartes Brume sont les évènements qui ont lieu durant votre vol : ils peuvent être positifs comme négatifs. Les cartes Brume en main peuvent être jouées à tout moment, sauf contre-indication de la carte.

Elles sont généralement jouées directement de la pioche quand le pion Avion s'arrête sur une case Brume. Cependant, certaines cartes permettent également aux joueurs d'en piocher et donc d'en avoir en main. **La limite de cartes Brume en main est de 3.** Si un joueur doit piocher une carte Brume alors qu'il en a déjà 3, il doit en défausser une au préalable.

Lorsque cette pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour créer une nouvelle pioche.

CARTES ÉTOILE

Les cartes Étoile permettent d'influencer positivement la partie. Elles sont généralement piochées par les joueurs grâce aux cases. Ces cases font piocher une carte à chaque joueur. Cependant, certaines cartes permettent également aux joueurs d'en jouer directement de la pioche. Les cartes Étoile en main peuvent être jouées à tout moment, sauf contre-indication de la carte.

La limite de carte Étoile en main est de 3. Si un joueur doit en piocher une alors qu'il en a déjà 3, il doit en défausser une au préalable.

Lorsque cette pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour créer une nouvelle pioche.

ATTENTION !

Il est difficile de gagner la partie sans passer au moins sur une case Étoile : ce sont des étapes essentielles pour pouvoir atteindre l'Aube.

ATTENTION !

La carte Étoile "Le déserteur" ne se joue pas à 2 joueurs. Lorsqu'un joueur joue cette carte, appliquez les règles par rapport au nombre de joueurs restants. Rien ne vous oblige à jouer avec cette carte. Nous vous recommandons de la retirer du jeu lorsque vous débutez, et si vous préférez une partie 100% coopérative sans risque de trahison !

CARTES PERTURBATION

Les cartes Perturbation sont des malus persistants, changeant les règles du jeu. Les joueurs les subissent généralement en passant sur les cases Perturbation . Néanmoins, d'autres cartes peuvent amener les joueurs à obtenir ces cartes malus. **Lorsqu'un joueur joue une carte de la pioche Perturbation, il la révèle et la pose dans la zone d'effet actif. Les effets des cartes Perturbation se cumulent aux effets déjà existants et sont actifs durant toute la partie** ***(jusqu'à être défaussés... ou non).***

La limite de cartes Perturbation dans la zone d'effet actif est de 5. Lorsque ce nombre est atteint et que les joueurs doivent jouer une carte de la pioche Perturbation, ils en défaussent une au choix avant.

CARTES AVIATEUR

Les cartes Aviateur représentent la personnalité de votre pilote. Elles sont propres à chaque joueur, et la décision de leur utilisation revient au joueur qui la possède, et seulement à lui. Il n'y a pas de limite maximum de cartes Aviateur par joueur.

Elles sont piochées au début de la partie, mais certaines cartes permettent d'obtenir des cartes Aviateur supplémentaires. Si cette pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour créer une nouvelle pioche.

FIN DU JEU

- **Condition de Victoire :** Vous gagnez si le pion Avion arrive sur une des cases de la tuile Aube *(voir ci-dessous)*. Bravo ! Vous avez surmonté les dangers de cette terrible nuit, mais il y aura d'autres vols à venir...

- **Condition de Défaite :** L'avion s'écrase et vous perdez la partie
  - si l'Espoir tombe à 0
  - ou s'il n'y a plus assez de cartes Carburant pour effectuer complètement la phase de Pioche *(voir Tour de Jeu p.6)*.

« Vous commanderez peut-être à ce pilote, la nuit prochaine, un départ dangereux : Il devra obéir. »

Antoine de Saint-Exupéry, *Vol de Nuit*

MODE SPÉCIAL DE JEU
LA LIGNE

La Ligne est le surnom donné par les aviateurs à l'itinéraire de la totalité du trajet du courrier de l'Aéropostale. Ce trajet est fait pour être effectué entre de nombreuses étapes mais ce soir, vous êtes les seuls pilotes disponibles. Vous vous préparez pour un long vol au-dessus de la Cordillère des Andes à travers un ciel sans espoir. **Seuls des pilotes expérimentés surmonteront le défi de la Ligne.**

Spécificité des tuiles Relais : Case Relais
(seulement dans ce mode de jeu)

+5 d'Espoir puis rechargez 10 cartes Carburant puis le Commandant pioche une carte Étoile, défausse 1 carte Perturbation de la zone d'effet actif, enfin il place un jeton Nuit sur cette case.

La Ligne est un mode de jeu alternatif où le but sera de franchir 6 terrains d'affilée et d'arriver jusqu'à l'Aube. Réservé aux joueurs expérimentés, ce mode mettra vos talents d'aviateurs à rude épreuve, et est un vrai mode défi pour améliorer vos performances de jeu *(et de vol !)*.

Soyez prévenus : la durée de ce mode de jeu est très variable et peut durer plusieurs heures. Seule la mise en place change : le but du jeu, le tour de jeu et les règles restent inchangées.

