

# SCHWEIZER REISE

für 2-6 Spieler ab 8 Jahren



  
**Carlit**

[www.carlit.ch](http://www.carlit.ch)

## Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 Cockpit
- 102 Auftragskarten
- 6 Pilotenkarten
- 1 Helikopter
- 1 Pfeil zum Anstecken
- 188 Spielgeld-Scheine
- 1 Markierungsfähnchen (Heli-Basis)
- 12 Glassteine gelb (Treibstoff)
- 6 Glassteine rot (Treibstoff)
- 2 Würfel (1 Treibstoff- und 1 Punktwürfel)

## Spielziel

**Ihr seid ein Heli-Team und erfüllt spannende Aufträge in der Schweiz. Doch nur einer kann Pilot sein und den Heli steuern. Zum Glück wechselt der Pilot von Runde zu Runde. Das Ziel ist, möglichst rasch alle eigenen Aufträge zu erledigen. Doch nur wer geschickt mit seinem Geld umgeht, besitzt am Schluss am meisten davon und gewinnt das Spiel. Übrigens: wenn wir von Spielern reden, sind natürlich immer auch Spielerinnen gemeint.**

## Spielvorbereitung

Vor der ersten Spielrunde müsst ihr den Plastikpfeil unten am Heli montieren. Steckt die beiden seitlichen Vorsprünge des Pfeils so zwischen die Heli-Kufen, dass die Spitze nach vorne schaut.



## Spielplan

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Die Zeichen auf dem Plan bedeuten folgendes:



Auftragsort



Berg, Pass, See, Landschaft



Strasse, Bahnlinie



Flugroute

## 6 Pilotenkarten und 4 Stapel Auftragskarten

Legt die 6 Pilotenkarten (Pilot, Co-Pilotin, Flugschüler, Kameramann, Kabelträger, Touristin) heraus. Sortiert die 102 Auftragskarten nach den Werten 200, 400, 600 und 1000 Franken und bildet 4 Stapel. Die 200-Franken-Aufträge liegen im Mittelland. In den Bergen sind die lohnenden 1000-Franken-Aufträge. Jeder Stapel wird separat gemischt und mit der Bildseite nach unten bereitgelegt.

## Einsatzleiter Heli-Basis

Wählt einen Heli-Einsatzleiter. Er verwaltet die Pilotenkarten sowie die Kasse und spielt auch mit. Der Einsatzleiter zieht verdeckt eine Karte vom 200-Franken-Stapel und legt diese offen am Spielplanrand ab. Dieser Ort ist für die gesamte



## Eigene Aufträge ziehen

Spieldauer die Heli-Basis und wird auf dem Spielplan mit dem Fähnchen markiert. Hier startet der Heli und nur hier kann er wieder aufgetankt werden. Stellt den Heli so auf den Spielplan, dass die Pfeilspitze auf die Heli-Basis zeigt.

Jeder Spieler zieht verdeckt von den 4 Stapeln je eine 200-, 400-, 600- und 1000-Franken-Auftragskarte (oder für eine längere Spieldauer auch mehr). Diese vier Auftragskarten sollten vor den Mitspielern geheim gehalten werden!

## 1000 Franken, Papier und Stift

Zu Beginn erhält jeder Spieler **1000 Franken** in den Scheinen:

4x 10    3x 20    2x 50    4x 100    2x 200 Franken

Jeder Spieler benötigt zusätzlich einen Zettel und einen Stift (nicht im Spiel enthalten).

## Heli auftanken



Legt die beiden Würfel und das Cockpit neben dem Spielplan bereit. Füllt die Reserve-Felder mit 6 roten Treibstoffsteinen und die gelben Felder mit 12 gelben Treibstoffsteinen. Der Heli ist jetzt aufgetankt und startbereit!

## Spielablauf

Während der gesamten Spieldauer wird immer zuerst eine Runde **Bieten** und anschliessend eine Runde **Heli-Fliegen** gespielt. In der Runde **Bieten** bestimmt ihr die Reihenfolge des Ziehens, also wer Pilot, Co-Pilotin, Flugschüler, Kameramann, Kabelträger oder Touristin wird.

