

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)



# Tabaijana

Flucht  
von der  
Feuerinsel

Flight from Fire Island

Fuite de

l'île en feu

De vlucht van het vuureiland

Ein Spiel von Wolfgang Kramer,  
illustriert von Sylvia Öwerdieck

*Aufgenommen in die Auswahlliste zum Kritikerpreis der Jury  
„Spiel des Jahres“ 1990*

3511

Spielregel – Playing rules –  
Règles du jeu – Spelregels



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN



# Tabaijana – Fuite de l'île en feu

Un jeu pour 2 à 5 personnes (à partir de 5 et 8 ans); durée de jeu: 20 minutes

## Idée du jeu

Tabaijana, petite île des mers du Sud qui craque soudain sous la colère de son volcan. Les habitants désemparés s'enfuient en toute hâte, chargent le strict nécessaire sur les bateaux et prennent le large.

Mais quelques enfants ont été oubliés. Et tandis que l'île s'enfonce rapidement dans l'eau, au milieu des fumées et des jets de pierres, ces enfants courent vers le port où se balance un dernier bateau. Parviendront-ils à y charger toutes les caisses nécessaires pour la survie en mer, et ceci en bon ordre, avant que Tabaijana n'ait complètement disparu sous les eaux?

## Matériel de jeu

Un plan, 20 caisses (4 de chacune des 5 couleurs), un bateau et 2 dés.

<b>Premier jeu (à partir de 8 ans)</b>
--

## Préparation

1. Placer les 20 caisses empilées sur la case 1, de telle manière que deux caisses de même couleur ne se suivent jamais.
2. Chaque joueur se choisit une couleur et sait ainsi quelles sont ses caisses.
3. Le bateau est posé sur la case 10.

## But du jeu

Les joueurs gagnent s'ils parviennent à déposer toutes les caisses sur le bateau, même celles qui n'appartiennent à aucun joueur. Ces caisses doivent cependant former une seule pile et les caisses de même couleur doivent être réunies dans la pile (par exemple: les 4 rouges en bas, puis les 4 blanches, etc. ...).

## Conventions:

- une caisse qui n'appartient à personne est appelée une caisse neutre.
- nous appelons PILE un ensemble d'une ou plusieurs caisses, quelles que soient leurs couleurs.
- si des caisses s'ajoutent sur une pile, c'est toujours par au-dessus.

## Deroulement

Un joueur peut choisir de déplacer

- une pile
  - **ou** le bateau,
- mais jamais les deux à la fois.

Piles et bateau se déplacent toujours vers l'avant.

Un joueur doit jouer et employer l'entièreté de ses points.

Le plus jeune commence, lance un seul dé et commence le démontage de la grande pile de départ. Il prend pour cela un certain nombre de caisses du dessus de la pile et les déplace d'un nombre de cases égal au nombre obtenu sur le dé.

Il doit cependant respecter une des deux règles suivantes:

**Règle A:** La pile qu'il déplace doit contenir au moins une de ses caisses.

ou bien

**Règle B:** La dernière caisse de la pile qui reste, après division, doit être une caisse de la couleur du joueur.

Il est évident qu'une pile qui se déplace peut n'être composée que d'une seule caisse. Sur une case, on ne peut cependant trouver plusieurs piles. Quand une pile arrive sur une case déjà occupée, elle s'ajoute au-dessus de la pile déjà en place.

C'est de cette manière qu'un joueur parvient à regrouper des caisses de même couleur.

► **Exemples de déplacement** regardez p. 19.

## Entraide mutuelle

Au travers de ces exemples, il est clairement montré qu'un joueur doit autant penser au transport de ses propres caisses que de celles des autres. Ce n'est d'ailleurs qu'à ce prix que le jeu se gagne.

## Avancer le bateau

Celui qui arrive avec une pile sur le bateau, charge cette pile sur le bateau. Si le bateau vide peut-être avancé par n'importe quel joueur, seuls des joueurs ayant déjà des caisses de leur couleur à bord, peuvent faire avancer le bateau chargé.

Si le bateau arrive sur une case occupée par une pile, cette pile est mise au-dessus de la pile du bateau.

Des caisses déjà chargées sur le bateau, peuvent être déchargées et déplacées, mais en respectant les règles A et B.

Si les points obtenus font dépasser le bateau, les caisses dépassent aussi le bateau et sont déposées plus loin.

