

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## SAUVONS LES ANIMAUX Règle du jeu

De 2 à 4 joueurs  
À partir de 4 ans

### Contenu

- Plateau de jeu 3D avec échelles et toboggans
- 1 dé
- 4 billes
- 14 cartes
- Règle du jeu

### But du jeu

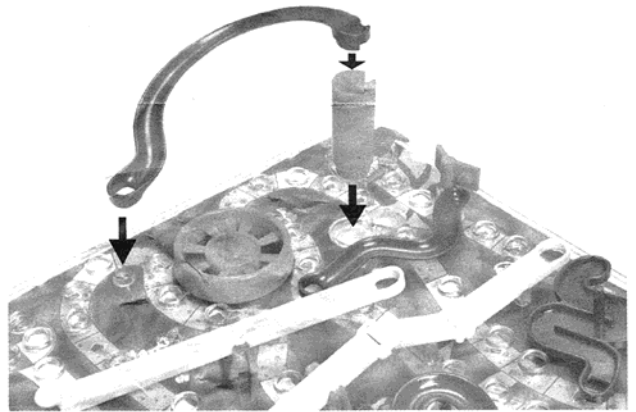
Il s'agit d'être le premier à atteindre le Centre de secours pour animaux avec un maximum de points.

### Préparation du jeu

- Placez le plateau de jeu sur une surface plane.
- Montez le toboggan en assemblant les éléments comme sur la photo ci-contre.
- Chaque joueur choisit une bille et la place sur la position « départ » en bas à gauche du plateau.
- Empilez les 14 cartes à côté du plateau de jeu : c'est la pioche.

### Ça y est, on joue !

- C'est le plus jeune joueur qui commence. Il lance le dé et fait avancer sa bille du nombre de cases indiqué par le dé.
  - Si la bille se retrouve en bas d'une échelle (jaune), le joueur remonte pendant qu'il a la main. La main passe alors au joueur suivant.
  - Si la bille se retrouve en haut d'un toboggan (bleue), le joueur glisse vers le bas pendant qu'il a la main. La main passe alors au joueur suivant.
  - Si le joueur se retrouve sur l'une des 11 cases jaunes, il peut prendre une carte de la pioche placée à côté du plateau de jeu. Il regarde la carte et la pose face cachée devant lui sur la table : on ne peut donc pas voir le nombre de points. Si, au cours du jeu, toutes les cartes ont été réparties entre les joueurs et si un joueur arrive tout de même sur une case jaune, il ne pourra malheureusement plus recevoir de carte !
  - Si le joueur se retrouve sur une flèche bleue, il passe tout simplement la main au joueur suivant.
- Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les échelles et les toboggans ont tous leur propre mode d'emploi : pour y grimper ou en glisser, il faut savoir s'y prendre. Regarde bien avant de commencer : si une bille tombe d'une échelle ou d'un toboggan, tu seras obligé de recommencer à la case départ !
- La bille doit donc toujours pouvoir être placée soit dans une case, soit à l'extrémité d'un toboggan ou d'une échelle. Si tu atterris sur une case où une échelle ou un toboggan croisent le sentier, ou sur une case déjà occupée par la bille d'un autre joueur, tu sautes par-dessus la case et tu places ta bille dans la première case libre.
- Le plateau de jeu comporte une roulette orange. Si un joueur arrive sur l'une des cases marquées d'une flèche rouge, autour de la roulette, le joueur place sa bille sur l'emplacement correspondant de la roulette. Il fait tourner la roulette : lorsque la roulette s'arrête, le joueur replace sa bille sur la case correspondante du plateau de jeu. Si la bille arrive à droite ou à gauche de la roulette – donc dans la jungle verte –, le joueur continue de faire tourner la roulette jusqu'à ce qu'elle arrive sur une case où le joueur peut de nouveau placer sa bille.
- Pour arriver au Centre de secours pour animaux, les joueurs doivent lancer le nombre exact de points. Si le dé indique un nombre de points plus élevé, le joueur passe la main au joueur suivant et attend d'avoir à nouveau la main au tour suivant.



### Le gagnant

Le jeu se termine dès l'arrivée d'un joueur au Centre de secours pour animaux. Ce joueur reçoit 5 points bonus qu'il ajoute au total de ses cartes. Tous les autres joueurs font eux aussi le total des points de leurs cartes. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points.

**Pour découvrir d'autres produits amusants de Go Diego!  
visitez notre site [www.universitygames.fr](http://www.universitygames.fr)**