

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



LE GAGNANT

Le jeu se termine lorsqu'un joueur réussit à rentrer avec un oeuf jusqu'à l'îlot-refuge se trouvant devant son nid. L'oeuf est alors posé dans le nid et hors de danger. Le premier joueur à rapporter un oeuf dans son nid a vaincu le dragon et est déclaré gagnant de la partie.

ATTENTION: il vous suffit de passer sur l'îlot-refuge se trouvant devant votre nid pour y déposer votre oeuf. Vous n'êtes pas obligé de tomber exactement sur cette case.

VERSION No. 2

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à rapporter 2 oeufs dans son nid.

Les règles restent identiques à celles de la première version à une petite exception près:

- Lorsque vous vous arrêtez sur une case dragon, vous appuyez une première fois sur le bouton. Et si vous vous sentez plus audacieux et que vous voulez essayer de faire tomber d'autres adversaires, vous pouvez appuyer sur le bouton une deuxième fois!

Pour rapporter un oeuf dans votre nid, vous n'êtes pas obligé de vous arrêter exactement sur l'îlot-refuge situé près de votre nid mais en passant dessus, vous le déposez et vous continuez votre chemin, vous déplaçant donc du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu par le dé.

LE GAGNANT

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur réussit à rapporter 2 oeufs dans son nid. Ce joueur est déclaré gagnant.

ATTENTION: Vous ne pouvez rapporter qu'un oeuf à la fois.

SERVICE CONSOMMATEURS

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez - le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse, à:

(Pour la France):

Kenner Parker
Service Consommateurs, 14, rue Scandicci, 93500 PANTIN

(Pour la Belgique)

Kenner Parker
Chaussée de jette 518, 1090 Bruxelles



© 1986, 1987 Parker Brothers, Division de Kenner Parker Toys Inc. (KPT), Beverly, MA 01915



2 à 4 joueurs

Age: à partir de 5 ans

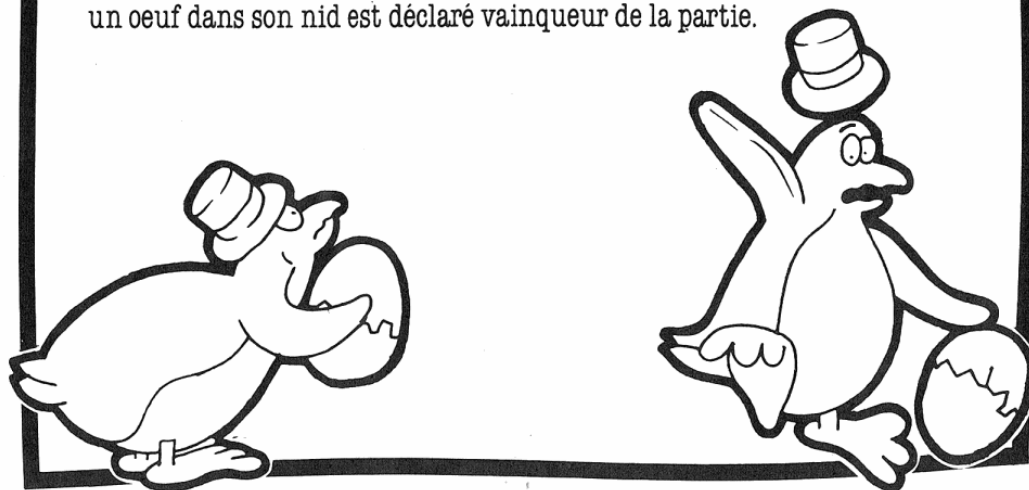
MATÉRIEL

- 1 parcours constitué de plusieurs icebergs ● 4 pingouins ● 5 oeufs
- 1 feuille d'autocollants ● 1 dé.

BUT DU JEU

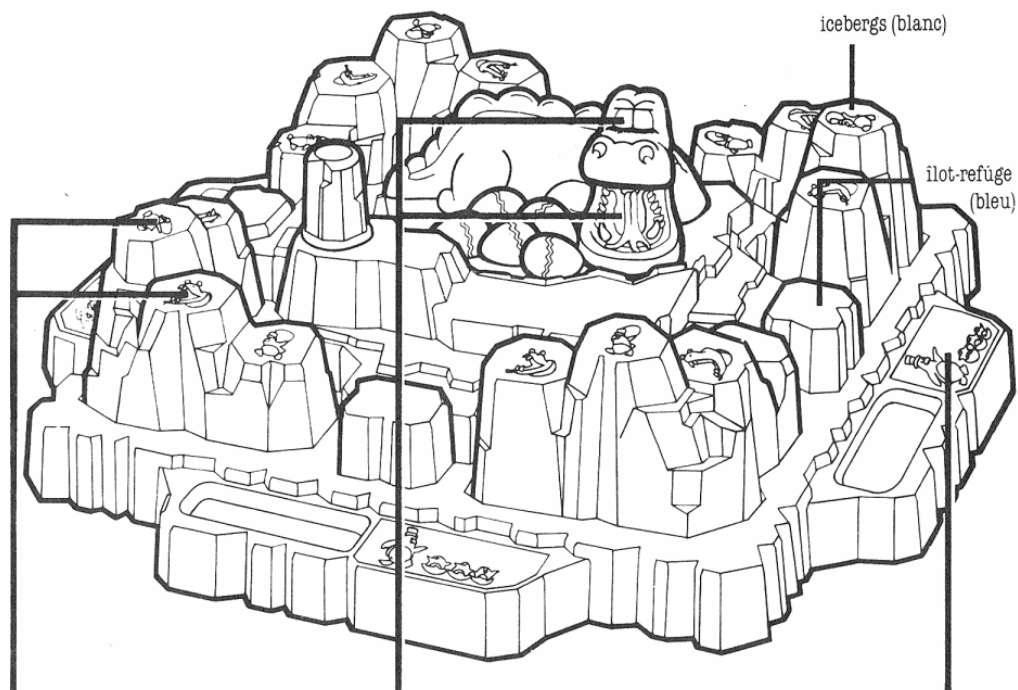
Au plus profond de l'Antarctique, sommeille le vilain dragon qui a volé tous les précieux oeufs des petits pingouins.

