

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



L'Enclos (jeu)

L'Enclos est un jeu de société créé par Michel Boutin et publié pour la première fois dans *Vers l'Éducation Nouvelle* n° 402 (Ceméa) en avril 1986.

Le jeu oppose deux joueurs pour une partie d'environ 15 minutes.

Sommaire

Principe général

Règle du jeu

Matériel

Mise en place

But du jeu

Déroulement

Fin de partie et vainqueur

Références

Articles

Édition

Principe général

Les joueurs déplacent leurs moutons et posent des barrières. Dès qu'un joueur ne peut plus déplacer aucun mouton, son adversaire a gagné.

Règle du jeu

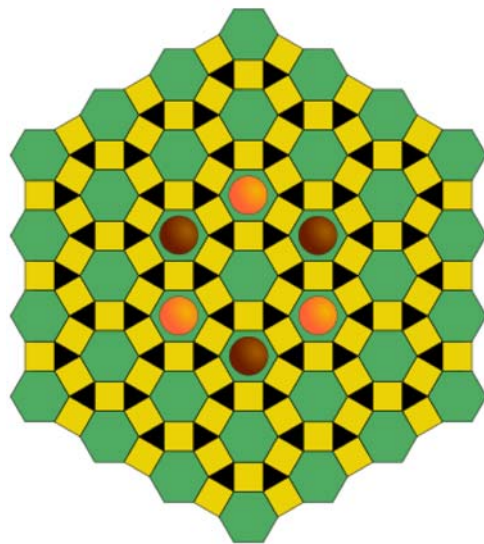
Matériel

- Un plan de jeu comportant 37 cases hexagonales et 90 passages carrés entre ces cases. Les hexagones sont des champs, les carrés des passages entre ces champs, les triangles des buissons infranchissables.

Note : On remarquera que le plan de jeu représente l'un des huit pavages semi-réguliers.

- 3 moutons blancs et 3 moutons noirs.

L'Enclos jeu de société



Position de départ des moutons

Autre nom jeu de l'enclos

Auteur Michel Boutin

Éditeur Ceméa

Date de 1^{re} édition 1986

Format grande boîte

Mécanismes déplacement
blocage

Thème moutons

Joueur(s) 2

Âge à partir de 8 ans

Durée annoncée env. 15 minutes

<u>habileté</u>	<u>réflexion</u>	<u>générateur</u>	<u>info. compl.</u>
<u>physique</u>	<u>décision</u>	<u>de hasard</u>	<u>et parfaite</u>
✗ Non	✓ Oui	✗ Non	✓ Oui

- Une soixantaine de barrières.

Mise en place

Au départ, le plan de jeu est vide de toute barrière. Les 6 moutons occupent les 6 cases autour du centre en alternant noir et blanc.

But du jeu

Bloquer les trois moutons adverses. Dès qu'un joueur ne peut plus bouger aucun de ses moutons à son tour de jouer, il a perdu.

Déroulement

Le joueur qui s'est fait tondre le plus récemment commence.

Le tour d'un joueur consiste en deux actions qu'il fait dans l'ordre de son choix :

- déplacer un de ses moutons vers un hexagone voisin libre en empruntant un passage qui n'est pas bouché par une barrière ;
- boucher un passage avec une barrière.

Fin de partie et vainqueur

Lorsqu'un joueur à son tour est incapable de bouger un de ces moutons, il a perdu la partie. On peut être bloqué par des
