



16 tuiles Parachutistes,  
18-18 Parachutes.



Quinque est la seule compétition de parachutisme (vol relatif) où deux équipes tentent de réaliser une figure. Dès le premier saut, les joueurs ont environ 15 minutes pour construire une équipe et aligner, avec des manœuvres courageuses, cinq de leurs parachutistes. C'est ce qu'on appelle aussi la formation Quinque !

## POUR COMMENCER

Prenez les 18 Parachutes de la couleur choisie. Laissez les tuiles Parachutistes dans la boîte, pour former une réserve commune de tuiles. Un des joueurs (le plus jeune) place une tuile au milieu de la table, et met un parachute sur l'un des parachutistes. Ensuite, vous continuez le jeu en jouant chacun votre tour.



## PENDANT VOTRE TOUR

Vous réalisez une ou deux actions.

D'abord (c'est obligatoire) vous marquez un parachutiste : (c'est à dire poser un parachute de votre couleur dessus) ou vous déplacez une tuile. Ensuite (si vous le souhaitez), vous pouvez déplacer une tuile.

### EN PRATIQUE

Marquer + Déplacer\* **OU** Déplacer + Déplacer\*

\* La deuxième action est toujours optionnelle !

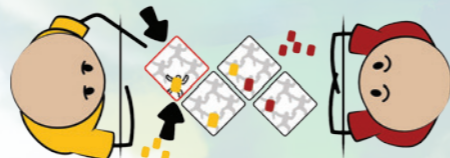
## VOUS MARQUEZ DE CETTE FAÇON

**A.** Choisissez un parachutiste libre sur une tuile déjà placée et mettez un parachute dessus.



**OU**

**B.** Ajoutez une nouvelle tuile, orthogonalement adjacente à une tuile déjà placée, et marquez un parachutiste sur cette tuile. La nouvelle tuile doit être connectée bord à bord par rapport aux autres tuiles, et orientée dans le même sens !



**ATTENTION ! Vous ne pouvez marquer un parachutiste qu'en tant que première action !**

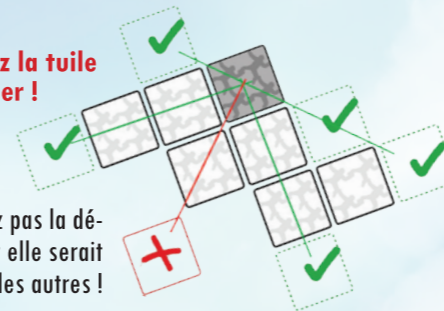
## VOUS DÉPLACEZ DE CETTE FAÇON

Vous pouvez déplacer n'importe quelle tuile horizontalement, verticalement ou en diagonale, tant que les tuiles restent reliées bord à bord et qu'elles ne se chevauchent pas ! Vous pouvez la déplacer juste sur un espace vide où elle ne se détacherait pas des autres, et vous pouvez juste déplacer une tuile dont le déplacement ne briserait pas la formation !

### ATTENTION :

**Vous déplacez la tuile sans la tourner !**

Vous ne pouvez pas la déplacer ici, car elle serait séparée des autres !



### LES RÈGLES D'OR POUR DÉPLACER UNE TUILE

1. Vous ne pouvez déplacer qu'une tuile que vous n'avez pas marquée dans le même tour !
2. Il n'est pas permis de déplacer une tuile qui est entourée sur tous les côtés !

## FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui aligne cinq parachutistes de sa couleur (horizontalement, verticalement ou en diagonale) gagne la partie. Si les deux joueurs se retrouvent avec 5 de leurs parachutistes alignés, le gagnant est celui qui joue son tour actuellement. La partie peut aussi se terminer (par une égalité) si les deux joueurs ont épuisé leur réserve de parachutes.



## QUINQUE : MODE AVANCÉ

Vous jouez comme dans le jeu de base, seule la manière de déplacer les tuiles change. Vous pouvez déplacer les tuiles en fonction du nombre de parachutes sur elles (leur couleur n'a pas d'importance) :

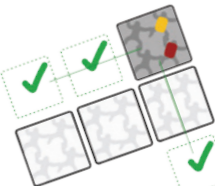
### 1 Parachute :

sur n'importe quelle position libre adjacente dans sa rangée ou sa colonne.



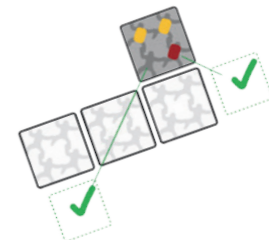
### 2 Parachutes :

sur n'importe quelle position libre dans sa rangée ou sa colonne (même en passant par dessus d'autres tuiles).



### 3 Parachutes :

n'importe où en diagonale (même en passant par dessus d'autres tuiles).



### 4 Parachutes :

sur n'importe quelle position libre dans sa rangée ou sa colonne ou en diagonale (même en passant par dessus d'autres tuiles).

