

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SOS

Jeu Ravensburger® n° 21 038 7
Auteur: W. Riedesser
Design: B.L.T./U. Schildmeier/Ravensburger
Illustration: B.L.T.

Un jeu pour 2 à 4 joueurs entre 6 et 12 ans.

Contenu:

1 bassin
2 récipients transparents
1 voilier
4 cordelettes
4 pions petits-mousses
1 dé
1 éponge
1 règle de jeu



But du jeu

Dans ce jeu, seuls les plus adroits ont des chances de gagner. Qui sera assez habile pour verser des gouttes d'eau dans le petit voilier, sans le faire couler?

Le but est d'éviter autant que possible de faire couler le voilier, afin d'avoir le minimum de noeuds à sa corde.

Préparatifs

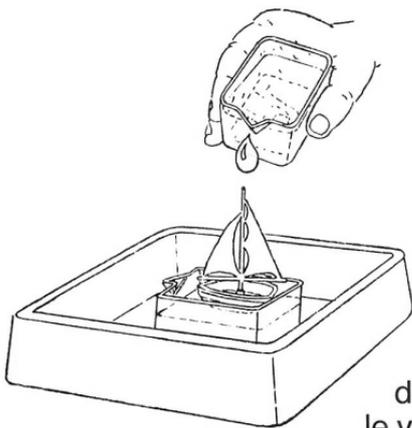
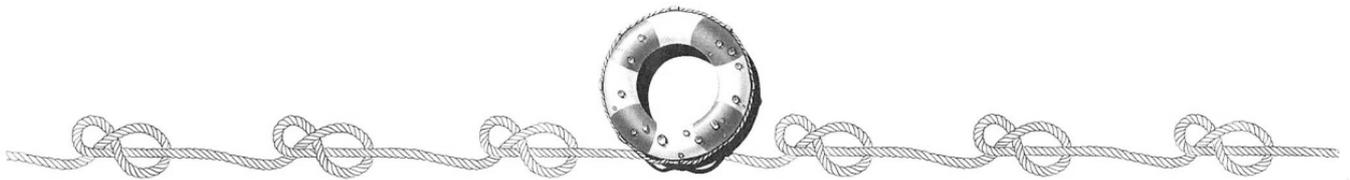
On sort le bassin bleu de la boîte de jeu et on le place de façon bien accessible pour tous les joueurs.

Les deux récipients transparents sont remplis avec de l'eau jusqu'à la marque inférieure. Ce détail est très important!

Un des récipients est alors placé au milieu du bassin bleu. A présent, on y pose le voilier de sorte qu'il flotte sur l'eau.

L'autre récipient est placé à côté du bassin bleu.

A présent, chacun des joueurs reçoit une corde et un pion petit-mousse et les pose devant lui.



Règle du jeu

Le premier joueur lance le dé et à l'aide du récipient (sans bateau) il doit verser de l'eau dans le voilier qui flotte sur l'autre récipient, ceci autant de fois que le dé indique de points (donc, au maximum **trois fois**).

Il est important qu'on recommence à verser pour chacun des points figurant sur le dé. Plusieurs gouttes versées à la fois ne comptent que pour un point. Puis, c'est au joueur suivant.

Si un joueur fait couler le bateau, il doit faire

un noeud à sa cordelette. Ensuite, il vide le bateau et le repose vide sur l'eau. Ce joueur a le droit de recommencer au prochain tour.

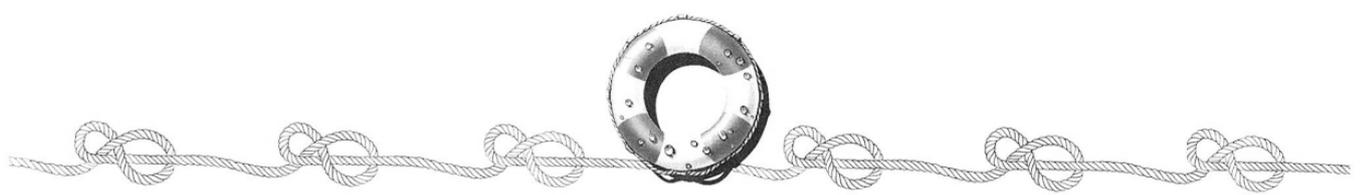


Le petit-mousse apparaît sur le dé: que faire?

Celui qui obtient le petit-mousse peut choisir un joueur qui devra verser de l'eau dans le bateau à sa place. Il lance une deuxième fois le dé pour indiquer combien de fois le joueur choisi devra verser de l'eau dans le bateau.

Si le bateau coule, alors le joueur qui a versé l'eau doit faire un noeud à sa corde. Si tout s'est bien passé, tant mieux pour lui! Dans les deux cas, c'est son voisin de gauche qui continue à jouer.

Attention: Lorsqu'on a été choisi par un joueur qui a lancé le petit-mousse, on ne peut pas



s'y opposer en utilisant soi-même son pion petit-mousse.

Les pions petit-mousse

Le petit-mousse est plein de bonnes intentions, même s'il est très espiègle. Ce pion que tous les joueurs possèdent, vient à leur secours quand les choses se gâtent.

S'il y a déjà beaucoup d'eau dans le bateau et qu'un joueur craint de le faire couler quand c'est son tour, il peut laisser passer son tour en jouant son pion petit-mousse. C'est alors au joueur suivant de jouer.

On peut également utiliser son pion petit-mousse quand le dé indique un chiffre défavorable (par ex. trois).

Chacun n'a cependant le droit d'utiliser son pion petit-mousse qu'une seule fois par jeu. On le remet ensuite dans la boîte.

Attention: le niveau d'eau monte!

Si le niveau de l'eau dans le récipient installé au milieu du bassin bleu dépasse la marque supérieure, on échange alors les deux récipients et on met le bateau dans l'autre récipient.

On effectue ce changement après avoir vidé le bateau, puis, l'avoir sorti du récipient.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a 3 noeuds à sa corde. Le gagnant est celui qui a le moins de noeuds à sa corde. Naturellement, il peut y avoir plusieurs vainqueurs.



Conseil pour les parents.

Veillez laver l'éponge avant la première utilisation.

Bien essuyer tous les éléments du jeu avant de les ranger.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

