

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**

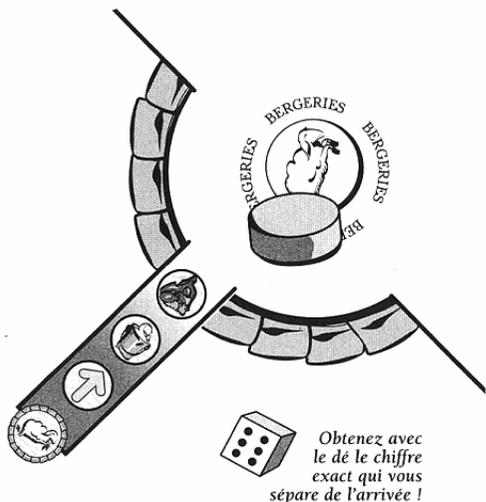
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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





- Vous réussirez à caser définitivement votre jeton sur la case centrale BERGERIES si vous obtenez avec le dé le chiffre exact qui vous sépare de l'arrivée.

- Votre jeton est ainsi condamné à faire le va-et-vient entre la case fléchée et la case centrale, jusqu'à l'obtention du chiffre requis !

### 7 ET POUR FINIR, N'OUBLIEZ PAS :

- ▶ Que vous gagnez la partie si vous êtes le premier à réunir vos 4 jetons sur la case centrale !

- ▶ Que vous n'êtes pas obligé de gagner pour bien vous amuser !

- Lorsque votre jeton sera enfin en position sur la case fléchée qui mène à l'arrivée, vous pourrez lancer le dé à votre prochain tour et tenter de placer votre jeton sur la case centrale.

Ce jeu se propose de vous faire découvrir 4 terroirs français, riches de traditions, de folklore, d'histoire, d'une flore et d'une faune particulières, et d'un patrimoine gastronomique.

Ainsi, tout en vous amusant, vous pourrez enrichir vos connaissances et, au détour d'une question, apprendre les secrets de fabrication et connaître les qualités gustatives et nutritives des fromages issus de ces terroirs.

Mais avant tout, il s'agit de faire appel à votre bon sens, à votre intuition... et souvent à la chance, pour vous divertir en famille ou entre amis.

© S.A. DES CAVES ET DES PRODUCTEURS RÉUNIS DE ROQUEFORT. Tous droits réservés - Décembre 1999.

Conception : T & L Conseils - Parc Club du Millénaire - 1025, rue Henri Becquerel - 34036 Montpellier Cedex

NB : Malgré tout le soin que nous avons apporté à la recherche documentaire et à la rédaction des questions, il se peut que certaines imprécisions ou erreurs aient échappé à notre contrôle. Nous vous prions de nous en excuser, et vous remercions de nous le signaler, afin que nous puissions apporter les corrections nécessaires lors d'une réédition de "Saute-Brebis".



## Règle du jeu

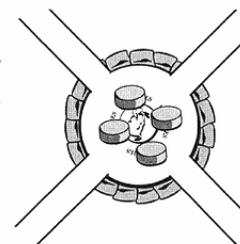
Jeu de société sur plateau pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans.

La boîte de jeu Saute-brebis contient :

- un plateau pliable
- un dé à 6 faces
- 16 jetons en couleurs (4 jetons par joueur)
- 528 cartes-questions

### BUT DU JEU

Le premier joueur qui sera parvenu à réunir ses 4 jetons sur la case centrale BERGERIES, après leur avoir fait faire le tour complet du plateau, a gagné.



Vos 4 jetons dans la bergerie : c'est gagné !

### RÈGLE DU JEU

#### 1 PRÉPARATION DE LA PARTIE



- Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 pions sur la case TERROIR correspondante.

- Les joueurs lancent ensuite, les uns après les

autres, le dé à 6 faces. Celui qui obtient le score le plus élevé commence la partie.

(On jouera la partie dans le sens des aiguilles d'une montre).

#### 2 ENGAGER VOS JETONS DANS LE CIRCUIT

Faites un 6 pour démarrer



- Pour engager un de vos jetons sur le circuit, vous devez impérativement obtenir un 6 avec le dé.

Vous êtes alors autorisé à poser un jeton sur votre case fléchée DÉPART (située à proximité de votre grande case TERROIR).

- Vous devrez cependant attendre votre prochain tour pour faire avancer votre jeton sur les cases suivantes.

- Vous pouvez engager la totalité de vos jetons sur le circuit si vous le désirez.