In der Runde **Heli-Fliegen** wird der Heli über den Spielplan gezogen. Dabei darf der Pilot als Erster und am weitesten fliegen, während die Touristin als Letzte an die Reihe kommt und nur einen kleinen „Heli-Hopser“ machen darf. Danach folgt eine neue Runde **Bieten** und **Heli-Fliegen** und so fort. Dadurch hat jeder Spieler immer wieder von neuem die Chance, Pilot zu werden. Während des Fluges versucht der Spieler, der gerade den Heli steuert, einen eigenen Auftragsort zu erreichen. Hat ein Spieler alle seine Aufträge erfüllt, ist das Spiel zu Ende.

Wenn ihr das Spiel noch nicht kennt, so spielt jetzt eine erste Runde **Bieten** und **Heli-Fliegen** (lest dazu Kapitel 1 und wenn ihr es durchgeführt habt, geht über zu Kapitel 2). Lest erst weiter bei Kapitel 3, wenn alle einmal mit dem Heli geflogen sind.

## 1. Bieten: Wer wird Pilot?

### Wer zahlt wieviel?

Stellt euch vor, ihr sitzt jetzt gemeinsam im Heli-Cockpit. Jeder will natürlich der Pilot sein. Denn der darf als Erster und besonders weit fliegen. Deshalb schreibt jeder Spieler geheim auf seinen Zettel, wieviel Geld er dafür zu zahlen bereit ist (mindestens 10 Franken). Haben alle Spieler dies getan, so verraten alle laut ihr Gebot.

**Tipp:** Teile dein Geld gut ein. Bevor du bietest, überlege dir, wie weit es bis zu deinem nächsten Auftragsort ist und wieviel Geld du mit dem Auftrag verdienen kannst. Wer am Ende des Spiels das meiste Geld besitzt, gewinnt!

1. Pilot
2. Co-Pilotin
3. Flugschüler
4. Kameramann
5. Kabelträger
6. Touristin

Wer am meisten Geld geboten hat, bezahlt diese Summe an die Kasse und erhält vom Einsatzleiter die Karte **Pilot**. Danach werden in gleicher Weise die Karten **Co-Pilotin**, **Flugschüler**, **Kameramann**, **Kabelträger** und zuletzt **Touristin** vergeben.

**Beispiel:** *Lena bietet 120 Franken, Nico 80 und Timo 50 Franken. Lena hat am meisten geboten. Sie bezahlt 120 Franken und wird Pilot. Danach bezahlt Nico 80 Franken und wird Co-Pilot. Schliesslich bezahlt Timo 50 Franken und wird Flugschüler.*

### Weniger als 6 Spieler

Bei weniger als 6 Spielern werden die Karten am Schluss der Reihe nicht verwendet. So werden etwa bei 4 Spielern nur die Karten Pilot bis Kameramann gebraucht. Spielt ihr zu Zweit, so nehmt die Karten Pilot und Flugschüler.

### Gleichviel geboten

Bieten zwei Spieler gleichviel Geld, so werden die Karten unter den beiden Spielern verlost. Dafür nimmt der Einsatzleiter die beiden betreffenden Karten, mischt sie und beide Spieler ziehen verdeckt eine Karte.

**Hätten Nico und Timo im obigen Beispiel beide 80 Franken geboten, so wären die Karten Co-Pilotin und Flugschüler unter ihnen verlost worden.**

### Hebt ab!

Nun wisst ihr, in welcher Reihenfolge jeder von euch beim Heli-Fliegen an die Reihe kommt. Jetzt geht's in die Luft! Hört ihr schon den Heli-Motor dröhnen?

## 2. Heli-Fliegen: Aufträge erfüllen



Der Pilot steuert den Heli als Erster: Zuerst würfelt er **1x** mit dem gelben Treibstoffwürfel. Das ist der Treibstoff, der beim Fliegen verbraucht wird. **Der Pilot entfernt die gewürfelte Anzahl Treibstoffsteine vom Cockpit** (beginnend bei 100%, dann über 75%, 50%, 25% bis zur Reserve). Danach würfelt der Pilot **3x** mit dem roten Punktwürfel. Diese gewürfelten Punkte werden zusammengezählt. Um so viele Orte darf der Pilot jetzt den Heli auf dem Spielplan weiterziehen.

