



FREDERIC ELOLA

FREDERIC NAVEZ



Faites une chute plus longue que vos amis!  
Pour ça, rien de tel que les distraire, décrocher leur ceinture ou tripatouiller leur matériel ...  
Au pire, qu'est-ce qui peut arriver ?

### DEBUT DU JEU

**Préparer la pioche:** Prendre la carte R.I.P., les 3 cartes Chute 500 et 6 cartes prises au hasard et les mélanger. Il s'agira du paquet fond de pioche. Mélanger les cartes restantes et les poser au dessus du paquet fond de pioche. Les cartes que les joueurs empileront devant eux, face découverte, représenteront leur saut en parachute. Ils ne pourront pas regarder dans leur paquet ou celui d'un autre joueur pendant la partie.

De 2 à 6 joueurs : distribuer 6 cartes par joueur  
De 7 à 10 joueurs : distribuer 3 cartes par joueur

### TOURS DE JEU

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur doit réaliser 2 actions, il peut faire deux fois la même :

poser 1 carte sur son personnage ou celui d'un autre joueur  
prendre 1 carte dans la pioche

Il n'y a pas de limite de carte en main ou sa pile.

### OUVRIR SON PARACHUTE

Quand un joueur n'a plus de carte en main, il peut ouvrir son parachute en tournant la pile de son personnage face cachée, il sort ainsi du jeu et n'agit plus. **Cela ne compte pas comme une action**, le joueur peut ouvrir son parachute à n'importe quel moment pendant son tour.

### FIN DU JEU

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur pioche la carte R.I.P. ou que tous les joueurs ont ouvert leur parachute. Les joueurs n'ayant pas ouvert leur parachute s'écrasent et perdent la partie. Les autres joueurs comptent leurs cartes Click-clack : s'ils en ont un nombre impair, c'est que leur harnais était détachée quand ils ont ouvert leur parachute et qu'ils se sont également écrasés.

Les survivants additionnent les valeurs inscrites sur leurs cartes chute, le joueur ayant la distance de chute la plus élevée gagne la partie.

Lorsque tous les joueurs à l'exception d'un seul ont ouvert leur parachute, ce dernier continue à jouer seul jusqu'à ce qu'il ouvre son parachute ou pioche la carte R.I.P. Il est interdit de compter les cartes restantes dans la pioche.

### FONCTIONS DES CARTES



Les cartes Chute s'accumulent sur la pile d'un joueur et permettent de calculer sa distance totale de Chute.



Les cartes Click Clack ouvrent ou ferment le harnais. A la fin du jeu, un total de Click-clack impair sur un personnage signifie que le harnais est détaché et qu'on va s'écraser si on ouvre son parachute.



Les cartes Solo empêchent pour un tour de subir les effets des cartes des autres joueurs.



Les cartes Wind font déplacer la dernière carte (sauf la carte solo) de chaque personnage sur celui de son voisin, dans le sens de la flèche (la carte Coup de Vent se déplace également).



Les cartes Risk permettent de prendre 2 cartes dans la main du joueur sur qui on a posé la carte, ou 2 cartes dans la pioche si on a posé la carte sur soi.



La carte R.I.P. annonce la fin du jeu et la mort des joueurs n'ayant pas ouvert leurs parachutes.



Make a longer fall than your friends! To do this, nothing beats distracting them, unhooking their harness or tweaking their equipment... At worst, what can happen?

### START OF THE GAME

**Prepare the card deck:** Take the R.I.P. card, the three 500 Fall cards and six random cards and mix them up. That will be the bottom of the card deck. Shuffle the remaining cards and place them on top of the bottom deck. The cards that the players will pile up in front of them, face up, will represent their parachute jump. They will not be able to look into their own falling deck or the one of another player's during the game.

From 2 to 6 players: deal 6 cards per player  
From 7 to 10 players: deal 3 cards per player

### GAME TURNS

The players take turns playing clockwise. In turn, each player must perform 2 actions, they can do twice the same:

place 1 card on his character or that of another player  
take 1 card from the deck

There is no card limit in hand or in their stack of fall.

