

# Saute-mouton

## Informations générales

- Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
  - Âge conseillé : à partir de 6 ans
  - Durée moyenne : environ 20 à 30 minutes
- 

## Histoire

Les moutons se sont trompés de champ !  
Pour rejoindre le bon enclos, ils doivent traverser la prairie.  
En chemin, ils en profitent pour jouer à saute-mouton... mais attention : le loup rôde !

## Contenu du jeu

Le jeu contient :

- 20 moutons répartis en 4 groupes de 5 moutons ;
- 1 loup ;
- 1 prairie centrale ;
- 4 enclos ;
- 1 dé.

## Les moutons

Il existe 4 groupes de moutons.

Chaque groupe possède une couleur et une texture différentes.

- Les moutons blancs ont une texture à pois.
- Les moutons bleus ont une texture rugueuse.
- Les moutons jaunes ont une texture lisse.
- Les moutons rouges ont une texture avec des traits.

Ces textures permettent de reconnaître les moutons au toucher.

## Le loup

- Le loup est gris foncé.
- Il est placé sur un socle vert.

## La prairie

- La prairie est carrée et verte.
- Elle est placée au centre du jeu.
- Elle comporte 5 cases sur 5.

## Les enclos

Il y a 4 enclos.

Chaque enclos :

- mesure 3 cases sur 3 ;
- possède trois barrières et un mur au fond ;

- a un sol vert.

Les trois barrières sont de la couleur correspondant aux moutons qui doivent rejoindre cet enclos.

Le mur du fond est gris clair.

Sur la tranche supérieure du mur du fond, une texture différente est présente. Cette texture correspond à celle des moutons qui doivent rejoindre cet enclos.

Ainsi, chaque groupe de moutons doit donc rejoindre l'enclos correspondant à sa couleur et à sa texture.

## Le dé

Le dé comporte 6 faces.


- Trois faces comportent une étoile : « Saute-mouton ».
- Une face représente une patte de loup.
- Une face permet d'avancer de 2.
- Une face permet d'avancer de 3.

## But du jeu

Chaque joueur doit faire traverser la prairie à ses moutons afin de les amener dans leur bon enclos.

Mais attention :

- le loup peut manger les moutons ;
- seuls les moutons arrivés dans leur bon enclos rapportent des points.

 Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

## Mise en place

### 1. Installer le plateau

- Placez la prairie au centre.
- Placez les 4 enclos autour de la prairie.

### 2. Choisir les moutons

Chaque joueur choisit un groupe de moutons.

### 3. Positionner les moutons

Chaque joueur place ses moutons dans l'enclos situé en face de leur enclos d'arrivée.

**Exemple :** les moutons rouges commencent dans l'enclos opposé à l'enclos rouge.

### 4. Organiser l'enclos de départ

Dans l'enclos de départ :

- 3 moutons sont placés sur la rangée la plus proche du mur du fond ;
- 2 moutons sont placés sur la rangée devant eux ;
- la case centrale de cette deuxième rangée reste vide.

### 5. Partie à 2 joueurs

Choisissez deux groupes de moutons dont les enclos sont situés face à face.

### 6. Installer le loup

Placez le loup au centre de la prairie.

### 7. Préparer le dé

Le jeu peut commencer.

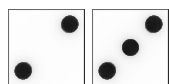
## Déroulement de la partie

Le joueur qui saute le plus haut commence.

Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens choisi en début de partie.

À son tour, un joueur, lance le dé et applique l'action indiquée.

## Actions du dé




Face « Avancer de 2 » ou « Avancer de 3 »

Le joueur choisit un de ses moutons et le déplace du nombre exact de cases indiqué.

Le mouton peut avancer :

- tout droit vers son enclos d'arrivée ;
- ou en diagonale vers son enclos d'arrivée.

 Règles importantes :

- un mouton ne peut pas s'arrêter sur une case occupée ;
- un mouton ne peut pas traverser une case occupée ;
- seule l'action « Saute-mouton » permet de sauter.



Face « Saute-mouton »

Le joueur choisit un de ses moutons et le fait sauter par-dessus un mouton voisin.

Le saut peut se faire dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale.