## Autres règles

a) **Quand un joueur a regroupé trois de ses caisses:**

il peut désormais jouer avec les deux dés. Après les avoir lancés, il décide d'utiliser les points de l'un ou de l'autre, selon ce qui lui convient le mieux.

b) **Quand un joueur a regroupé ses quatre caisses:**

il peut désormais, en plus de jouer avec les deux dés, déplacer n'importe quelle pile, qu'elle contienne ou non une de ses caisses. Il lui est dès lors possible d'aider d'autres joueurs ou de déplacer des piles de caisses neutres.

c) **Les caisses neutres**

Une pile entièrement composée de caisses neutres ne peut-être déplacée que par un joueur ayant regroupé ses quatre caisses, sauf si la règle B est respectée.

Les caisses regroupées ne doivent pas nécessairement être sur le bateau pour application de ces trois règles.

## Fin de jeu

Les joueurs gagnent tous ensemble si toutes les caisses ont été empilées sur le bateau, dans n'importe quel ordre mais regroupées par couleur.

Ceci doit cependant avoir été réussi avant que le bateau n'ait dépassé la case 23. Si le bateau arrive sur la case 24 et que toutes les caisses ne sont pas à bord, regroupées par couleur, le jeu est perdu par tous les enfants.

## Variante pour compliquer

Déterminer au départ dans quel ordre de couleurs les caisses doivent être empilées sur le bateau.

<b>Deuxième jeu (à partir de 5 ans et comme partie de découverte)</b>
---

## Préparation du jeu

- Empiler les caisses par couleur et déposer les rouges sur la case 2, les blanches sur la case 3, les vertes sur la case 4, les bleues sur la case 5 et les jaunes sur la case 6.
- Chaque joueur choisit une couleur et sait donc quelles caisses il doit charger sur le bateau.
- le bateau est posé sur la case 10.

## But du jeu

Parvenir à empiler toutes les caisses sur le bateau, de telle manière que des caisses de même couleur ne se suivent jamais. Et cet objectif doit être atteint avant l'arrivée du bateau sur la case 24.

## Deroulement du jeu

**Conventions:** Idem que pour le premier jeu.

Un joueur peut choisir de déplacer

- une pile
- **ou** le bateau

mais jamais les deux à la fois.

Piles et bateaux se déplacent toujours vers l'avant.

Un joueur doit jouer et employer l'entièreté de ses points.

Le plus jeune commence et lance un seul dé.

Il peut déplacer du nombre obtenu sur le dé:

- soit une pile complète contenant au moins une caisse de sa couleur
- soit la partie supérieure d'une pile, quel que soit le nombre de caisses qui s'y trouvent (une ou plusieurs) mais pourvu qu'il y ait dedans au moins une caisse de sa couleur.
- soit une pile entièrement constituée de caisses neutres ou encore une partie de celle-ci.

La pile déplacée avance d'un nombre de cases égal au nombre obtenu sur le dé. Si la pile déplacée arrive sur une case déjà occupée, elle s'ajoute, par dessus, sur la pile déjà en place. Il ne peut en effet y avoir deux piles sur une seule case.

## Le bateau

Si un déplacement se termine sur la case du bateau, les caisses sont chargées dessus. Si les points obtenus font dépasser le bateau, les caisses dépassent aussi le bateau et sont déposées plus loin . . .

Tous les joueurs peuvent déplacer le bateau vide.

Si le bateau n'est chargé que de caisses neutres, tous les joueurs peuvent aussi le déplacer.

Sinon, un joueur ne peut déplacer le bateau que s'il a au moins une caisse de sa couleur à son bord.

Si le bateau arrive sur une case occupée par une pile, cette pile est mise au-dessus de la pile du bateau.

Si des caisses d'une même couleur se trouvent superposées sur la pile du bateau, il faudra les diviser par la suite, tout en suivant les règles de division et de déplacement. Dans cette logique, des caisses déjà chargées sur le bateau peuvent être déchargées et déplacées . . . mais toujours vers l'avant.

## Autres règles

### a) Si un joueur a trois caisses sur le bateau

il peut désormais utiliser les deux dés et, après les avoir lancés, choisir celui qui lui convient le mieux.