### OPENING YOUR PARACHUTE

When a player no longer has a card in his hand, he can open his parachute by turning the stack of his character face down, he gets out of the game and no longer acts. **This does not count as an action;** the player can open his parachute at any time during his turn.

### END OF THE GAME

**The game stops when a player draws the R.I.P. card, or all players have opened their parachute.** Players who have not opened their parachute crash and lose the game. The other players count their Click-clack cards: if they have an odd number, it is because their harness was loose when they opened their parachute and they crashed too. **Survivors add up the values on their falling cards, the player having the distance of highest fall wins the game.**

When all but one of the players have opened their parachute, it continues to play alone until he opens his parachute or picks up the R.I.P. card. **It is forbidden to count cards remaining in the card deck.**

### CARD FUNCTIONS



Fall cards accumulate on a player's stack and allow to calculate his total distance of Fall.



Click Clack cards open or close the harness. At the end of the game, **an odd Click-Clack total on a character means that the harness is detached and that you will crash if you open your parachute.**



Solo cards prevent you during one turn from being affected by other players' cards.



The Wind cards move the last card (except the solo card) of each character on its neighbor's, **in the direction of the arrow** (the Windward Gust card also moves).



The Risk cards allow you to take 2 cards in the hand of the player on whom you have placed the card, or 2 cards in the deck if you have placed the card on your own fall deck.



The R.I.P. card announces the end of the game and the death of players who have not opened their parachutes.



Haz una caída más larga que tus amigos!  
Solo tienes que distraerlos, desabrocharle el cinturón o sabotear su material...  
A lo peor, qué puede pasar?

### INICIO DEL JUEGO

**Preparar el mazo:** Tomar la carta R.I.P., las 3 cartas Caída 500 y 6 cartas elegidas al azar y barajarlas. Esas cartas irán al fondo del mazo. Las cartas restantes irán sobre el fondo del mazo.

Las cartas que los jugadores apilarán frente a ellos, vueltas hacia arriba, representarán su salto en paracaídas. Los jugadores no pueden mirar sus cartas, ni las de sus vecinos.

De 2 a 6 jugadores: distribuir 6 cartas a cada jugador  
De 7 a 10 jugadores: distribuir 3 cartas a cada jugador

### TURNOS DE JUEGO

Se juega en sentido horario. Cada jugador tiene que realizar 2 acciones y puede hacer dos veces la misma:

poner 1 carta sobre su personaje o el de otro jugador  
coger 1 carta del mazo.

No hay limite de cartas en la mano o en la pila.

### ABRIR SU PARACAÍDAS

Cuando un jugador ya no tenga cartas en mano, puede abrir su paracaídas girando la pila de su personaje boca abajo, de ese modo sale del juego y deja de jugar. Eso no cuenta como una acción, el jugador puede abrir su paracaídas en cualquier momento durante su turno

### FIN DEL JUEGO

El juego se termina cuando un jugador haya cogido la carta R.I.P. o todos los jugadores hayan abierto su paracaídas. Los jugadores que no han abierto su paracaídas, se precipitan y pierden el partido. Los otros jugadores cuentan sus cartas Click-clack: si tienen un número impar de cartas, significa que su arnés no estaba atado, por tanto se precipitan. Los sobrevivientes suman los valores indicados sobre las cartas Caída, el jugador con la distancia de caída más larga, gana el partido.

Cuando todos los jugadores, menos uno, hayan abierto su paracaídas, este último sigue jugando hasta que haya abierto su paracaídas o haya cogido la carta R.I.P. Está prohibido contar las cartas que quedan en el mazo.

### FUNCIÓN DE LAS CARTAS



Las cartas Caídas se ponen en la pila de un jugador y permiten calcular su distancia total de Caída.



Las cartas Click Clack abren o cierran el arnés. Al final del juego, un total de Click Clack impar sobre un personaje significa que el arnés se soltó y que si el jugador abre su paracaídas se va a estrellar.



Las cartas Solo impiden pour una ronda de verse afectado por las cartas de los otros jugadores.