Les joueurs vont donc devoir rapporter un oeuf dans leur nid, en se déplaçant d'iceberg en iceberg. Mais attention, il ne faut pas réveiller le dragon qui dort paisiblement... Le premier joueur à avoir rapporté un oeuf dans son nid est déclaré vainqueur de la partie.



ASSEMBLAGE DU JEU

L'ILLUSTRATION CI-DESSOUS VOUS EXPLIQUE COMMENT METTRE EN PLACE LES DIFFÉRENTS COMPOSANTS DU JEU.

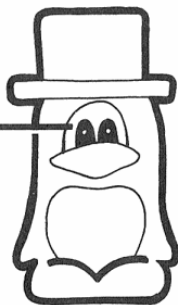


B. Placer les autocollants représentant un pingouin et ceux représentant un dragon au sommet de chacun des icebergs blancs (alterner à chaque fois un autocollant "pingouin" et un autocollant "dragon" lors du collage).

C. Placer l'autocollant représentant les yeux du dragon et celui représentant l'intérieur de sa bouche aux endroits indiqués ci-dessus.

A. Placer un autocollant représentant le nid d'un pingouin sur chacune des 4 plates-formes situées près des nids.

D. Placer un autocollant représentant les yeux des pingouins sur chacun des petits pingouins.



PREPARATION DE JEU

1. Placez le jeu au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit un pingouin et le place sur la plate-forme se trouvant à droite du nid qui a la même couleur que le pingouin (le pingouin rouge est ainsi placé à côté du nid rouge).
3. Pour un jeu facile (version no. 1), placez 4 oeufs près du dragon.
Pour un jeu moins facile (version no. 2), placez 5 oeufs près du dragon.
Le plus jeune joueur commence à jouer. Puis c'est au joueur de gauche à jouer, ainsi de suite.

DEROULEMENT DU JEU

Il existe deux versions pour ce jeu, une version facile (no. 1) dont le but est de rapporter un oeuf dans son nid et une version moins facile mais tout aussi amusante (no. 2) dont le but est de rapporter deux oeufs dans son nid.

VERSION No. 1

1. A votre tour de jeu, lancez le dé et déplacez votre pingouin du nombre de cases indiqué, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les sommets blancs des icebergs comptent pour une case; les îlots-refuge comptent également pour une case. **UNE CASE OCCUPÉE PAR UN AUTRE PINGOUIN NE COMPTE PAS. SAUTEZ-LA.**
2. Selon la case sur laquelle vous vous arrêtez, suivez les indications suivantes:
 - A. CASE PINGOUIN** Si vous vous arrêtez sur une telle case, récupérez un oeuf chez le dragon et placez-le sur le dessus de votre chapeau. **ATTENTION:** Ne prenez pas un oeuf si vous en avez déjà un. Vous ne pouvez pas en transporter plus d'un à la fois!
 - B. CASE DRAGON** Si vous vous arrêtez sur une telle case, appuyez sur le bouton rose qui va hélas réveiller le dragon. Un ou plusieurs icebergs vont se mettre alors à trembler:
 - Si seul votre pingouin tombe, reculez-le sur le premier îlot-refuge non-occupé se trouvant *avant* la case d'où vous êtes tombé. Si vous transportiez un oeuf, il est perdu et vous le remettez près du dragon. Votre tour de jeu prend alors fin.
 - Si plusieurs pingouins tombent, reculez votre pingouin jusqu'au premier îlot-refuge non-occupé puis c'est le joueur qui se trouve immédiatement à votre gauche qui recule son pingouin jusqu'au deuxième îlot-refuge non-occupé et ainsi de suite.
 - Tous les oeufs qui étaient transportés et qui sont tombés retournent près du dragon. Votre tour de jeu prend alors fin.
 - C. CASE ILOT-REFUGE** Si vous vous arrêtez sur une telle case, votre tour prend tout simplement fin. Il ne se passe rien de spécial.

Le jeu continue, chaque joueur lançant le dé, déplaçant son pingouin et suivant les indications données ci-dessus selon la case sur laquelle il s'est arrêté.

