

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



Le plan de jeu...

est composé de 30 cases illustrées d'objets à ranger. Chaque colonne représente une autre pièce de la maison de Donald (ex. : une colonne cuisine dans laquelle se trouvent une casserole, des assiettes... ; une salle de musique dans laquelle Donald conserve précieusement sa trompette et son violon).

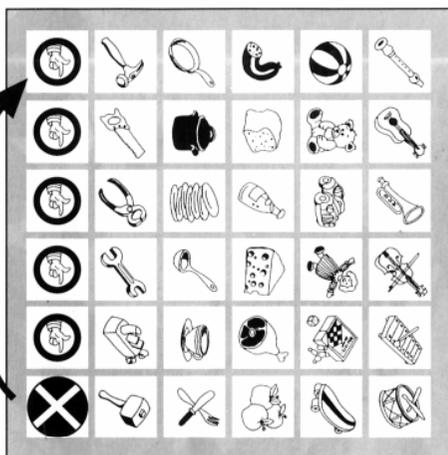
Chaque illustration du plan de jeu a une carte qui lui correspond.

Le plan de jeu comporte également un parcours avec 6 cases illustrées d'une main entourée d'un cercle rouge.

C'est sur ce parcours que Donald circule et toujours du haut vers le bas ; dans la direction indiquée par le doigt.

sur la case la plus haute lors du prochain tour.

La partie continue suivant l'illustration



Déroulement du jeu

Le joueur qui ressemble le plus à Donald a le droit de commencer, puis jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est ton tour, tu accomplis deux actions : d'abord tu déplaces la figurine-Donald d'une case vers le bas, puis tu tires une carte de ton choix.

La figurine-Donald

Le joueur qui commence place la figurine-Donald sur la première case du haut, à gauche. Le joueur suivant la déplace d'une case dans la direction indiquée par le doigt, etc... Lorsque Donald arrive à la case la plus basse du parcours, il saute à nouveau



Les cartes-rangement

Après avoir déplacé Donald, tu tires une carte-rangement de ton choix.

Il y a deux possibilités :

Première possibilité :

si tu découvres un objet qui se retrouve sur la même rangée que Donald, tu poses la carte correspondante, face cachée (porte fermée).

En échange tu obtiens un jeton-rangement comme gain.

Deuxième possibilité :

Si tu découvres un objet qui ne se trouve pas sur la même rangée que Donald, tu remets la carte face cachée à sa place initiale.

Chacun essaie de se souvenir de l'emplacement de cette carte pour ranger cet objet lors de son tour.

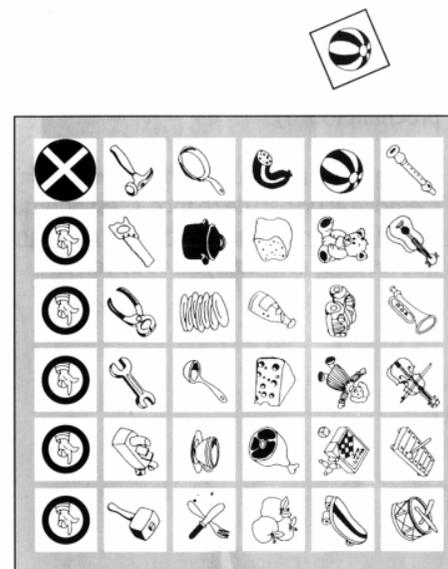
Parmi les cartes-rangement, il y a aussi 10 cartes-main identiques à celles du plan de jeu (parcours de Donald). Lorsque tu tires une telle carte, tu déplaces Donald d'une case sur son parcours et tu enlèves cette carte du jeu. Tu as le droit de rejouer jusqu'à ce que tu tires une carte «objet».

Par exemple : c'est ton tour, tu déplaces Donald d'une case. Ensuite tu tires une carte-main et déplaces encore la figurine-Donald d'une case. Cette carte est retirée du jeu. Tu tires à nouveau une carte, cette fois-ci un objet y figure mais ne correspond pas à la rangée dans laquelle se trouve actuellement Donald. Tu remets la carte en jeu et c'est au tour du joueur suivant.

Si une rangée est complète

Si la rangée sur laquelle Donald doit se déplacer est déjà complète, il saute sur la rangée d'après. C'est-à-dire que Donald ne se déplace que sur les rangées de son parcours sur lesquelles il reste encore des objets à ranger. Il peut donc arriver qu'il saute plusieurs rangées d'un seul coup.

La figurine-Donald est placée sur la case du haut et le joueur tire la carte «balle». Comme celle-ci se trouve sur la bonne rangée, il pose la carte sur la case correspondante.



Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque toutes les cases avec les objets de Donald sont rangés et couverts. Le gagnant est celui qui possède le plus de jetons-rangement. Il se peut très bien qu'il y ait plusieurs vainqueurs ayant le même nombre de jetons. D'ailleurs, Donald vous remercie beaucoup de l'avoir aidé avec tant de soins. Maintenant, oncle Picsou peut arriver à tout moment.

Variante de jeu

Lorsqu'une carte-rangement ne correspond pas à la rangée sur laquelle se trouve Donald, elle est remise en jeu. Mais le joueur suivant n'a pas le droit de la retourner, on évite ainsi qu'il ne prenne cette carte si elle correspond à sa rangée. D'ailleurs le jeu est encore plus difficile si, au début du jeu, on décide que les cartes-rangement ne doivent pas être remises à leur place initiale.

Remarques pédagogiques

«Devoir ranger» est généralement un sujet à tendance négative, du seul fait que l'obligation de ranger est synonyme de punition («si tu ne ranges pas tout de suite, tu n'auras pas d'argent de poche cette semaine»).

Ce jeu intègre le thème du rangement de manière très dissimulée, dans une ambiance de jeu positive. Il perd sa tendance négative, du fait que le principe de jeu demande le rangement pour gagner.

De plus, le principe de jeu développe les capacités de mémorisation et de concentration (quelle carte se trouve où ?) et amène les enfants à une réflexion logique (s'il n'y a pas de carte-main, dans quelle rangée se trouvera Donald lors de mon prochain tour ?).

Pour gagner à ce jeu, il suffit d'avoir de la mémoire et un peu de chance. C'est pourquoi les enfants ont autant de chance de gagner que les adultes... essayez, vous verrez !



Règle originale mise en ligne par François Haffner
pour les lecteurs de jeuxoc.fr

Editions Ravensburger, 68220 Attenschwiller, France