

# S.O.S. Plombier®

**Des tuyaux à raccorder astucieusement  
le plus vite possible.**

2 à 4 joueurs, de 7 à 10 ans.

**Contenu du jeu :**

80 tuyaux (20 de chaque couleur)

1 roulette

1 plateau de jeu

1 règle de jeu détaillée.

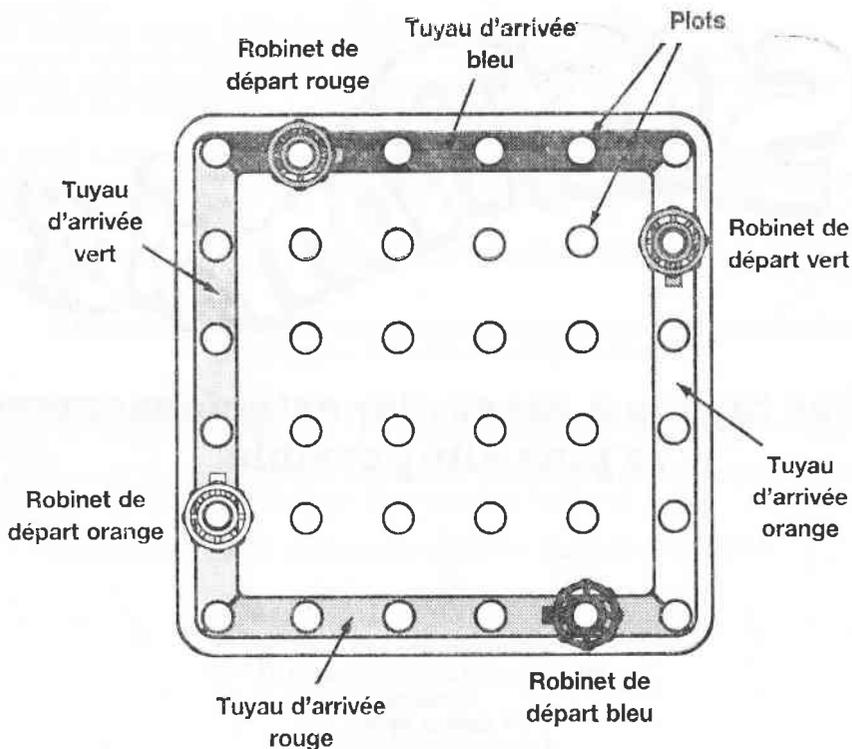
**But du jeu :**

Chaque joueur dispose d'un ensemble de tuyaux de la même couleur avec lesquels il doit essayer de construire une canalisation ininterrompue qui relie deux bords opposés du plateau. On démarre sa canalisation en partant du robinet de sa couleur. Le but est d'être le premier à se connecter au tuyau d'arrivée de la même couleur, situé sur le bord opposé du plateau.

Attention à ne pas s'emmêler les tuyaux !!!

**Préparation :**

Chaque joueur choisit un ensemble de tuyaux d'une même couleur, et se place devant le robinet correspondant à cette couleur. C'est de cet endroit, et de cet endroit seulement, que chacun devra démarrer sa canalisation. Le tuyau d'arrivée se trouve alors à l'opposé du plateau.

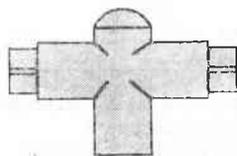


S'il n'y a que deux joueurs, ils doivent impérativement jouer en démarrant à partir de 2 côtés qui se touchent, et non pas en se mettant chacun à l'opposé de l'autre.

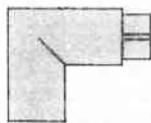
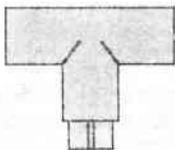
#### Déroulement du jeu :

Le dernier à avoir utilisé de l'eau commence, et lance la roulette pour connaître le type de tuyau qu'il devra fixer sur le robinet de départ.

