

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Jeu de coopération

Pour jouer tous ensemble contre le vent

La bergère, ses moutons et son chien doivent rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont.
Les joueurs parviendront-ils à coopérer pour ramener tous les moutons à la bergerie ?

Age : à partir de 4 ans
Nombre de joueurs : à partir de 2
Durée : 15 minutes

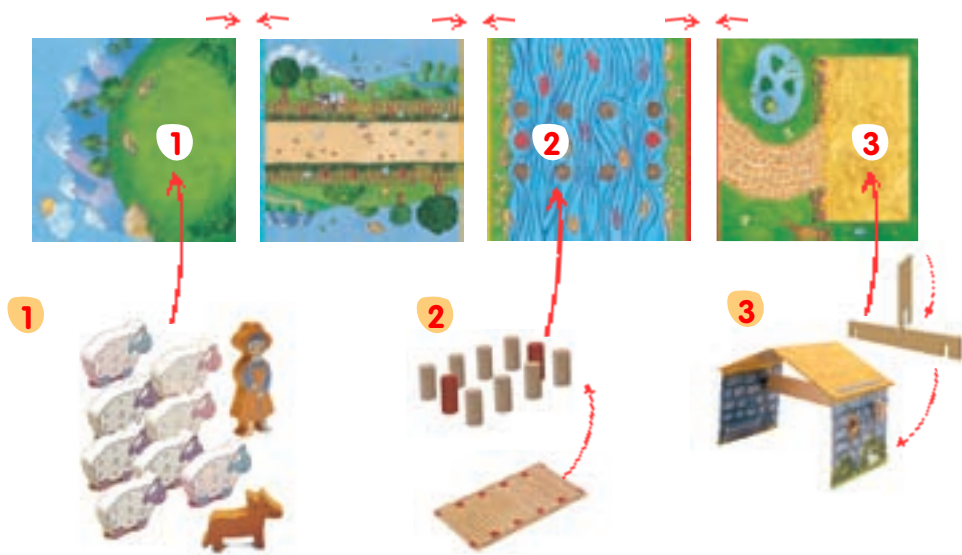
Contenu du jeu :

1 set de 4 plateaux décorés, 1 bergerie et sa poutrelle en bois, 1 pont, 10 pièces en bois (piliers du pont), 1 baguette en bois, 1 bergère, 9 moutons, 1 chien, 1 dé.

But du jeu







Déplacer jusqu'à la bergerie la bergère, ses moutons et son chien avant que le vent n'emporte le pont.

Préparation du jeu



Déroulement de la partie

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus jeune commence par lancer le dé.

-  **Montagne** : avancer le pion de son choix de la montagne vers la campagne.
-  **Fleur** : avancer le pion de son choix de la campagne vers le pont.
-  **Pont** : avancer le pion de son choix du pont vers la bergerie.
-  **Soleil** : avancer le pion de son choix vers le plateau suivant.
-  **Saute-mouton** : avancer deux pions de son choix vers le plateau suivant.
-  **Vent** : enlever avec la baguette en bois un pilier du pont.

Important : la bergère précède toujours le troupeau dans le déplacement d'une case à l'autre, le chien ferme toujours la marche.

Fin de la partie :

Les joueurs gagnent s'ils ont rassemblé tous les pions sous la bergerie avant que le vent n'emporte le pont.

Par contre, si le pont s'écroule avant que tous les pions soient sous la bergerie, tous les joueurs ont perdu la partie.