### Pour effectuer un saut


1. Le mouton qui saute doit être juste à côté d'un autre mouton.
2. Il saute par-dessus ce mouton.
3. Il atterrit sur la case située juste derrière.
4. La case d'arrivée doit être libre.

### Sauts multiples

Le mouton peut effectuer plusieurs sauts pendant le même tour.

Le joueur peut continuer à sauter :

- tant qu'un nouveau saut est possible ;
- ou jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter.

 Il est interdit de sauter par-dessus le loup.

## Aucun saut possible

Si aucun mouton ne peut sauter, ou si le joueur préfère ne pas sauter, il peut déplacer un mouton d'une seule case :

- tout droit vers son enclos d'arrivée ;
- ou en diagonale vers son enclos d'arrivée.



## Face « Patte de loup »

Le joueur déplace le loup sur une case adjacente.

Une case adjacente est une case située :


- devant ;
- derrière ;
- à gauche ;
- à droite ;
- ou en diagonale.

## Le loup mange un mouton

Si la case choisie contient un mouton :

- le mouton est mangé ;
- il est retiré du plateau ;
- il est placé à côté du jeu.

Le loup reste ensuite sur cette case.

 Le loup ne peut jamais sortir de la prairie.

Les moutons placés dans un enclos sont donc protégés.




## Franchir les barrières

Pour sortir de l'enclos de départ ou entrer dans l'enclos d'arrivée, il faut obtenir la face « Saute-mouton ».

Les moutons peuvent franchir les barrières :

- tout droit ;
- ou en diagonale.

 Les faces « Avancer de 2 » et « Avancer de 3 » ne permettent normalement pas de franchir une barrière.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que tous les moutons d'un joueur :


- ont atteint leur enclos d'arrivée ;
- ou ont été mangés par le loup.

On calcule alors les points de chaque joueur.

## Calcul des points

Seuls les moutons présents dans leur bon enclos rapportent des points.

- Un mouton situé sur la première rangée rapporte 1 point.
- Un mouton situé sur la deuxième rangée rapporte 2 points.
- Un mouton situé sur la troisième rangée rapporte 3 points.

 Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

---

## Partie à 3 joueurs


À 3 joueurs, le joueur qui n'a pas d'adversaire en face de lui peut avoir un léger avantage.

Lorsqu'il arrive dans son enclos d'arrivée, ses moutons risquent moins d'être bloqués par les moutons adverses.

---

## Variantes

Vous pouvez modifier certaines règles afin de rendre le jeu plus facile ou plus difficile.

 Conseil : il est préférable de ne changer qu'une seule règle à la fois.

Avant de commencer la partie, assurez-vous que tous les joueurs ont bien compris les nouvelles règles.

### Variante 1 — Répartition des déplacements

Lorsque vous obtenez « Avancer de 2 » ou « Avancer de 3 », vous pouvez répartir les déplacements entre plusieurs moutons.

#### Exemple avec « Avancer de 3 »

Vous pouvez :

- déplacer un mouton de 3 cases ;
- déplacer un mouton de 1 case et un autre de 2 cases ;
- déplacer trois moutons différents d'1 case chacun.

### Variante 2 — Sauvetage

Lorsque vous lancez le dé, vous avez deux possibilités :


- appliquer l'action indiquée ;
- ou passer votre tour pour remettre en jeu un mouton mangé.

Le mouton sauvé est remplacé dans son enclos de départ, derrière la barrière.

### Variante 3 — Le loup plus dangereux

Lorsque la face « Patte de loup » apparaît :

- le loup peut être déplacé directement sur n'importe quelle case occupée par un mouton dans la prairie ;
- le mouton est immédiatement mangé.

 Cette variante est particulièrement intéressante pour les parties à 2 joueurs.

## Variante 4 — Saut des barrières simplifié

Pour faciliter le jeu, notamment avec de jeunes enfants, vous pouvez décider qu'il n'est pas nécessaire d'obtenir la face « Saute-mouton » pour franchir une barrière.

Dans ce cas, les moutons peuvent aussi franchir les barrières avec les faces :

- « Avancer de 2 » ;
  - « Avancer de 3 ».
- 

 **Bons jeux !**

Amusez-vous bien avec vos moutons... et méfiez-vous du loup ! 