## UNE REMARQUE IMPORTANTE



Un seul jeton à la fois sur cette case !

Les cases fléchées DÉPART ne peuvent être occupées que par un seul jeton à la fois ! (contrairement à toutes les autres cases du plateau qui peuvent quant à elles accueillir plusieurs jetons).



### UNE PETITE ASTUCE POUR EMBÊTER LES ADVERSAIRES

Une petite astuce hautement stratégique consiste à interdire l'accès au circuit à vos adversaires, en laissant un de vos jetons posé sur leur case fléchée DÉPART !

(Rappelez-vous que cette case ne peut être occupée que par un seul jeton à la fois). Le joueur ainsi bloqué dans sa grande case TERROIR ne pourra déloger votre jeton de sa case fléchée DÉPART que s'il obtient un 6 avec le dé.

Dans ce cas, il vous oblige à avancer votre "jeton-bloqueur" d'une case et libère ainsi le passage.

Il sera alors libre d'engager à nouveau un de ses jetons sur le circuit à son prochain tour de jeu et à condition bien sûr d'obtenir un 6.

## 3 CASES SPÉCIALES



Vous vous arrêtez sur la case BERGER ? Avancez immédiatement de 3 cases !



Vous vous arrêtez sur la case CHIEN DE BERGER ? Reculez immédiatement de 3 cases !



La case SEAU À LAIT est une case traître ! Elle fait perdre un tour à votre jeton et vous oblige à vous montrer patient le temps de la traite...

## 4 ATTENTION, CASE TRÈS SPÉCIALE !

Aucun jeton ne peut venir occuper les cases SAUTE-BREBIS. Il faut considérer ces cases comme autant de barrages qui viennent entraver la progression de vos jetons sur le circuit.



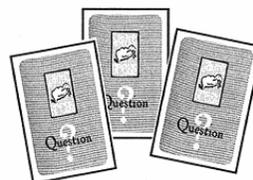
Vos jetons s'arrêteront obligatoirement sur la case qui précède une case SAUTE-BREBIS et ne pourront pas aller plus loin, quel que soit le score obtenu avec le dé.



Arrêtez-vous là, quel que soit le score obtenu avec le dé.

## 5 FRANCHIR UNE CASE SAUTE-BREBIS

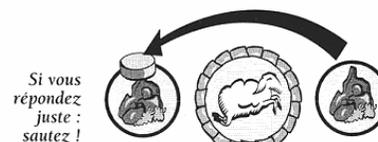
Pour franchir une case SAUTE-BREBIS et continuer votre progression sur le circuit, vous devez répondre correctement à l'une des questions figurant sur les 528 cartes mises à disposition.



La question sera posée par n'importe lequel de vos adversaires. Vous n'avez droit qu'à une seule réponse.

### ► VOUS RÉPONDEZ JUSTE :

Si vous répondez juste, votre jeton pourra franchir la case SAUTE-BREBIS et venir occuper la case d'après.

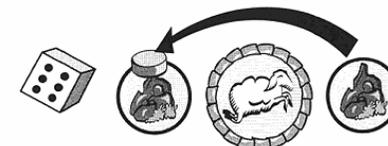


Pour continuer votre progression sur le circuit, vous attendrez votre prochain tour.

### ► VOUS RÉPONDEZ FAUX :

Si votre réponse est inexacte, vous êtes recalé ! Votre jeton est alors condamné à rester sur place jusqu'à ce que vous obteniez un nombre pair : 2 ou 4 ou 6. (1 lancer de dé par tour).

Si c'est le cas, vous serez alors autorisé à franchir la case barrage SAUTE-BREBIS et à placer votre jeton sur la case d'après.



Si vous répondez faux : Faites un 6 à l'un de vos prochains tours !

Pour continuer votre progression sur le circuit, vous attendrez votre prochain tour.

## 6 DERNIÈRE ÉTAPE AVANT L'ARRIVÉE

Lorsque votre jeton aura terminé le tour complet du circuit, il pourra alors commencer à remonter le couloir de sa propre couleur qui mène à la case centrale BERGERIES.

La première étape consiste à franchir une case barrage SAUTE-BREBIS. Vous appliquerez ici les règles décrites dans le paragraphe 5 : "FRANCHIR UNE CASE SAUTE-BREBIS"

Pour vous engager dans le couloir d'arrivée, réussissez un Saute-Brebis !

