

Über den WOLKEN



de
**Konstantinos
Karagiannis**



La liberté absolue ! Au-dessus d'une mer de nuages, rien ne peut venir gâcher votre journée : le soleil sur vos plumes, le vent sous vos ailes et le groupe d'oiseaux qui vous suit ... Jusqu'à ce qu'un jeune blanc-bec ose vous doubler. Pas question de se laisser couper les ailes ! Vite, passons à la manœuvre suivante. Il s'agit de montrer à cet oisillon qui a une longueur d'avance.

CONTENU



1 planche Actions



1 plateau de jeu + 2 colonnes annexes
(pour les parties à 3 ou 4 joueurs)



16 à 2 joueurs



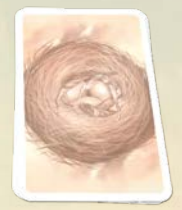
57 cartes Manœuvre
19 à 3 joueurs



22 à 4 joueurs



7 cartes Nid



25 tuiles Oiseau
(5 par couleur de joueur + 5 neutres)



4 marqueurs de points






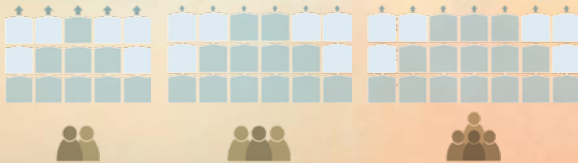
64 cubes Action
(16 par couleur de joueur)

MISE EN PLACE

Mise en place à 4 joueurs :



- 1 Installez la **planche Actions** au milieu de la table.
- 2 Placez le **plateau** à côté en y ajoutant **1 colonne annexe** si vous jouez à **3** (), voire les **2 colonnes annexes** si vous jouez à **4** (). **À 2 joueurs** (), vous n'en avez **pas besoin**.
- 3 Gardez les **5 oiseaux neutres** à portée de main. Choisissez chacun une **couleur** et prenez les **5 oiseaux**, ainsi que **10/13/16 cubes Action**, selon le nombre de joueurs (2/3/4). Rangez les tuiles Oiseau et les cubes inutilisés dans la boîte. Mélangez ensemble **2 oiseaux femelles et 1 oiseau mâle de chaque joueur et 3 oiseaux neutres**, puis placez-les, face visible, **sur le plateau** selon la **forme pyramidale** correspondante ci-dessous :
- 4 Mélangez les **2 oiseaux restants** de chaque joueur avec les **2 derniers oiseaux neutres** pour former une pioche, face cachée. Retournez les **deux premières tuiles** et placez-les à côté.
- 5 Placez votre **marqueur de points** sur la case **0** de la **piste de score**.
- 6 Mélangez le paquet de **cartes Manœuvre** correspondant au **nombre de joueurs**, puis **distribuez-en 2** à chacun. Alignez ensuite 4/5/6 cartes du paquet (à 2/3/4 joueurs), **face visible**, à côté de la planche Actions et constituez une pioche, face cachée, avec le reste des cartes.
- 7 Mélangez les **cartes Nid**, face cachée, et **retournez-en 1**. C'est la carte Nid de la **1^{re} étape**.



Celui d'entre vous qui possède le plus d'oiseaux dans la première rangée du groupe (sous les flèches) entame la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus d'oiseaux dans les deux premières rangées du groupe qui commence. Si l'égalité persiste, désignez un Premier Joueur au hasard.

APERÇU DU JEU



PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu accueille le **groupe d'oiseaux** au cours du jeu. Il s'étend sur 3 rangées et 5/6/7 colonnes (à 2/3/4 joueurs). Pendant la partie, différentes **actions** vous permettront de modifier la position de vos oiseaux, soit en **changeant** de place avec des oiseaux voisins, soit en **ajoutant** de nouveaux oiseaux au groupe, sur les cases libres.

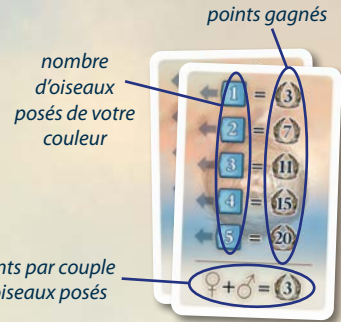


PLANCHE ACTIONS

Sur la planche Actions figurent les **4 actions standard (A, B, C, D)**. Au début, chacune d'entre elles coûte **1 cube Action**, mais **plus une action est choisie**, plus son coût **augmente** : la 2^e utilisation d'une même action coûte déjà 2 cubes Action ; la 3^e, 3 cubes ... Les cubes Action dépensés sont placés dans le **nid (N)**, au centre de la planche Actions.

