

Ton raisonnement est bon, Stéf. En reprenant ton exemple. J'ai simulé les séquences de programmation dans le texte.

Les nuages : (Merci à Patrice pour son idée)

Principe : Pénétrer dans un nuage est soumis à un vol aléatoire. C'est souvent une manœuvre d'esquive pour échapper à un adversaire. L'aviateur ne peut s'orienter ; pour sortir il doit évoluer dans le nuage avant de réapparaître au hasard.

Les nuages sont représentés par une surface plane (plaque en carton de couleur appropriée) et partagée en six secteurs numérotés de 1 à 6, et un chiffre au centre. Celui-ci représente le nombre de tour que l'avion passe dans le nuage. Le nombre de tour dépend de la taille du nuage

Nuage de petit taille = 1 tour - Nuage de taille moyenne = 2 tours - Nuage de grande taille = 3 tours

Au début du scénario, on définira la hauteur du nuage comme infini ou situé entre deux couvertures nuageuses ou à une altitude prédéfinie (basse et haute) par deux dés de couleur différente.

Dès que le centre du picot (ou point rouge sur la carte) est sur le décor, l'avion est considéré dans le nuage. En cas de doute, l'avion est dans le nuage. S'il reste des phases à jouer, le joueur arrête les manœuvres et place l'avion au centre du décor. Dès le tour suivant, le joueur programme les manœuvres pour la sortie de l'avion.

A la fin du dernier tour, le joueur programme les manœuvres pour sortir. Quand elles sont toutes programmées, le joueur jette un dé à 6 faces, l'avion est placé sur la flèche numérotée du nuage. Les joueurs déplacent normalement leurs avions.

Exemple :

Tour A : Phase 1 - manœuvre normal
Phase 2 - l'avion rentre dans le nuage
Phase 3 - manœuvre annulée. L'avion rejoint le centre du décor.

Tour B : Phase 1 - Programmation de la sortie de l'avion
Phase 2 - Décompte du 1er tour
Phase 3 -

Tour C : Phase 1 -
Phase 2 - Décompte du 2ème tour
Phase 3 -

Tour D : Phase 1 - Sortie de l'avion. Manœuvre normale
Phase 2 - Manœuvre normale
Phase 3 - Manœuvre normale

Précaution : Il faut veiller à placer des décors assez loin des bords de table. Un maximum de quatre nuages est préconisé.

Variante optionnelle :

Déplacement des nuages (**inconvenient rapproche d'un bord de table**) Bien vu Marc. Règles à créer.

Orientation du soleil. Règles à créer.