

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 (Saône-et-Loire), 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



ATTRAPEZ LES MOUTONS

Un jeu de dé amusant pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Contenu

- 5 dés (chacun 2 x mouton, 2 x loup, 2 x doublement « x2 »)



- 25 jetons de moutons de valeur 1
- 20 jetons de moutons de valeur 5



Brève description

Les moutons paissent tranquillement dans leur pré et savourent leur vie paisible. Si seulement il n'y avait pas les loups qui les harcèlent et essaient de leur faire quitter leur troupeau. Qui

arrête de lancer le dé au bon moment ? Et qui risque assez, mais pas trop pour avoir le plus grand nombre de moutons dans la bergerie à la fin du jeu, afin de gagner la partie ?

Les préparatifs

Chaque joueur reçoit trois jetons de moutons de valeur 1. Les jetons restants forment la réserve (le troupeau). Le joueur qui est le plus doux comme un agneau commence la partie.

Le déroulement du jeu

Le premier joueur commence, et ensuite on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance jusqu'à 5 dés, l'un après l'autre. Après avoir lancé un dé, le joueur le place au milieu de la table et décide s'il veut lancer un autre dé ou pas. S'il ne veut pas lancer d'autre dé, on évalue les dés lancés (au cas où le joueur a lancé tous les 5 dés, on procède de toute façon à l'évaluation) :

Ou bien le joueur reçoit des moutons de la réserve, ou bien il doit en restituer quelques-uns, ou bien il revient les mains vides.

Après l'évaluation, son tour est fini et c'est le tour du joueur suivant.

Les résultats



Mouton : le joueur reçoit un mouton de la réserve



Loup : le joueur doit restituer un mouton et le placer dans la réserve



x2

„x2“: le nombre de moutons et loups obtenu aux dés est doublé.

Important : la multiplication a toujours lieu à la fin.

Exemples :



le joueur reçoit deux moutons et perd trois moutons. Il doit donc placer un mouton dans la réserve (+2 - 3 = -1).



le joueur reçoit et perd à chaque fois un mouton. Il ne reçoit donc rien (+1 - 1 = 0).



x2 x2

le joueur reçoit deux moutons et en perd un. Au total, il gagnerait donc un mouton (+2 - 1 = +1). Comme le joueur a aussi obtenu deux « x2 », le profit est doublé deux fois. En tout, il reçoit donc 4 moutons de la réserve (+1 x 2 x 2 = +4).



x2

x2

x2

x2

le joueur perd un mouton. Cette perte est doublée quatre fois. Il doit donc restituer 16 moutons au total (-1 x 2 x 2 x 2 x 2 = -16).

Note : si le joueur n'a pas autant de moutons qu'il doit en restituer, il place tous ses moutons dans la réserve et continue à jouer avec 0 moutons.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur possède 20 moutons ou plus, la partie se termine et il a gagné.



Der Spieler verliert ein Schaf. Dieser Verlust wird viermal verdoppelt.

Er muss also insgesamt 16 Schafe an den Vorrat abgeben ($-1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = -16$).

Anmerkung: Hat der Spieler nicht mehr so viele Schafe, wie er abgeben muss, gibt er alle seine Schafe an den Vorrat und spielt mit 0 Schafen weiter.

Spielende

Sobald ein Spieler 20 oder mehr Schafe vor sich liegen hat, ist das Spiel beendet und er hat gewonnen.

F

ATTRAPEZ LES MOUTONS

Un jeu de dé amusant pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Contenu

- 5 dés (chacun 2 x mouton, 2 x loup, 2 x doublement «x2»)
- 25 jetons de moutons de valeur 1
- 20 jetons de moutons de valeur 5



Brève description

Les moutons paissent tranquillement dans leur pré et savourent leur vie paisible. Si seulement il n'y avait pas les loups qui les harcèlent et essaient de leur faire quitter leur troupeau. Qui

arrête de lancer le dé au bon moment ? Et qui risque assez, mais pas trop pour avoir le plus grand nombre de moutons dans la bergerie à la fin du jeu, afin de gagner la partie ?

Les préparatifs

Chaque joueur reçoit trois jetons de moutons de valeur 1. Les jetons restants forment la réserve (le troupeau). Le joueur qui est le plus doux comme un agneau commence la partie.

Le déroulement du jeu

Le premier joueur commence, et ensuite on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance jusqu'à 5 dés, l'un après l'autre. Après avoir lancé un dé, le joueur le place au milieu de la table et décide s'il veut lancer un autre dé ou pas. S'il ne veut pas lancer d'autre dé, on évalue les dés lancés (au cas où le joueur a lancé tous les 5 dés, on procède de toute façon à l'évaluation) :

Ou bien le joueur reçoit des moutons de la réserve, ou bien il doit en restituer quelques-uns, ou bien il revient les mains vides.

Après l'évaluation, son tour est fini et c'est le tour du joueur suivant.

Les résultats



Mouton : le joueur reçoit un mouton de la réserve



Loup : le joueur doit restituer un mouton et le placer dans la réserve



„x2“ : le nombre de moutons et loups obtenu aux dés est doublé.

Important : la multiplication a toujours lieu à la fin.

Exemples :

     le joueur reçoit deux moutons et perd trois moutons. Il doit donc placer un mouton dans la réserve (+2 - 3 = **-1**).

  le joueur reçoit et perd à chaque fois un mouton. Il ne reçoit donc rien (+1 - 1 = **0**).

     le joueur reçoit deux moutons et en perd un. Au total, il gagnerait donc un mouton (+2 - 1 = +1). Comme le joueur a aussi obtenu deux « x2 », le profit est doublé deux fois. En tout, il reçoit donc 4 moutons de la réserve (+1 x 2 x 2 = **+4**).

     le joueur perd un mouton. Cette perte est doublée quatre fois. Il doit donc restituer 16 moutons au total (-1 x 2 x 2 x 2 x 2 = **-16**).

Note : si le joueur n'a pas autant de moutons qu'il doit en restituer, il place tous ses moutons dans la réserve et continue à jouer avec 0 moutons.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur possède 20 moutons ou plus, la partie se termine et il a gagné.