

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



Jeu Habermas N° 4154

# Larguez les amarres !

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 enfants à partir de 6 ans.

**Durée du jeu :** 10 - 15 minutes  
**Auteur du jeu :** Alex Randolph  
**Graphisme :** Renate Seelig

Quatre petits marins se livrent à une course de hors-bord en mer. Qui est le plus habile à manœuvrer son bateau ?

## Contenu du jeu :

1 plateau de jeu  
4 hors-bord  
4 moteurs  
8 bouées  
1 double borne d'amarrage avec corde



**En bref :**

## But du jeu :

Quel enfant avance le plus vite sur la route indiquée ?

**poser les  
bateaux**

## Préparation du jeu :

Chaque enfant choisit un bateau et le pose sur le mouillage de la même couleur. Le moteur est installé à l'arrière du bateau - le côté le plus plat en bas.

**les bouées**

Posez les bouées sur les marques prévues à cet effet.

**la borne  
d'amarrage**

Il faut mettre la double borne d'amarrage à côté du tapis de jeu. La corde doit être complètement déroulée.

**choisir la route**

## Déroulement du jeu :

Avant de commencer il faut décider quelle route vous voulez suivre : la jaune (facile) ou la rouge (difficile) ?

Les bateaux doivent suivre la **ligne jaune ou la ligne rouge**, faire **demi-tour** en arrivant à la dernière bouée et retourner par le même chemin.

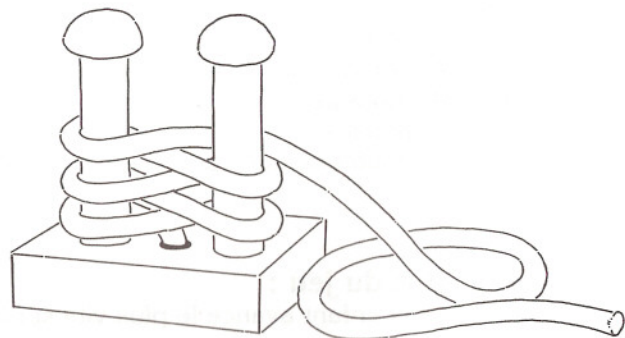
Attention ! Il est **interdit de toucher** les bouées.

Ton bateau a terminé la course quand il est revenu, la proue en avant, au mouillage.

Le bateau jaune du mouillage n° 1 commence le jeu:

Mets un doigt sur le moteur du bateau et pousse ton bateau en avant avec précaution. Tu n'as le droit de toucher que le moteur du bateau! (Les plus petits peuvent saisir le moteur entre deux ou trois doigts.)

Un petit instant ! Avant de partir, tu dois désigner un des joueurs et lui demander d'enrouler la corde sur la borne en formant des " nœuds en huit " pendant que tu navigues. Ce joueur prend la borne d'amarrage et donne le signal de départ: " Larguez les amarres ! "



Démarre alors au plus vite. Pendant que tu avances à toute vitesse, l'autre joueur enroule la corde autour des deux bornes. Quand il a terminé, il crie " Stop ! ". À ce signal, tu arrêtes tout de suite ton bateau.

Ensuite, c'est le tour du bateau de couleur turquoise du mouillage n° 2, etc. L'ordre de départ des bateaux est le même durant tout le jeu.

Règles supplémentaires:

- Quand tu pousses le bateau, il n'a pas besoin de rester exactement sur la ligne de la route, il suffit qu'il la suive à peu près.
- Si ton bateau s'est trop éloigné de la route pendant le déplacement, tu le remets sur la ligne avant le tour du joueur suivant.

pousser le bateau

désigner un joueur

Larguez les amarres !

naviguer, enrouler la corde en même temps, s'arrêter

au suivant

suivre à peu près la route

remettre le bateau sur la ligne

pousser les bateaux qui dérangent  
Ne pas toucher les bouées !

Tu es sorti de l'eau ? Stop !

Endroit dangereux ? Reculer le bateau.

retour du bateau au mouillage

plus facile

plus difficile

sans plateau de jeu

- S'il y a d'autres bateaux sur ton chemin, tu peux les écarter en les poussant.
- Il est interdit de toucher les bouées. Si cela t'arrive quand même, tu arrêtes ton bateau tout de suite et c'est le tour du joueur suivant.
- Si tu sors de l'eau, c'est-à-dire si tu touches terre ou si tu quittes le plateau de jeu, il faut également que tu t'arrêtes. Tu remets ton bateau sur la ligne. Au suivant de jouer !
- Si tu dois t'arrêter au milieu d'une zone d'eau infestée de requins, ton bateau doit reculer jusqu'à ce qu'il se trouve hors de cette zone.

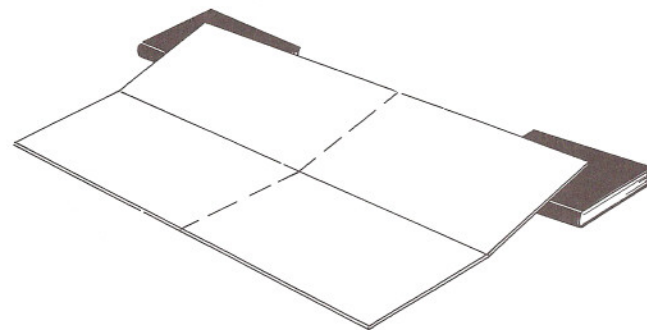
Fin du jeu :

Le premier qui réussit à revenir avec son bateau au mouillage a gagné.

Variantes :

Pour rendre le jeu plus facile, vous pouvez ignorer la règle des zones dangereuses et jouer sans bouées.

Si vous voulez que le jeu soit plus difficile, vous pouvez placer un livre sous le plateau de jeu. De cette manière, vous obtiendrez une surface inclinée.



Vous pouvez vous-mêmes inventer un parcours sans le plateau de jeu, à l'aide des bouées et autres objets, pour jouer sur toute la table, ou dans toute la chambre (à condition que le sol soit bien lisse).