Las cartas Wind hacen mover la última carta (excepto la carta Solo) de cada personaje sobre la pila de su vecino, en el sentido de la flecha (hay que mover la carta Wind también).



Las cartas Risk permiten coger 2 cartas de la mano del jugador en el que se ha posado la carta, o 2 cartas del mazo si se ha posado la carta sobre su personaje.



La carta R.I.P. anuncia la fin del juego y la muerte de los jugadores que no han abierto su paracaídas.





**Fate una caduta più lunga dei vostri amici!  
Non vi resta che distrarli, slacciare la loro cintura  
o sabotare la loro imbracatura...  
Nel peggiore dei casi, cosa può succedere?**

## INIZIO DEL GIOCO

**Preparare il mazzo:** Prendere la carta RIP, le 3 carte Caduta 500 e 6 carte prese a caso e mescolarle. Queste carte andranno in fondo al mazzo. Le carte restanti andranno sopra il fondo del mazzo.

Le carte che i giocatori accumulano e che sono a dorso scoperto sul tavolo, rappresenteranno il loro salto in paracadute. **Durante la partita non è possibile consultare il proprio mazzo di carte o quello di un altro giocatore.**

**Da 2 a 6 giocatori : distribuire 6 carte per giocatore  
Da 7 a 10 giocatori: distribuire 3 carte per giocatore**

## TURNI DI GIOCO

Si gioca in senso orario. Quando è il proprio turno, ogni giocatore deve effettuare due azioni, può fare due volte la stessa:

**posare 1 carta su uno dei suoi personaggi o sul personaggio di un altro giocatore  
pescare 1 carta**

Non c'è un limite di carte in mano o impilate.

## APRIRE IL PARACADUTE

Quando un giocatore non ha più carte in mano, può aprire il suo paracadute girando la pila del suo personaggio faccia in giù, così esce dal gioco e non può più intervenire. **Non si tratta di un'azione**, il giocatore può aprire il suo paracadute in qualsiasi momento durante il suo turno.

## FINE DEL GIOCO

**Il gioco finisce quando un giocatore pesca la carta RIP o quando tutti i giocatori hanno aperto il loro paracadute.** I giocatori che non hanno aperto il loro paracadute precipitano e perdono la partita. Gli altri giocatori contano le loro carte Click-Clack: se hanno un numero dispari di carte, significa che l'imbracatura non era attaccata e quando hanno aperto il loro paracadute sono precipitati. **I sopravvissuti aggiungono i valori indicati sulle loro carte Caduta, il giocatore con la distanza di caduta più elevata vince la partita.**

Quando tutti i giocatori ad eccezione di uno solo hanno aperto il loro paracadute, quest'ultimo continua a giocare

solo finché non apre il suo paracadute o pesca la carta R.I.P. **È vietato contare le carte restanti nel mazzo.**

## FUNZIONI DELLE CARTE

**Le carte Caduta** si accumulano sulla pila di un giocatore e permettono di calcolare la sua distanza totale di Caduta.

**Le carte Click Clack** aprono o chiudono l'imbracatura. Alla fine del gioco, **un totale di Click clack dispari su un personaggio significa che l'imbracatura è staccata e che precipiterà se apre il suo paracadute.**

**Le carte Solo** impediscono di subire gli effetti delle carte degli altri giocatori per un turno.

**Le carte Wind** fanno spostare l'ultima carta (eccetto la carta Solo) di ogni personaggio su quello del suo vicino, **nel senso della freccia** (anche la carta Wind si sposta).

**Le carte Risk** permettono di prendere **2 carte dalle mani del giocatore su cui si è posata la carta, o 2 carte nel mazzo se si è posata la carta sul proprio personaggio.**

**La carta R.I.P.** annuncia **la fine del gioco e la morte dei giocatori che non hanno aperto i loro paracaduti.**

**Fallen Sie länger als Ihre Freunde!**

**Dafür gibt es nichts Besseres, als sie abzulenken, ihr Gurtzeug aufzuschnallen, oder mit ihrer Ausrüstung herumzuspielen...**