*Lena ist der Pilot. Sie würfelt mit dem gelben Würfel die Zahl 3 und entfernt deshalb 3 Treibstoffsteine. Der Heli-Tank ist jetzt nur noch zu 75% gefüllt. Danach würfelt Lena mit dem roten Würfel eine 5, eine 2 und eine 3. Macht zusammen 10. Lena darf den Heli um 10 Orte vorrücken.*



Die Co-Pilotin fliegt als Zweite. **Auch sie würfelt zuerst 1x mit dem gelben Treibstoffwürfel und entfernt die gewürfelte Anzahl Treibstoffsteine vom Cockpit.** Danach würfelt sie aber nur **2x** mit dem roten Punktwürfel. Sie addiert diese Punkte und zieht mit dem Heli die entsprechende Anzahl Orte. Als Dritter würfelt und zieht der Flugschüler. Er würfelt auch zuerst **1x mit dem Treibstoffwürfel und entfernt die gewürfelte Anzahl Treibstoffsteine vom Cockpit.** Danach würfelt er lediglich **1x** mit dem roten Punktwürfel.



Schliesslich kommen die Passagiere (Kameramann, Kabelträger, Touristin) an die Reihe. **Sie würfeln nicht und der Heli verbraucht bei den Passagieren auch keinen Treibstoff.** Der Kameramann darf den Heli **3 Orte** weiterziehen, danach der Kabelträger **2 Orte** und zuletzt die Touristin lediglich noch **1 Ort**.

### Heli auf dem Spielplan bewegen

Der Heli wird auf den durchgezogenen und punktierten Linien von Ort zu Ort gezogen. Er darf im gleichen Zug vor und zurück bewegt werden. Am Ende des Zuges geben die Spieler die Pilotenkarten an den Einsatzleiter zurück, damit immer klar ist, wer bereits gezogen ist.

### Auftrag erfüllt!

Wenn du an der Reihe bist den Heli zu steuern, versuche einen Ort zu erreichen von dem du eine Auftragskarte besitzt. Gelingt dir das, dann rufe laut: „**Auftrag erfüllt!**“. Lies den Kartentext vor. Gib die Auftragskarte dem Einsatzleiter und du erhältst dafür aus der Kasse den auf der Karte aufgedruckten Wert. Damit ist

der Flug in dieser Runde für dich beendet, die restlichen Würfelpunkte verfallen.

*Der Heli steht auf dem „H“ von Willisau. Lena lässt mit ihren 10 Würfelpunkten den Heli bis nach Montreux fliegen, denn von Montreux besitzt sie die Auftragskarte. Die restlichen Würfelpunkte verfallen. Lena gibt die Auftragskarte ab und erhält dafür 600 Franken.*

### 3. Fremde Aufträge

**Stoppen und gemeinsam kassieren!**

Während der Heli über den Spielplan gezogen wird, passen alle anderen Mitspieler gut auf, ob der Heli gerade über einen eigenen Auftragsort fliegt. Trifft dies zu, haben die Spieler die Möglichkeit, das Spiel zu unterbrechen indem sie: **„Stop, Auftrag erfüllt!“** rufen. Der Spieler, der gerade den Heli steuert, muss sofort stoppen und seine restlichen Würfelpunkte verfallen. Er erhält als Entschädigung von dem fremden Auftrag die Hälfte des Wertes.

*Lena erreicht Montreux nicht, denn in Gruyères ruft Nico plötzlich: „Stop, Auftrag erfüllt!“. Die 400 Franken für Nicos Auftrag in Gruyères muss Nico mit Lena teilen. Timo hätte mit seiner Auftragskarte Lenas Flug schon in Bern stoppen können. Timo hat aber nicht Stop gerufen, weil er seinen Auftrag allein kassieren will.*

### 4. Heli wieder auftanken

**Tank Reserve = zurück zur Heli-Basis**



Spätestens wenn die roten Reservesteine vom Cockpit genommen werden, solltet ihr ans Tanken denken. Dazu muss der Spieler, der den Heli steuert, diesen auf die Heli-Basis ziehen (restliche Würfelpunkte verfallen). Jetzt füllt der Spieler die Cockpit-Tafel mit Treibstoffsteinen auf. Dieses Auftanken ist gratis. Der nächste Spieler darf mit voll gefülltem Tank wieder starten.

**Tank leer = Notlandung**

Wird der letzte Treibstoffstein vom Cockpit genommen, ist dem Heli der Treibstoff ausgegangen. Notlandung! Der Heli darf nicht mehr weitergezogen werden. Stellt den Heli sofort und ohne zu Würfeln auf die Heli-Basis, wo er aufgetankt und kontrolliert wird. Das kostet Geld: Jeder Spieler würfelt 1x mit dem roten Punktwürfel und bezahlt für jeden seiner gewürfelten Punkte 100 Franken an die Kasse. Das Spiel wird mit einer neuen Runde **Bieten** fortgesetzt und der Heli startet erneut von der Heli-Basis.

