

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





Règles du jeu

Un jeu d'observation et de rapidité pour 2 à 6 joueurs, dès 5 ans, de Jean-Marc COURTIL illustré par David REVOY.

• Matériel

56 cartes



Jetons



Pion MOUTON



Pions BOBBY



• But du jeu

Etre le premier à posséder 5 jetons.

• Préparation du jeu

Distribuer 2 jetons à chacun et les placer devant soi.

Le reste des jetons forme la **RÉSERVE**. Mélanger les cartes.

Disposer au centre de la table les 3 éléments suivants :

1. Le paquet de cartes faces cachées qui sera la **PIOCHE**(*),
2. Le pion **MOUTON**.
3. Autant de pions **BOBBY** que le nombre de joueurs moins un.

Exemple : Pour 4 joueurs, il faut 3 pions BOBBY.

(*) Les joueurs peuvent aussi décider de se répartir équitablement les cartes. Chacun aura donc sa propre **PIOCHE**.

• Déroulement du jeu

Le tour de jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence la partie ; il retourne rapidement la carte du dessus de la **PIOCHE** et la pose, face visible, à côté, de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir en même temps. En fonction du dessin de la carte, tous les joueurs doivent réagir ou ne rien faire :

- Si le loup surgit, il faut attraper un pion **BOBBY**.



Le joueur qui n'a pas attrapé de pion **BOBBY** perd un jeton qu'il remet dans la **RÉSERVE**.

- S'il y a un ou plusieurs moutons et aucun loup, il faut attraper le pion **MOUTON**.



Le joueur qui a attrapé le pion **MOUTON** gagne un jeton qu'il prend dans la **RÉSERVE**.

• Il ne faut pas réagir dans les autres cas : Aucun mouton **OU** au moins un mouton et un loup caché.



Tout joueur qui touche ou qui prend un pion **BOBBY** ou un pion **MOUTON** perd un jeton qu'il remet dans la **RÉSERVE**.

La partie continue avec le joueur suivant qui retourne une nouvelle carte ; chacun devant réagir à nouveau en fonction du dessin de la carte. Quand la **PIOCHE** est épuisée, mélanger les cartes et reformer la **PIOCHE**.

• Elimination d'un joueur

Le joueur qui perd tous ses jetons est éliminé et on enlève alors un pion **BOBBY** avant de continuer la partie.

• Victoire

Le premier joueur qui a 5 jetons gagne la partie. Pour des parties plus longues, augmenter le nombre de jetons nécessaire pour gagner.

• Parties avec handicap

Il est possible de donner un nombre initial de jetons différent à chaque joueur afin d'équilibrer le jeu en fonction des âges.

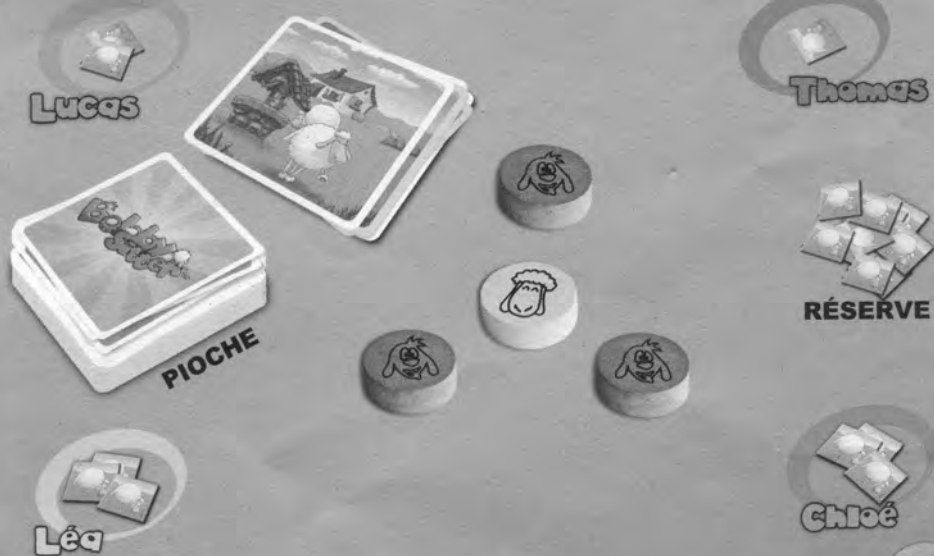
Exemple : Thomas et Chloé jouent avec leur deux enfants, Lucas et Léa, âgés de 5 et 6 ans. Les parents commencent avec 2 jetons chacun alors que leurs enfants commencent avec 3 jetons chacun.

Bobby Sitter

«Pour mon fils adoré, Manu, qui m'a beaucoup aidé pour ce jeu. Merci fiston...»

J.M. COURTIL

Exemple de partie en cours à 4.



ASYNCRON
le temps de jouer **Classic**

www.asyncron.fr

Démo vidéo sur
www.bobby-sitter.fr