CARTES NID

À l'issue de chaque étape du jeu, le **premier oiseau de chaque colonne** quitte le groupe et **se pose**. Ceci vous permet de marquer le nombre de points indiqué sur la **carte Nid** (de l'étape en cours). Celui-ci dépend, d'une part, du **nombre d'oiseaux de votre couleur** qui se posent, d'autre part de leur **sexe**.



CARTES MANŒUVRE

Les cartes Manœuvre vous offrent 2 fonctions au choix : **soit la fonction Action, soit la fonction Validation**. Vous pouvez utiliser la **fonction Action pendant votre tour de jeu** et **effectuer l'action** qu'elle indique. La **fonction Validation**, quant à elle, est utilisable **à la fin d'une étape**. Elle indique **deux positions au sein du groupe**. Si vos oiseaux occupent l'une de ces positions, voire les deux, vous marquez des **points**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en **3 étapes** qui se **terminent** chacune par un **atterrissage**. Durant chaque étape, vous effectuez des **actions à tour de rôle** à l'aide de vos **cubes Action** afin d'amener vos oiseaux sur les **positions les plus lucratives**. **L'étape prend fin** lorsque tous les joueurs ont épuisé **tous leurs cubes Action**. S'ensuivent un **atterrissage** et un **décompte**. Chacun de vous marque alors des points pour les **cartes Nid** et les **cartes Manœuvre validées**. Reprenez vos cubes Action et l'étape suivante commence. Le joueur qui **totalisera le plus de points** à l'issue des 3 atterrissages remportera la partie de « **Au-dessus des nuages** ».

PHASE D'ACTION

Jouez à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur.
Si c'est à vous de jouer et qu'il vous reste des cubes Action, ...

... effectuez 1 action standard

OU jouez 1 carte Manœuvre

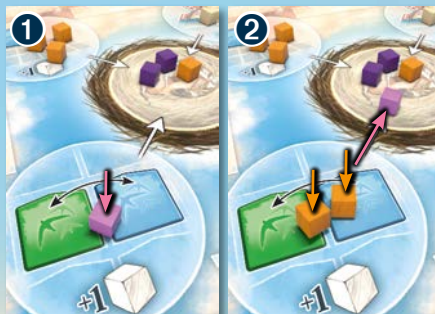
OU passez.

ACTIONS STANDARD

Les 4 actions standard sont indiquées sur la planche Actions. Le 1^{er} joueur qui effectue une action place 1 cube Action de sa réserve sur la case Action correspondante. Celui qui effectue de nouveau la même action (y compris le même joueur) vide la case et y place 2 cubes Action. Le joueur qui effectue cette action pour la 3^e fois dépense 3 cubes de sa réserve ; le 4^e, 4 cubes ...

Commencez toujours par vider la case

Action avant d'y placer le nombre de cubes nécessaire. Les cubes retirés (du précédent utilisateur) sont stockés dans le nid, au centre. Si vous n'avez pas assez de cubes Action pour une action standard, vous ne pouvez pas l'effectuer.



Exemple : ① Rose place 1 cube sur « Voler vers la gauche / la droite », puis effectue cette action
② Plus tard au cours de l'étape, Orange veut également utiliser cette action. Il doit alors placer 2 cubes Action sur cette case et pousse donc le cube rose dans le nid.

IL EXISTE 4 ACTIONS STANDARD :



VOLER VERS LA GAUCHE/LA DROITE

Permutez l'un de vos oiseaux et un oiseau voisin à gauche ou à droite.

Vous ne pouvez pas vous décaler simplement sur une case libre.



VOLER VERS L'AVANT/L'ARRIÈRE

Permutez l'un de vos oiseaux et un oiseau juste devant ou juste derrière vous. Vous ne pouvez pas vous décaler simplement sur une case libre.



AJOUTER UN NOUVEL OISEAU

Choisissez un des deux oiseaux visibles à côté de la pioche, OU piochez le premier oiseau au sommet de la pile, puis placez-le, soit ...

➤ en tête d'une colonne ①
soit

➤ à la queue d'une colonne après avoir avancé tous les oiseaux qui s'y trouvaient d'une case ②.