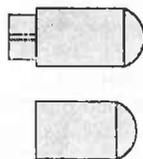
Il y a cinq types de tuyaux différents :



**2 sortes de T**  
4 tuyaux de chaque  
sorte par couleur

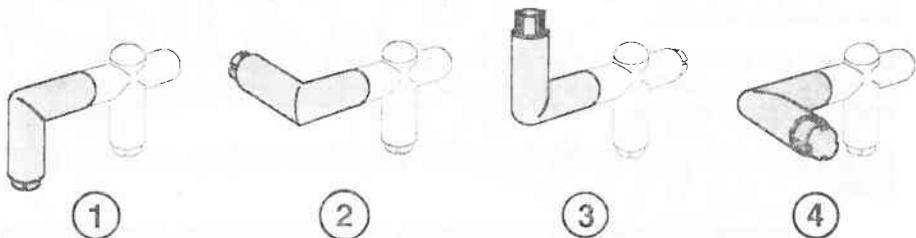


**Coude**  
8 tuyaux  
par couleur



**2 sortes de Bouchons**  
2 Bouchons de chaque  
sorte par couleur

Et quatre positions différentes pour relier les tuyaux entre eux:



Le tour passe ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur tombe sur le Bouchon au tout premier tour, il doit relancer la roulette.

Les joueurs continuent la partie ainsi, en fixant, à chaque tour, un nouveau tuyau à l'un des tuyaux posés précédemment sur leur canalisation, en fonction des indications de la roulette.

Au début de son tour, chaque joueur peut décider **soit** de lancer la roulette, **soit**, si sa progression est bloquée, de retirer un tuyau de sa canalisation.

Si la flèche de la roulette s'arrête sur une ligne de séparation, le joueur choisit alors celui des deux tuyaux qu'il préfère utiliser.

Les joueurs choisissent librement le meilleur emplacement et la meilleure position possibles pour chaque nouveau tuyau.

- Mais attention, dès qu'un tuyau est en place et que le joueur l'a lâché, il ne peut ni changer ce tuyau de place, ni l'orienter différemment.

Les joueurs ont le droit de fixer leurs tuyaux aux 16 plots du centre du plateau. La **première** fois qu'un joueur réussit à placer un tuyau qui se fixe sur l'un des 16 plots du centre du plateau (sans pour autant bloquer sa canalisation) il gagne un tour supplémentaire. Mais attention, on ne peut gagner qu'**un seul** tour supplémentaire par partie, en jouant de la sorte.

#### Important:

- Il est interdit de se fixer sur une canalisation adverse.
- Les joueurs ont le droit de faire sortir leur canalisation des limites du plateau.
- Il est interdit de faire passer sa canalisation juste au-dessus d'un tuyau d'arrivée adverse.
- Il est interdit de forcer le passage ou de faire dévier sa structure pour passer.
- Il est permis de poser des tuyaux bout à bout avec d'autres tuyaux ou avec des plots, sous réserve qu'il ne faille pas forcer pour le faire. Un raccordement de ce type n'est pas considéré comme une connexion.

Si un joueur n'a plus de tuyaux du type qui est désigné par la roulette, il passe son tour.

### **Bouchons:**

Les Bouchons servent à bloquer la progression de vos adversaires.

Lorsque la roulette s'arrête sur un Bouchon, le joueur dont c'est le tour place un Bouchon sur la canalisation de l'un de ses adversaires. Les Bouchons ne peuvent pas être utilisés sur les plots.

Un joueur qui est bloqué peut, pour son tour, soit repartir d'un autre point de sa canalisation, soit enlever le Bouchon. Enlever un Bouchon compte pour un tour: on ne lance donc pas la roulette.

Les Bouchons ainsi enlevés sont rendus à leur "propriétaire" d'origine, et pourront être réutilisés.

- **Important** : il est interdit de bloquer les plots d'arrivée de ses adversaires, que ce soit avec un Bouchon ou avec sa canalisation.

### **Le gagnant**

Le premier qui relie sa canalisation à l'un des 5 plots situés sur le tuyau de sa couleur a gagné.

A chaque coin, deux couleurs se rejoignent : les deux joueurs qui utilisent ces couleurs peuvent tous deux finir leur canalisation sur ces plots communs.

- Il est interdit de finir sur le plot correspondant à un robinet de départ.