

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Matériel :
30 tuiles « moutons » + 1 tuile STOP + 8 tuiles Spéciales.
4 paniers.
4 bergers.
40 pelotes de laine (billes de décoration française)
1 règle.

But du jeu



Se débarrasser des pelotes de laine (billes).

Dès qu'un joueur n'a plus de pelotes dans son panier, il est désigné vainqueur de la manche ou de la partie.

Le gagnant de la première manche repart pour les deux autres manches avec 9 pelotes. Le gagnant de la seconde repart avec 8 pelotes (7 si c'est le gagnant de la première manche).

Les autres joueurs reprennent à nouveaux 10 billes avant de commencer une nouvelle manche.

Comment on joue



La partie se déroule en trois manches.

Première : mémorisation de la couleur du fond de la tuile.

Seconde : mémorisation du type de mouton (voir les types de moutons).

Troisième : mémorisation du type de mouton et de la couleur du fond.

Mise en Place du jeu



Chaque joueur prend 1 panier rempli de 10 billes et 1 berger.

On joue à tour de rôle dans le sens de la trotteuse de votre montre.

Les tuiles Moutons sont mélangées et placées en pile faces cachées sur la surface de jeu.

Les tuiles spéciales sont mélangées et disposées une à une face cachée sur un côté de la table.

Ordre d'un Tour de jeu :

- Mise en place des Bergers.
- Présentation du troupeau mouton par mouton.
- Enonciation du troupeau, mouton par mouton.
- Répartition des pelotes de laine.
- Pioche de la tuile spéciale si le pari est d'au moins 7 tuiles.



Les 5 types de Moutons



Mouton Cool



Mouton Costaud



Mouton Rasta



Mouton Rebêêêe

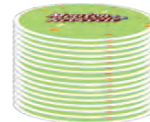


Mouton Sportif



Tuiles spéciales

Tuiles moutons



Règle de jeu vidéo & LSF
www.paille-editions.com

BILLE
en BROUSSE

Découvrez l'unique fabrique
de bille en europe
www.billebrousse.com

Mise en place des Bergers



Le **premier** joueur prend autant de tuiles qu'il pense pouvoir mémoriser. Il les met en ligne sur la surface de jeu face cachée, puis, place son berger en face de la dernière tuile de la ligne. Voir Fig.1

Ex. : le **premier** joueur pense pouvoir mémoriser 5 tuiles, il pioche les 5 premières tuiles de la pile sans les regarder, les aligne, et place son berger en face de la 5ème tuile.

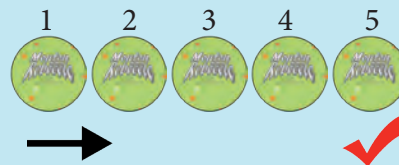


Fig. : 1

Ensuite le **deuxième** joueur a deux possibilités : Voir Fig.2

• Soit il place son berger devant celui du **premier** joueur et devra rajouter une ou plusieurs tuiles supplémentaires

Ex. : le **deuxième** joueur pense pouvoir mémoriser 7 tuiles, donc il place 2 tuiles supplémentaires sur la ligne ainsi que son berger.

• Soit il place son berger en amont de celui du **premier** joueur en espérant que celui-ci se trompe

Ex. : le **deuxième** joueur pense qu'il ne peut pas mémoriser 6 tuiles ou plus, il place son berger sur la 4ème, 3ème, 2ème, ou 1ère tuile.

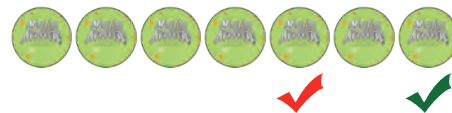


Fig. : 2

Les autres joueurs font de même. Voir Fig.3

Ex. : le **troisième** joueur rajoute une tuile et place son berger.