**Was kann denn dabei schon passieren?**

## BEGINN DES SPIELS

**Bereiten Sie den Ziehstapel vor:** Nehmen Sie die R.I.P.-Karte, die 3 Fall 500-Karten und 6 zufällig gezogene Karten, und mischen Sie sie zusammen. Es handelt sich um den unteren Teil des Ziehstapels. Mischen Sie die restlichen Karten, und stellen Sie diese über den unteren Teil des Ziehstapels. Die Karten, die die Spieler so vor sich aufstapeln, dass die oberste sichtbar ist, stellen ihren Fallschirmsprung dar. **Sie dürfen während des Spiels nicht in ihren Stapel oder in den eines anderen Spielers schauen.**

**Für 2 bis 6 Spieler: jeder Spieler erhält 6 Karten  
Für 7 bis 10 Spieler: jeder Spieler erhält 3 Karten**

## SPIELZÜGE

Die Spieler spielen der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Während seines Zuges muss jeder Spieler zwei Handlungen durchführen, wobei er zwei Mal die gleiche tätigen kann:

**eine Karte auf seine Figur oder die eines anderen Spielers legen  
eine Karte aus dem Stapel ziehen**

Die Anzahl der Karten, die ein Spieler in seinem Blatt oder auf seinem Stapel haben darf, ist nicht begrenzt.

## DEN FALLSCHIRM ÖFFNEN

Wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, kann er seinen Fallschirm öffnen, indem er den Stapel seiner Figur umdreht, so dass dieser verdeckt ist. Er scheidet so aus dem Spiel aus und kann nicht mehr handeln. **Da dies nicht als Handlung zählt**, darf der Spieler während seines Zuges jederzeit seinen Fallschirm öffnen.

## ENDE DES SPIELS

**Das Spiel endet dann, wenn ein Spieler die R.I.P.-Karte zieht oder wenn alle Spieler ihre Fallschirme geöffnet haben.** Die Spieler, die ihren Fallschirm nicht geöffnet haben, zerschellen am Boden und verlieren das Spiel. Die anderen Spieler zählen ihre Klippklapp-Karten: wenn deren Anzahl ungerade ist, war ihr Gurtzeug nicht zugeschnallt, als sie ihren Fallschirm geöffnet haben, und sie zerschellen ebenfalls am Boden. Die Überlebenden zählen die auf ihren Fall-Karten stehenden Punkte. **Der Spieler, der die größte Fallstrecke hat, gewinnt das Spiel.**

Falls alle Spieler außer einem ihren Fallschirm geöffnet haben, spielt dieser alleine weiter, bis er seinen Fallschirm öffnet oder die RIP-Karte zieht. **Es ist verboten, die im Ziehstapel verbleibenden Karten zu zählen.**

## FUNKTION DER KARTEN

**Die Fall-Karten** werden auf den Stapel eines Spielers aufgestapelt, und dienen dazu, seine Fallstrecke zu messen.

**Die Click clack-Karten** schnallen das Gurtzeug auf oder zu. **Eine ungerade Anzahl an Click clack-Karten auf dem Stapel eines Spielers bedeutet, dass das Gurtzeug aufgeschnallt ist, und dass der Spieler am Boden zerschellen wird, falls er seinen Fallschirm öffnet.**

**Die Solo-Karten** dienen für die Dauer einer Runde dazu, die Wirkungen der von anderen Spielern gespielten Karten außer Kraft zu setzen. **Die Wind-Karten** verschieben die oberste Karte

(außer der Solo-Karte) jedes Spielers **in Richtung des Pfeiles** auf den Stapel seines Nachbarn (die Wind-Karte wird auch verschoben).

