

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 (Bourgogne du sud), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## 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

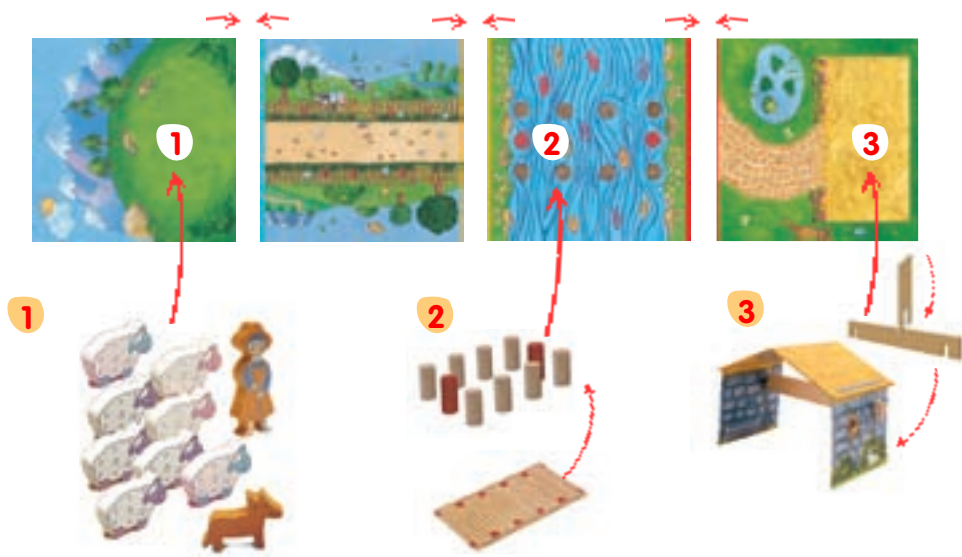
### Contenu du jeu :

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.