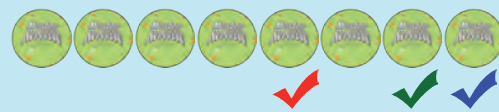


Fig. : 3

Le **quatrième** joueur peut évidemment prendre la tête (en rajoutant une ou plusieurs tuiles), venir s'intercaler à la 6ème tuile, ou se placer sur les autres tuiles libres. Il décide de se mettre en troisième position sur la 6ème tuile. Voir Fig.4

A partir de cet instant, les joueurs ne pourront plus déplacer leur berger sauf pour prendre la tête.

Ex. : les bergers vert, jaune et rouge peuvent décider de prendre la tête, en ajoutant une ou plusieurs tuiles devant le berger bleu.



Fig. : 4

Deux bergers ne peuvent se trouver devant la même tuile. Voir Fig.5

Quand plus personne ne veut déplacer son berger, on passe à la présentation et mémorisation.



Fig. : 5

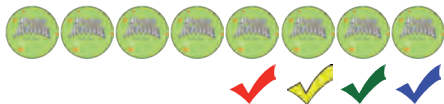


Retrouvez nos jeux & points de ventes
www.paille-editions.com

Présentation du troupeau



(Voir exemple avec code couleur)



Le dernier Berger présente le troupeau !

*Pari gagné
=
Distribution de pelotes*

*Moins de
6 tuiles
disponibles
dans la pile
on mélange*

*Gagner une
manche
=
Moins de
pelotes*

1ère Phase

Le joueur, dont le **berger** est le dernier, retourne la première tuile, chacun la mémorise, puis il la retourne face cachée.

Il retourne ensuite la seconde, chacun la mémorise, puis la retourne face cachée et procède de même jusqu'à la tuile se trouvant devant le premier **berger**.

2ème Phase

Ensuite ce **berger** désignera, en commençant par la première, chaque tuile au **berger** concerné. Celui-ci devra annoncer le contenu de la tuile, elle sera retournée pour vérification avant d'être remise face cachée....Et ainsi de suite, jusqu'à la tuile située devant le **berger**.

Si le **berger** n'a pas commis d'erreur, il se débarrasse d'autant de pelotes que de joueurs en distribuant une pelote dans chaque panier. Les tuiles sont défaussées et un nouveau défi commence.

Si le joueur se trompe, chaque autre berger lui donne une pelote.

Puis le second **berger** prend la main, pour effectuer à son tour la 2ème phase **jusqu'à son berger**.

S'il réussit il donne une pelote à chaque joueur et un nouveau défi commence.

S'il rate chaque joueur lui en donne une.

Le troisième **berger** tente sa chance comme précédemment, puis le quatrième si le troisième rate.

Si le quatrième se loupe, il récupère une pelote de chaque joueur.

IMPORTANT : Si un des joueurs réussit un pari de 7 tuiles ou plus, il pourra prendre une tuile spéciale.
(Voir description des tuiles spéciales)

Dès qu'un joueur n'a plus de pelotes dans son panier, il est désigné vainqueur de la manche.
(Voir BUT DU JEU)

On mélange à nouveau l'ensemble des tuiles à partir du moment où il ne reste que 6 tuiles ou moins de disponibles dans la pile.

Cas Particulier « TUILE STOP »



Dans les tuiles à mémoriser, une tuile Stop permet au joueur qui a la main de s'arrêter à cette tuile. Si la tuile est bien placée, lors de la présentation du troupeau il aura donc moins de tuiles à mémoriser.

S'il avait un pari d'au moins sept tuiles, il pourra piocher une tuile spéciale.

Si un berger se trouve devant la tuile STOP il est immunisé (le joueur gagnant son pari ne peut lui donner une pelote).



Remerciements : Ludothèque «La Cité des jeux» de Limoges, Les Enfants de Lude à Saintes, Le CLSH de Janailhac, Marie Rouanet interprète LSF, Maël Guesdon pour ses jolis dessins, Hugo Thers «Stagiaire illustrateur», le Meryer's duo pour ses tests.