**Die Risk-Karten** erlauben es, **zwei Karten aus dem Blatt des Spielers zu ziehen, auf dessen Stapel man die Karte gelegt hat, oder zwei Karten aus dem Ziehstapel zu ziehen, wenn man die Karte auf seinen eigenen Stapel gelegt hat.**

**Die R.I.P.-Karte** kündigt **das Ende des Spiels und den Tod der Spieler an, die ihren Fallschirm nicht geöffnet haben.**

**Dokonaj dl tuż zszego swobodnego spadania niż z Twoi znajomi!**

**Aby to zrobić, należy ży rozproszyć o ich uwagę, odpiąć ać im pasy lub pogrzebać w ich wyposażeniu...**

**W najgorszym wypadku, co moź że się e stać e ?**

## ROZPOCZĘ ĘCIE GRY

Przygotowanie stosu kart: Weź z 1 kartę e „R.I.P.”, 3 karty „Spadanie 500” oraz 6 kart wyciągniętych losowo z talii i przetasuj. Bę eą q one stanowić spodni pakiet kart do brania. Przetasuj pozostał te karty, a nastę eownie poť łoz z na dolnym pakiecie kart do brania. Odst tonię e te karty, które gracze bę eą q ukł tadać e przed sobą q, przedstawiają q ich skok na spadochronie. Podczas gry gracze nie mogą q zagł qdać e do swoich pakietów kart ani pozostał tych graczy.

**Od 2 do 6 graczy: rozdajemy po 6 kart każdemu z graczy  
Od 7 do 10 graczy: rozdajemy po 3 karty każdemu z graczy**

## PRZEBIEG GRY

Gracze grają kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz musi wykonać 2 czynności (może dwukrotnie wykonać tę samą czynność):

**położyć 1 kartę na swojej postaci lub innego gracza  
pobrać 1 kartę ze stosu kart**

Brak limitu kart w ręce lub w swoim stosie.

## OTWIERANIE SPADOCHRONU

Kiedy gracz nie ma już kart w ręce, może otworzyć spadochron obracając stos swojej postaci przy zakrytej karcie, wychodzi z gry i nie wykonuje więcej żadnej czynności. To nie liczy się jako czynność, a zatem gracz może w każdej chwili otworzyć spadochron podczas swojej kolejki.

## ZAKOŃ ĆZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wybierze kartę R.I.P. lub gdy wszyscy gracze otworzą swoje spadochrony. Gracze, którzy nie otworzyli spadochronu rozbijają się i przegrywają grę. Pozostali gracze liczą swoje karty Click clack: jeśli mają nieparzystą ilość kart, to dlatego, że ich uprzę była rozluźniona podczas otwierania spadochronu i również się rozbiłi.

Ocaleni gracze sumują wartości swoich kart „Spadania”, a gracz posiadający najdłuższą odległość spadania wygrywa grę.

Kiedy wszyscy gracze, z wyjątkiem jednego, otworzyli spadochrony, pozostali gracze kontynuują grę sam, aż do momentu otwarcia spadochronu lub wyciągnięcia karty R.I.P. Liczenie pozostałych kart w stosie jest zabronione.

## FUNKCJE POSZCZEGÓLNYCH KART

**Karty „Spadania”** sumują się na stosie jednego z graczy i pozwalają określić całkowitą odległość spadania.

**Karty „Click Clack”** otwierają lub zamykają uprzę spadochronu. Na końcu gry, nieparzysta ilość kart Click Clack na danej postaci oznacza, że uprzę rozpięta się, a otwarcie swojego spadochronu spowoduje rozbięcie się.

**Karty Solo** podczas jednej kolejki chronią przed działaniami kart pozostałych graczy.

**Karty Wind** przenoszą ostatnią kartę (poza kartą Solo) z każdej z postaci na sąsiednie, zgodnie z kierunkiem strzałki (karta Wind również się przenosi).

**Karty Risk** pozwalają wyciągnąć 2 karty z ręki gracza, u którego położyliśmy kartę lub 2 karty ze stosu jeśli położyliśmy kartę na swojej postaci.

**Karta R.I.P. oznacza zakończenie gry oraz rozbięcie się graczy, którzy nie otworzyli spadochronów.**

## PUBLISHED BY EXOD GAMES

1 rue Stephenson  
Bâtiment B - 4ème étage  
78180 Montigny le Bretonneux  
FRANCE



Phone : 01 30 12 47 25  
Contact@exod-games.com  
www.exod-games.com



Facebook: www.facebook.com/ExodGames  
Twitter: www.twitter.com/exodgames  
Instagram: www.instagram.com/exodgames

Copyright © 2018 Exod Games