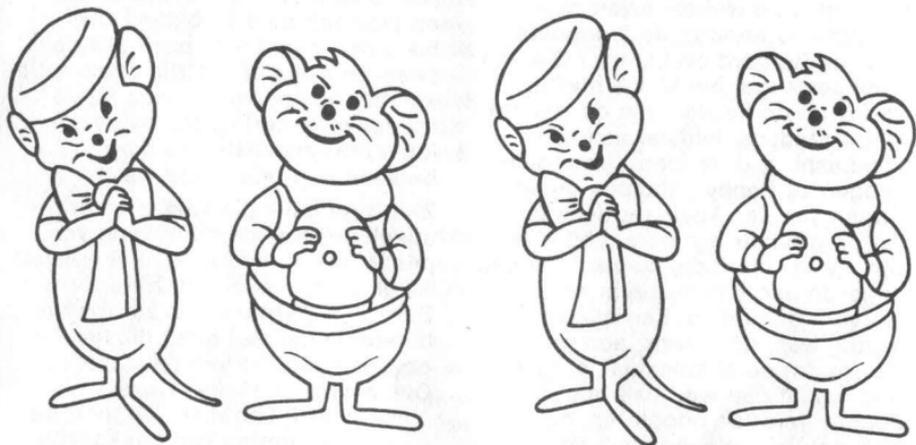


# DE REDDERTJES



# THE RESCUERS



# BERNARD & BIANCA

Spelregels  
Spelregler  
Spielregeln  
Rules of the game  
Règles du jeu  
Spilleregler  
Regole del gioco



## Les aventures de Bernard & Bianca

**Nombre de joueurs:** 2 à 6

**Age:** à partir de 4 ans

Avez-vous déjà entendu parler des petits sauveteurs, les 2 braves souris Bernard et Bianca? Ce sont eux qui ont réussi à sauver la petite fille Penny des mains de la méchante Madame Medusa, directrice d'une maison de prêts à gages. De plus, ils ont aidé Penny à trouver un diamant précieux, qui s'avère être le plus grand du monde. Penny a fait cadeau de ce diamant à un musée, et on lui a rendu hommage pour cela. Et ceci a pour autre conséquence que Penny, orpheline qui d'abord était désemparée parce que personne ne voulait s'en occuper comme son enfant, s'est trouvé un couple de gentils parents adoptifs.

C'est se qui se passe, parmi beaucoup d'autres choses, dans le magnifique dessin animé de Walt Disney, intitulé en anglais 'The Rescuers' et en français 'Les aventures de Bernard et Bianca'. Nous en avons fait un beau jeu, et c'est à cela que nous allons jouer tout de suite.

Attention.

2 à 6 joueurs peuvent participer.

Outre le plateau de jeu, qui est gai, et qui se met au milieu de la table, on trouve dans la boîte:

1 dé ordinaire;

1 petite carte avec 6 figurines, soit 3 fois Bernard et 3 fois Bianca, dans des couleurs différentes;

20 cartes à jouer, dont:

5 fois le pilote Orville

5 fois la libellule Evinrude

5 fois la méchante Madame Medusa

5 fois Brutus et Nero, les crocodiles préférés de Madame Medusa, donc deux 'méchants'.

Quand on réussit, avec sa figurine, à se placer **exactement** sur la dernière case du plateau, on a gagné le jeu. On avance toujours

d'autant de cases que points obtenus en jetant le dé, et deux ou plusieurs figurines peuvent se placer sur une seule case.

Avant de commencer, nous allons d'abord trier les 20 cartes à jouer.

On les pose par sorte, la face illustrée vers le dessus, de telle manière que l'attribution de points ne soit pas visible, et on place les 4 petites piles de 5 cartes sur la table près du plateau de jeu. Chaque joueur met sa figurine au début de la piste, près de l'assemblée des souris. Il ne reste plus qu'à tirer au sort ou à décider qui peut commencer, et on y va.

Dites voyez-vous sur le plateau ces petites cases où sont illustrés le pilote Orville et la libellule Evinrude? Si quelqu'un arrive avec sa figurine - Bianca ou Bernard - sur une telle case, il peut retourner la carte au-dessus de la pile Orville ou Evinrude. Il peut alors voir combien de points vaut cette carte, et il doit alors déplacer son Bernard ou sa Bianca d'autant de cases EN AVANT.

Mais il existe aussi des cases où sont illustrés la méchante Madame Medusa ou les ennuyeux crocodiles Brutus et Nero. Si une souris arrive sur une telle case, on retourne la carte au-dessus de la pile Medusa ou Brutus-Nero. On regarde combien de points vaut cette carte, et on déplace la souris d'autant de cases EN ARRIERE.

Si un tour se termine sur une case avec une flèche, il faudra alors suivre la direction de cette flèche au tour suivant. Quand on se retrouve de nouveau sur la grande piste, on joue en direction de l'arrivée.

Il existe encore 4 cases numérotées. Si Bernard ou Bianca arrive sur l'une de ces cases:

case 1 - les braves souris ont perdu leur chemin, et le joueur doit laisser passer un tour;

case 2 - le pilote Orville fait honneur à sa réputation; quelle cabriole, quelle audace! Mais on s'en tire bien, et on avance de 10 cases;

case 3 - on a atterri dans les marécages, ce qui veut dire que les 2 souris ont dû sauter en parachute, tandis que le pilote Orville a exécuté un atterrissage en détresse; c'est ici que l'on rencontre les habitants des marécages, Luke et Annie Bouée, qui vont conduire les souris à Penny, retenue prisonnière par Madame Medusa; cette aide semble toutefois rien donner, et les difficultés sont si grandes que les souris restent dans les marécages jusqu'à ce que l'on ait fait 5 ou 6 avec le dé;

case 4 - on a trouvé le diamant; le sauvetage de Penny est proche, et on peut jeter le dé encore deux fois de plus.

Et il s'agit maintenant, en jetant le dé, d'arriver exactement sur la dernière case. Trop de points? Il faut alors, en passant par la dernière case, compter à rebours et continuer d'essayer jusqu'à ce que l'on ait réussi.

Bien du plaisir avec ce beau jeu captivant!