## 5. Spielende

### Alle Aufträge erledigt

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Aufträge erledigt hat. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Danach zählt jeder Spieler sein Geld. Wer am meisten davon hat, ist Sieger.

### Kein Geld mehr

Hat ein Spieler während des Spiels kein Geld mehr, erhält er 300 Franken aus der Kasse. Diesen Betrag muss der Spieler am Schluss wieder zurückzahlen. Ausserdem muss der Spieler sich für eine gemeinnützige Leistung verpflichten (beim Abwaschen helfen, Getränke aus dem Keller holen o.ä.).

*Spielkonzept und Texte: © 2013 Atelier Rohner + Wolf, Basel*



# VOYAGE EN SUISSE

pour 2-6 joueurs dès 8 ans

### Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 cockpit
- 102 cartes mission
- 6 cartes pilote
- 1 hélicoptère
- 1 flèche à fixer
- 188 billets de banque
- 1 drapeau de marquage (base hélico)
- 12 pierres en verre jaune (carburant)
- 6 pierres en verre rouge (carburant)
- 2 dés (1 dé carburant, 1 dé classique)

### But du jeu

**Vous êtes une équipe de pilotes d'hélicoptère et accomplissez des missions captivantes en Suisse. Mais il ne peut y avoir qu'un pilote à la fois pour piloter l'hélicoptère. Heureusement que le pilote change à chaque manche. Le but du jeu est d'accomplir le plus rapidement possible toutes les missions. Mais il faut bien gérer son argent pour en avoir le plus en fin de partie et être couronné vainqueur. Au fait, quand on parle de joueurs, on pense aussi aux joueuses!**

### Préparation

Avant la première partie, vous devez fixer la flèche en plastique sous l'hélicoptère. Voici comment faire: insérez la flèche entre

les patins de l'hélicoptère de façon à ce que la pointe soit dirigée vers l'avant.



## Plateau de jeu

Placez le plateau de jeu au milieu de la table. Voici la signification des symboles sur le plateau de jeu:



Les lieux de mission



Les montagnes, cols, paysages et lacs



Les routes et les voies ferroviaires



Les routes de vol

## 6 cartes pilote et 4 piles de cartes mission

Séparez les 6 cartes pilote (pilote, co-pilote, élève pilote, caméraman, responsable des câbles, touriste) des autres cartes. Classez les 102 cartes mission selon leur valeur 200, 400, 600 et 1000 francs et formez 4 piles. Les missions à 200 francs sont situées dans le Mittelland. Les missions qui valent le plus, 1000 francs, se trouvent en montagne. Chaque pile est mélangée séparément et placée sur la table, face cachée.

## Responsable de mission base hélico



Choisissez un responsable de mission hélico. Il gère les cartes pilote et la caisse, tout en jouant lui-même. Le responsable de mission tire une carte de la pile 200 francs et la place – face visible – en bordure du plateau de jeu. Ce lieu sera la base hélico pour toute la durée de la partie. Il doit être marqué sur le plateau de jeu à l'aide du drapeau. L'hélicoptère décollera de ce lieu et ce n'est qu'ici qu'il peut faire le plein de carburant. Placez l'hélico sur le plateau de jeu de façon à ce que la pointe de la flèche soit dirigée vers la base de l'hélico.

## Tirer ses missions

Chaque joueur tire – à l'abri du regard des autres joueurs – une carte mission de chaque pile: 200, 400, 600 et 1000 francs (ou davantage si on souhaite prolonger la partie). Ces quatre cartes mission ne doivent pas être vues des autres joueurs.

## 1000 francs, papier et crayon

En début de partie, chaque joueur reçoit **1000 francs** dans les coupures suivantes:

4x 10    3x 20    2x 50    4x 100    2x 200 francs.



De plus, chaque joueur doit se munir d'une feuille de papier et d'un crayon (pas inclus).

## Faire le plein de l'hélico



Placez les deux dés et le cockpit à côté du plateau de jeu. Remplissez les cases réserve avec 6 pierres carburant rouges et les cases jaunes avec 12 pierres carburant jaunes. L'hélicoptère a fait le plein – il est prêt à décoller!

