



Vous venez de trouver une règle de jeux mise en ligne par baby'tems, location de jeux et jouets.

<https://www.location-jeux.babytems.fr> vous propose des **centaines de jeux** disponibles à la location, pour les enfants, pour les ados et pour les familles.

Pour toutes nos locations :

- 👉 **Hygiène** maximale + quarantaine de tous les jeux.
- 👉 **Livraison & retour** par Mondial Relay ou Colissimo.
(ou retrait & restitution à notre adresse)
- 👉 Location à **partir de 2€ / mois**, sans engagement !

👉 Louer, jouer, tout simplement.

Infos & réservations :

<https://www.location-jeux.babytems.fr>

✉ Pour être informé(e) des jeux ajoutés au catalogue, abonnez-vous à la newsletter :

<https://www.location-jeux.babytems.fr/inscription-newsletter>

🎯 Pour découvrir les tests de jeux et profitez d'offres spéciales, rejoignez le groupe Facebook ici :

<https://www.facebook.com/groups/babytems.jeux/>

Hop! Hop! Hop!



4-8

avec papa
ou maman



Нор! Нор! Нор!

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



X 8



X 2



X 9

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

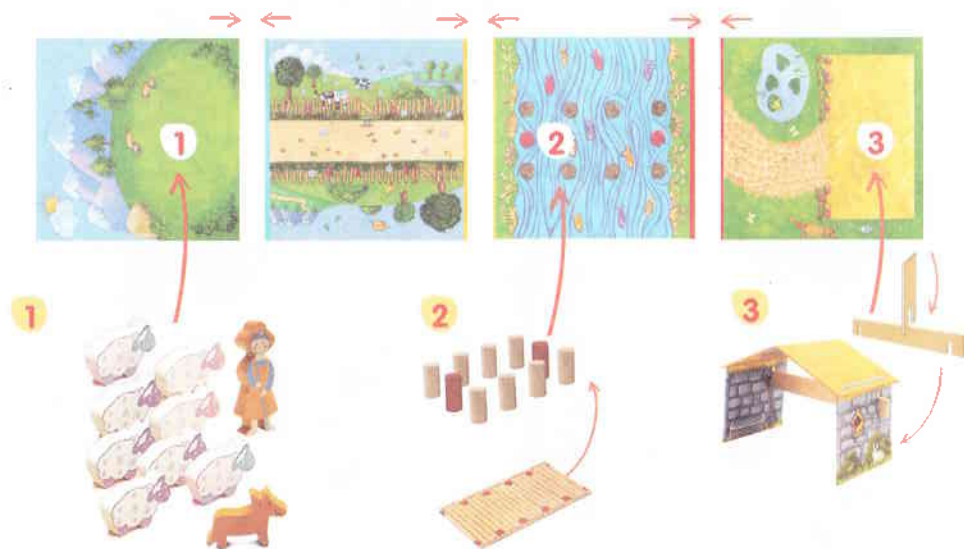
Contenu du jeu

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.

- Fleur : avancer le pion de son choix de la montagne vers la campagne.
- Pont : avancer le pion de son choix de la campagne pont vers le pont.
- Bergerie : 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.