Il n'y a jamais aucun trou au sein du groupe. Si vous avez choisi un

des deux oiseaux visibles, retournez la première tuile de la pile pour le remplacer. Si une colonne comporte déjà 3 oiseaux, vous ne pouvez pas y ajouter de nouvel oiseau. S'il y a déjà 3 oiseaux dans toutes les colonnes, vous ne pouvez pas effectuer cette action



PRENDRE UNE CARTE MANŒUVRE

Ajoutez 1 des cartes Manœuvre alignées face visible à votre main. Vous ne pouvez en avoir que 4 maximum en main. Si c'est déjà le cas et que vous en prenez une nouvelle, vous devez en défausser une.

La ligne de cartes Manœuvre n'est complétée qu'à la fin de l'étape. Si elle est vide, vous ne pouvez plus effectuer cette action.

JOUER UNE CARTE MANŒUVRE

Jouez une carte Manœuvre de votre main et utilisez sa fonction Action. La carte indique combien de cubes Action cela vous coûte. Placez les cubes dépensés dans le nid au centre de la planche Actions. Défaussez ensuite la carte Manœuvre.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES MANŒUVRE :

(entre parenthèses, le coût en cubes Action)



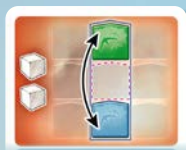
ÉCART (2C.)

Permutez un de vos oiseaux et un oiseau de la même ligne, situé à 2 cases exactement.



GRAND ÉCART (2C.)

Permutez un de vos oiseaux et un oiseau de la même ligne, situé à 3 cases exactement.



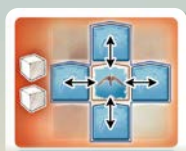
CHANGEMENT DE LEADER (2C.)

Permutez un de vos oiseaux et un oiseau de la même colonne, situé à 2 cases exactement.



ACTION STANDARD (2C.)

Utilisez une action standard au choix. (Dépensez 2 cubes Action sans tenir compte du nombre de cubes Action présents sur la case correspondante de la planche. Placez directement vos cubes Action dans le nid.)



NEUTRE (2C.)

Permutez un oiseau neutre et un oiseau voisin orthogonalement.



DIAGONALE (3C.)

Permutez un de vos oiseaux et un oiseau voisin en diagonale.



VALIDATION (3C.)

Validez immédiatement une carte Manœuvre de votre main, puis défaussez-la.



VOL LIBRE (4C.)

Permutez un de vos oiseaux et n'importe quel oiseau sur le plateau.



OISEAU PRÉFÉRÉ (4C.)

Cherchez un oiseau au choix dans la pioche et ajoutez-le au groupe. Remélanguez ensuite le paquet.



LIGNE DE CARTES MANŒUVRE (CÔÛT VARIABLE)

Utilisez l'action d'une des cartes Manœuvre alignées (en payant son coût). La carte utilisée reste à sa place.

PASSER

Dépensez 2 cubes Action et mettez fin à votre tour. À votre prochain tour de jeu, vous aurez de nouveau le choix parmi toutes les actions. S'il ne vous reste qu'1 seul cube, dépensez-le.

FIN D'UNE ÉTAPE

Dès que **tous** les joueurs **ont épuisé tous leurs cubes Action**, l'étape est terminée. Le moment est venu de **se poser**. Commencez par procéder au **décompte** de la **carte Nid** de cette étape. **Ensuite**, les joueurs peuvent valider des **cartes Manœuvre de leur main**. Si vous aviez atteint la 3e étape, la partie est terminée. Dans le cas contraire, préparez l'étape suivante.

ATTERRISSAGE ET DÉCOMPTÉ DE LA CARTE NID

L'**oiseau** qui se trouve **en tête de chaque colonne** se pose. Il quitte le groupe pour nidifier. Un oiseau se pose même si toutes les cases devant lui sont vides. **Vos oiseaux qui se posent vous rapportent autant de points qu'indiqué sur la carte Nid** de cette étape. Le nombre de points obtenus dépend du nombre d'oiseaux de votre couleur qui ont atterri. De plus, vous percevez un **bonus (ou un malus)** pour chaque **couple, composé d'un mâle et d'une femelle**, qui atterrit. Reportez vos points sur la **piste de score**. Mélangez ensuite les oiseaux qui se sont posés et glissez-les sous la pioche.