## Déroulement de la partie

Pendant toute la durée de la partie, chaque manche est composée d'une phase **miser** et d'une phase **vol en hélico**. Pendant la phase **miser**, vous décidez de l'ordre du déplacement, c'est-à-dire qui est pilote, co-pilote, élève pilote, caméraman, responsable des câbles ou touriste. Pendant la phase **vol en hélico**, l'hélicoptère est déplacé sur le plateau de jeu. Ce faisant, le pilote peut voler en premier et le plus loin. La touriste, quant à elle, vole en dernier et ne peut faire qu'un «saut de puce». On enchaîne ensuite avec une nouvelle manche et ses deux phases **miser** et **vol en hélico**, et ainsi de suite. Ainsi, chaque joueur a l'opportunité d'être pilote. Pendant son vol, le joueur qui est aux commandes de l'hélico tente d'atteindre un lieu pour lequel il a une carte mission. La partie se termine dès qu'un joueur a accompli toutes ses missions.

Si vous ne connaissez pas encore le jeu, jouez maintenant une première manche avec les phases **miser** et **vol en hélico** (lisez le chapitre 1 et passez ensuite au chapitre 2). Ne lisez le chapitre 3 que lorsque tous les joueurs ont fait un vol en hélicoptère.

### 1. Miser: qui sera pilote?

#### Qui paye combien?

Imaginez que vous êtes tous installés dans le cockpit et chacun veut être pilote. C'est normal puisqu'il peut voler le premier et le plus loin. Chaque joueur inscrit sur sa feuille – à l'abri des regards – combien il est prêt à payer pour être pilote (au moins 10 francs). Une fois que tous les joueurs ont noté un montant, ils annoncent à voix haute combien ils misent.

**Conseil:** gère bien ton argent. Avant de miser une somme, tu dois bien réfléchir: à quelle distance ta prochaine mission

est-elle située? Combien d'argent vas-tu gagner pour cette mission? N'oublie pas que c'est le joueur ayant le plus d'argent qui remporte la partie!

1. Pilote
2. Co-Pilote
3. Elève pilote
4. Caméraman
5. Responsable des câbles
6. Touriste

Le joueur ayant misé le montant le plus élevé, paye cette somme dans la caisse et reçoit la carte **Pilote** de la part du responsable de mission. On distribue ensuite de la même façon les cartes **Co-Pilote**, **Elève pilote**, **Caméraman**, **Responsable des câbles**, et enfin **Touriste**.

*Exemple: Lena mise 120 francs, Nico 80 et Timo 50 francs. Lena a misé le plus. Elle paye 120 francs et est pilote. Nico paye 80 francs et est co-pilote. Timo paye 50 francs et est élève pilote.*

### Moins de 6 joueurs

S'il y a moins de six joueurs, les dernières cartes ne sont pas utilisées. Pour quatre joueurs, par exemple, on n'utilisera que les cartes pilote à caméraman. A deux, vous utiliserez les cartes pilote et élève pilote.

### Même montant misé

Si deux joueurs misent le même montant, les cartes sont tirées au sort entre les deux joueurs. Pour ce faire, le responsable de mission prend les deux cartes, il les mélange et les deux joueurs en tirent une – face cachée.

*Si, dans l'exemple précédent, Nico et Timo avaient tous deux proposés 80 francs, on aurait tiré au sort les cartes co-pilote et élève pilote entre ces deux joueurs.*

### Décollez!

Vous connaissez maintenant l'ordre dans lequel vous ferez votre vol en hélico. C'est parti! Vous entendez déjà vrombir le moteur de l'hélico?

### 2. Vol en hélico: accomplir les missions



1x



3x

Le pilote vole en premier: il lance d'abord **1x** le dé jaune (carburant). Cela correspond au carburant qui sera utilisé en vol. **Le pilote retire alors du cockpit le nombre de pierres indiquées par le dé** (on commence à 100%, puis 75%, 50%, 25% jusqu'à la réserve). Le pilote lance ensuite **3x** le dé rouge. Les points obtenus sont additionnés. Le pilote peut désormais déplacer l'hélico du même nombre de lieux sur le plateau de jeu.

*Lena est pilote. Elle obtient 3 avec le dé jaune et retire donc 3 pierres carburant. Le réservoir de l'hélico est donc rempli à*

75%. Ensuite, Lena obtient 5, 2 et 3 avec le dé rouge. Cela fait 10. Lena peut avancer de 10 lieux avec l'hélico.



