

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

**ESCALE À JEUX**



S.O.S. Donald !

Un jeu de dé amusant pour 2 à 4 joueurs
à partir de 5 ans. Auteur : Reiner Knizia

D'un meuble à l'autre : Idée et but du jeu

C'est le déluge dans la maison de Donald! Catastrophe, il a oublié de fermer le robinet... et gare à ceux qui se mouillent les pieds. Daisy, Donald et leurs neveux et nièces sautent donc d'un meuble à l'autre pour sortir secs de la maison. Les membres de la famille Duck travaillent en formant des équipes de deux et c'est le premier joueur qui réussit à quitter la maison avec son équipe qui gagne la partie.

Beaucoup de meubles et un canapé : Le matériel

8 pions : deux pions rouges, verts, bleus et jaunes, 8 pieds qui serviront de support, 11 cartes : 10 petits meubles et un grand canapé, 1 dé spécial, les règles du jeu

Sautez sur les meubles ! Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, détachez soigneusement les pions et fixez-les sur les pieds qui leur serviront de support. Placez les cartes sur la table, l'une à côté de l'autre : commencez par installer quelques petits meubles, ensuite le grand canapé, puis les autres meubles. Posez les huit pions à gauche du premier meuble. Chaque joueur choisit les deux pions d'une même couleur qui formeront son équipe. Si vous ne jouez qu'avec deux ou trois joueurs, les autres pions sont utilisés, mais n'appartiennent à personne.

Vite, vite ! Le déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, les participants jouent à tour de rôle, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. En premier lieu, le joueur lance le dé. Ensuite, plusieurs possibilités se présentent:

- S'il lance le dé et tombe sur une couleur, il place l'un des deux pions de sa couleur sur le meuble suivant inoccupé. Un meuble ne peut contenir qu'un seul pion à la fois. Le joueur doit donc sauter les meubles déjà occupés. Seule exception : le grand canapé. Étant donné que c'est un grand canapé, il y a beaucoup de place et on ne peut pas le sauter.

- S'il lance le dé et tombe sur le côté blanc, il a beaucoup de chance, car c'est un joker. Il peut faire avancer un pion de son équipe.
- S'il lance le dé et tombe sur la flèche, il doit faire **reculer** le pion de son choix sur le meuble précédent inoccupé. En reculant, il saute aussi les meubles occupés, à l'exception du canapé.

Si plusieurs meubles, placés les uns à la suite des autres, sont occupés, le joueur doit faire un grand saut. Il est donc parfois possible d'avancer très rapidement mais, c'est la même chose lorsque le joueur doit reculer et il peut facilement se retrouver au point de départ! Si l'un des membres de la famille Duck réussit finalement à quitter la maison, c'est-à-dire à abandonner le dernier meuble, il attend patiemment, et sans bouger, le partenaire de son équipe.

Ça y est : Fin de la partie

Le premier joueur dont les deux pions, appartenant à **son** équipe, quittent la maison gagne la partie. Rien ne vous empêche cependant de continuer à vous amuser en vous lançant immédiatement dans une nouvelle partie !

© Schmidt Spiele GmbH, D-12359 Berlin, Made in Germany
www.schmidtspele.de

© Disney
www.disney.com

© 2002 Reiner Knizia

Design: Motive [Agentur], www.motive.de

T.Nr. 2841392

Note

Une importante erreur de traduction doit être corrigée.

Dans le chapitre « Vite, vite ! Le déroulement du jeu », premier point, remplacer « l'un des pions de **sa** couleur » par « l'un des deux pions de **cette** couleur ».