Exemple : Orange fait atterrir 2 mâles et 1 femelle Milan Royal. La carte Nid indique qu'il marque 11 points pour 3 oiseaux. Il gagne 3 points supplémentaires car deux de ces oiseaux forment un couple. Il remporte donc 14 points au total pour cet atterrissage. Beige peut faire atterrir 2 femelles Oie Cendrée, ce qui lui rapporte 7 points. Rose marque 3 points avec l'atterrissage de sa Grue. Violet ne peut faire atterrir aucune Hirondelle cette étape-ci et reste le bec dans l'eau. Le Martinet (Blanc) se pose aussi, mais comme il s'agit d'un oiseau neutre, il ne rapporte de points à personne.

VALIDATION DES CARTES MANŒUVRE

La **partie Validation** des **cartes Manœuvre** indique toujours **2 cases du plateau** avec des **points**. Si l'un de vos oiseaux occupe **l'une de ces cases** sur le plateau, vous pouvez valider cette carte Manœuvre et **marquer le nombre de points indiqué**. Si vos oiseaux occupent **les deux cases** marquées, vous gagnez **2 points bonus**. Vous pouvez valider autant de cartes Manœuvre que vous voulez. Défaussez-les ensuite.



Exemple : Violet (Hirondelles) peut valider 3 cartes Manœuvre : Il marque 3 points pour la femelle Hirondelle en bas à droite, grâce à la carte ①. La carte ② lui permet de marquer de nouveau 3 points pour le même oiseau. Enfin, avec la carte ③, il réalise un super coup : les deux hirondelles, non loin du milieu du groupe, lui rapportent une fois 2 points et une fois 1 point. Comme cette carte lui a permis de valider 2 oiseaux, il gagne un bonus de 2 points. Au total, Violet marque 3+3+2+1+2=11 points.

PRÉPARATION DE L'ÉTAPE SUIVANTE

Tous les joueurs **recupèrent** leurs **cubes Action** de la planche Actions. Retournez une **nouvelle carte Nid** pour la prochaine étape et **complétez la ligne de cartes Manœuvre** à 4/5/6 cartes (à 2/3/4 joueurs). Si la pioche de cartes Manœuvre est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Faites glisser les oiseaux des colonnes centrales pour que le groupe vole de nouveau en **formation pyramidale** (comme en début de partie). Piochez de nouvelles tuiles Oiseau pour compléter les **cases vides** de la rangée inférieure.

Remarque : Il peut arriver que l'étape suivante débute avec plus d'oiseaux dans le groupe que la précédente, si 2 oiseaux occupent une des colonnes extérieures après atterrissage.



Le joueur qui possède le plus d'oiseaux dans la première rangée du groupe entame l'étape suivante. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus d'oiseaux dans les deux premières rangées du groupe (comme en début de partie). Si l'égalité persiste, désignez au hasard qui commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête à l'issue du décompte de la 3^e étape. Celui d'entre vous qui totalise **le plus de points** grâce à sa finesse tactique **remporte la partie** et peut profiter de l'hiver au soleil dans l'hémisphère Sud. Si vous êtes plusieurs *ex aequo*, le vainqueur est celui d'entre vous qui possède le moins d'oiseaux sur le plateau. Si l'égalité persiste, vous vous partagez la victoire... à moins de faire une revanche.

UN PEU D'ORNITHOLOGIE



LE MARTINET

Le martinet est un oiseau migrateur rapide qui passe presque toute sa vie dans les airs. Il hiverne en Afrique.



L'OIE CENDRÉE

L'oie cendrée est une grande oie sauvage grise qui vit dans les régions humides. En hiver, elle vole vers le sud. Elle passe pour être l'ancêtre de l'oie domestique.



LA GRUE

La grue est un grand oiseau migrateur avec un cri de trompette et une parade nuptiale qui ne passe pas inaperçue. Elle vit dans les régions humides et passe l'hiver dans le sud de l'Europe ou en Afrique.



L'HIRONDELLE

L'hirondelle est un oiseau migrateur agile qui possède une queue fourchue. Elle se nourrit d'insectes en vol et annonce souvent les beaux jours.



LE MILAN ROYAL

Le milan royal est un rapace majestueux possédant une queue profondément fourchue. Il se nourrit de charognes et chasse ses proies. Il passe l'hiver dans le sud de l'Europe.

Art. N° : 60 110 5207

Auteur : Konstantinos Karagiannis
Illustrations : Alexander Jung
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Éric Bouret

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