1x



2x



1x



1x

Le co-pilote vole en deuxième. Il lance d'abord **1x** le dé jaune **et retire le nombre correspondant de pierres carburant**. Il lance ensuite **2x** le dé rouge. Il additionne les points et se déplace du nombre correspondant de lieux. L'élève pilote est le troisième à lancer les dés. Il lance **1x le dé jaune et retire le nombre correspondant de pierres carburant du cockpit**. Ensuite, il lance **1x** le dé rouge.



C'est ensuite au tour des passagers (caméraman, responsable des câbles, touriste). Ils ne lancent pas les dés, et l'hélicoptère ne consomme pas de carburant. Le caméraman peut déplacer l'hélicoptère de **3 lieux**, le responsable des câbles de **2 lieux** et la touriste de **1 lieu**.

**Déplacer l'hélico sur le plateau de jeu**

L'hélico est déplacé de lieu en lieu sur les lignes continues et pointillées. Lors du même déplacement, il peut se déplacer en avant et en arrière. A la fin de la manche, les joueurs rendent les cartes pilote au responsable de mission afin qu'il soit toujours clair qui s'est déjà déplacé.

**Mission accomplie!**

C'est ton tour et tu peux guider l'hélico. Essaie de rejoindre un lieu dont tu possèdes une carte mission. Si tu y parviens, tu annonces **«Mission accomplie!»** Lis le texte sur la carte à haute voix. Donne ensuite la carte au responsable de mission et tu reçois de la caisse le montant figurant sur la carte. Le vol de cette manche est désormais terminé pour toi, les points restants obtenus au dé ne comptent plus.

*L'hélico est à Willisau. Lena avance l'hélicoptère avec les 10 points du dé, elle se rend à Montreux car elle a la carte Mission de Montreux. Elle n'utilise pas les autres points obtenus au dé. Lena rend la carte Mission et reçoit 600 francs.*

### 3. Missions de tiers

**Stopper et encaisser ensemble**

Alors que l'hélicoptère se déplace sur le plateau de jeu, les autres joueurs doivent restés bien attentifs pour réagir si l'hélico passe sur un lieu dont ils possèdent une carte mission. Si c'est le cas, les joueurs peuvent interrompre le jeu et annoncer: **«Stop, mission accomplie!»** Le joueur qui est alors

aux commandes de l'hélico, doit immédiatement s'arrêter – les points restants obtenus au dé ne comptent plus. Comme dédommagement, le joueur qui est aux commandes de l'hélico reçoit la moitié de la valeur de la mission de l'autre joueur.

*Lena n'arrive pas à Montreux car, à Gruyères, Nico annonce: «Stop, mission accomplie!» Nico doit partager avec Lena les 400 francs de sa mission pour Gruyères. Timo aurait déjà pu stopper le vol de Lena à Berne, mais il n'a pas réagi car il ne veut pas partager le montant de sa mission.*

#### 4. Faire le plein

**Réservoir sur la réserve  
= retour à la base**



Au plus tard lorsque les pierres rouges ont été retirées du cockpit, il faut commencer à penser à faire le plein. Pour ce faire, le joueur qui est aux commandes de l'hélicoptère, doit le faire avancer jusqu'à la base (les points restants obtenus au dé ne comptent plus). Le joueur remplit ensuite le cockpit avec des pierres de carburant. Faire le plein est gratuit. Le joueur suivant repart avec un réservoir plein.

**Réservoir vide  
= atterrissage d'urgence**

Lorsque la dernière pierre est prise du cockpit, l'hélicoptère est en panne d'essence. Atterrissage d'urgence! L'hélicoptère ne peut plus avancer. Placez immédiatement l'hélicoptère – sans lancer les dés – sur sa base où il fait le plein et subit un contrôle technique. Mais cela coûte: chaque joueur lance une fois le dé rouge et paye 100 francs dans la caisse par point obtenu. Le jeu se poursuit par une phase **miser** et l'hélicoptère repart depuis sa base.

#### 5. Fin de la partie

**Toutes les missions  
accomplies**

La partie se termine dès qu'un joueur a accompli toutes ses missions. On termine toutefois la manche en cours. Tous les joueurs comptent ensuite leur argent. Celui qui en a le plus, est couronné vainqueur.

**Plus d'argent**

Si, au cours de la partie, un joueur n'a plus d'argent, il reçoit 300 francs de la caisse. Il devra toutefois rembourser ce montant en fin de partie. De plus, ce joueur devra rendre un service utile à tous (faire la vaisselle, chercher des boissons à la cave ou autre).

*Concept de jeu et textes: © 2013 Atelier Rohner + Wolf, Bâle*