### b) Si un joueur a quatre caisses sur le bateau

il continue à jouer – en utilisant, d'une part, les deux dés et en choisissant le meilleur des deux  
– en déplaçant n'importe quelle pile pour aider les autres  
– ou en déplaçant le bateau.

## Fin de jeu

Les joueurs gagnent tous ensemble si toutes les caisses ont été empilées sur le bateau, de telle manière que des caisses de même couleur ne soient jamais superposées.

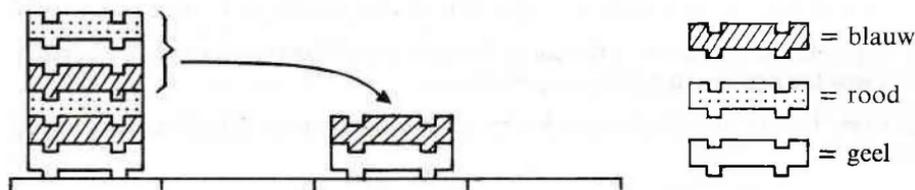
Ceci doit cependant avoir été réussi avant que le bateau n'ait dépassé la case 23. Si le bateau arrive sur la case 24 et que toutes les caisses ne sont pas à bord, désordonnées, le jeu est perdu par tous les enfants.

Ce jeu est conforme aux normes de sécurité françaises et belges.  
Il ne convient cependant pas aux enfants de moins de trois ans car  
il contient de petites pièces.

Si vous avez aimé ce jeu, sachez que l'aventure continue dans le jeu  
CORSAIRO – Aux mains des pirates  
(Herder 1991) du même auteur.

**Beispiele für das Ziehen der Kisten (Familienspiel) – Examples for moving the crates (family game) – Exemples de déplacement pour le premier jeu – Voorbeelden voor het verplaatsen (familiespel)**

(1)



● Gelb ist an der Reihe. Er würfelt 2. Er teilt den 1. Stapel und zieht mit den drei obersten Kisten weiter (Regel A). Auf diese Weise hilft er Blau, denn zwei blaue Kisten kommen zusammen.

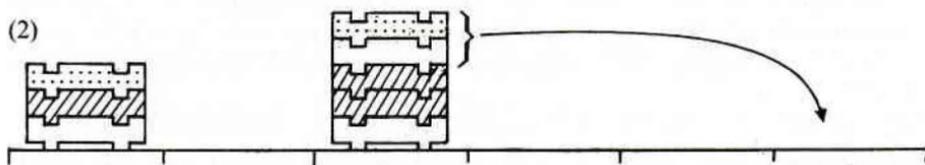
● It's yellow's turn. He has a 2. He removes the three top crates from the stack on field one and places them on field three on top of the stack there. He is using rule A – a yellow crate is in the stack he moved. Notice that blue has been helped and now two of the blue crates are together.

● Le joueur jaune lance le dé et obtient 2. Il divise la première pile et emmène les trois caisses supérieures deux cases plus loin. Il peut le faire car une de ses propres caisses se trouve dans la pile déplacée (règle A).

La pile déplacée est posée sur la pile existante de la case 3. Le joueur jaune a bien joué car il a regroupé deux caisses bleues.

● Geel is aan de beurt. De speler gooit 2. Hij neemt een stuk van de eerste toren en plaatst de 3 bovenste kisten 2 vakken verder. Dit is toegestaan, want er is een gele kist van hem aanwezig (regel A). Op deze manier helpt hij blauw, want nu komen er 2 blauwe kisten op elkaar.

(2)



● Jetzt ist Blau an der Reihe. Er würfelt eine 3 und zieht nach Regel B mit den beiden obersten Kisten weiter. Auf dem zurückbleibenden Stapel sind seine beiden Kisten jetzt oben.

● Blue has his turn and has a 3. Using rule B, he moves the top two crates from the stack on field three to the empty field five. The top crate left on field three is in his color, blue.

● C'est maintenant au joueur bleu de lancer le dé. Il obtient 3 et joue selon la règle B. Il ne déplace que les deux caisses supérieures de la pile de la case 3 et les amène sur la case 6. De cette manière, ses deux caisses bleues se trouvent au-dessus de la pile de la case 3.

● Nu is blauw aan de beurt. De speler gooit een 3 en verplaatst volgens regel B de 2 bovenste kisten. Boven op de rest van deze toren liggen nu zijn kisten.