Lors de la mise en place, les joueurs choisissent 6 tuiles Terrains. Ils en placent 4 pour constituer le plateau, avec une tuile Relais entre chaque (3 disponibles). Une fois le deuxième Terrain passé, les joueurs retirent le premier Terrain avec sa tuile Relais, décalent le plateau pour le remboîter avec la tuile Crépuscule et ajoutent le Terrain choisi suivant. Les joueurs répètent l'opération quand une nouvelle tuile Terrain est finie. Quand la sixième et dernière tuile Terrain est posée au bout, les joueurs ne rajoutent pas de tuiles Relais mais la tuile Aube.

Récupérez les jetons Case des tuiles passées.

CASES

Lorsque le pion Avion se déplace sur une case, l'effet de cette case s'applique.

Case Départ

Au début de la partie, mettez le pion Avion sur cette case.

Case Aube

Le jeu prend fin. Félicitations, vous êtes arrivés !

Case Relais

(seulement dans le mode de jeu La Ligne) (voir page 20)

Bordure & Montagne

Le pion Avion ne peut pas franchir ces zones. Si le pion Avion doit se déplacer contre la Bordure, le déplacement est annulé et les joueurs défaussent 2 cartes de la pioche Carburant. Les joueurs peuvent placer un jeton sur les cases.

Case Brume

Jouez une carte de la pioche Brume.

Case Perturbation

Jouez une carte de la pioche Perturbation dans la zone d'effet actif puis le Commandant place un jeton Nuit sur cette case.

Case Étoile

Dans l'ordre du tour, les joueurs piochent tous une carte Étoile puis le Commandant place un jeton Nuit sur cette case.

Case Lune

L'Espoir remonte de 4.
Puis le Commandant place un jeton Nuit sur cette case.

Case Pluie

L'Espoir baisse de 1.

Case Orage

L'Espoir baisse de 3.

Case Cyclone

L'Espoir baisse de 4 et le prochain déplacement qui devait être effectué par le pion Avion est annulé.

Case Vent

Le pion Avion est déplacé d'une case dans la direction du vent, indiquée sur le visuel.

Case Nuit

Il n'y a pas d'effet sur ces cases.

« Pour le pilote, cette nuit était sans rivage puisqu'elle ne conduisait ni vers un port (ils semblaient tous inaccessibles) ni vers l'aube : l'essence manquerait dans une heure quarante. »

Antoine de Saint-Exupéry, *Vol de Nuit*

VOL DE NUIT

Un jeu inspiré par l'œuvre d'Antoine de Saint Exupéry,
Vol de Nuit, publié en 1931 *(Gallimard)*. Toutes les citations d'Antoine de Saint-Exupéry
présentes sur les Tuiles Terrain et dans ce livret en sont extraites.

Auteurs du jeu : Ronan Legendre, Nicolas Minor, Paul Réguème et Louis-Arnaud Viard.
Illustrations : Maud Chalmel
Mise en page : Axel Mahé

Nous remercions les bêta-testeurs, ainsi que les différents festivals
qui ont accueilli *Vol de Nuit* lors du développement et qui lui ont permis d'exister.

Merci à Maud Chalmel et Axel Mahé, qui ont respectivement illustré et maquetté ce jeu,
et dont le travail, nous l'espérons, emportera les joueurs sur les traces des aviateurs de l'Aéropostale.

FONDATION
ANTOINE DE
SAINT EXUPERY

Nous remercions particulièrement la Fondation Saint-Exupéry
pour son accompagnement lors du développement de ce jeu.
Antoine de Saint-Exupéry®
© Property of POMASE 2020

Ce jeu a été édité par 404 On Board, label de 404 Editions *(Edi8)*.
92, Avenue de France - 75013 Paris
© 2021 404 On Board

404 ON BOARD

Contact-404onboard@edi8.fr

Publié en juin 2021. Imprimé en Chine.
979-1-0324-0397-6

RAPPEL AU COMMANDANT DU TOUR

1. Après la phase de Pioche, le Commandant pioche l'Indice de vol du tour et le place face visible ou face cachée *(en fonction de la jauge d'Espoir)* dans le Plan de vol.

2. Les joueurs posent face cachée leur carte Carburant dans le Plan de vol et annoncent au fur et à mesure leur Cap et/ou Action. À son tour, le Commandant a une annonce supplémentaire.

3. La phase de Réflexion terminée, le Commandant révèle les cartes du Plan de vol, de la tuile Crépuscule jusqu'à la tuile Aube.

4. Chaque carte Carburant est révélée puis jouée. C'est le Commandant qui :
   - choisit la résolution de la carte ;
   - déplace le pion Avion ;
   - effectue les actions annexes : *défausser une carte d'une pioche, déplacer le pion Espoir, piocher une carte Perturbation et appliquer son effet, etc.*

5. Lorsque toutes les cartes du Plan de vol ont été jouées et résolues, elles sont défaussées et la phase de Pilotage prend fin.

6. À la fin du tour, le Commandant passe le jeton Commandant au joueur à sa gauche.