

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



La Petite Chèvre de Monsieur Dujardin

Un passionnant jeu de tactique
pour 2 joueurs.

BUT DU JEU :

les 5 loups bleus doivent encercler en moins de 21 coups la petite chèvre verte, de sorte qu'elle soit complètement immobilisée.

PRÉPARATION :

posez les 5 loups bleus sur les cases marquées d'un seul cercle, et la petite chèvre verte sur la case marquée de deux cercles concentriques.

Les cercles ne servent qu'à donner la position de départ : ils n'ont pas d'autre utilité en cours de jeu.

LE JEU :

le joueur qui a les loups commence. C'est à lui de compter à haute voix les coups (un coup : déplacement d'un seul loup, suivi du déplacement de la petite chèvre).

La chèvre se déplace d'une case à la fois, en avant, en arrière, à gauche, à droite, ou en diagonale.

Un loup n'a pas le droit de se déplacer en diagonale ; tous les autres mouvements de la chèvre lui sont permis.

REMARQUES :

Il est défendu de sauter par dessus une autre pièce. A chaque déplacement d'un seul loup correspond un déplacement de la petite chèvre.

FIN DE LA PARTIE :

le joueur qui a les loups essaye de cerner la petite chèvre afin de lui interdire tout mouvement. S'il y parvient sans avoir déplacé ses loups plus de 20 fois, il gagne. Au 21^{ème} coup, il perd la partie.

Nous répondrons volontiers à toute question sur ce jeu, accompagnée d'une enveloppe-réponse timbrée.

Notre adresse :

ÉDITIONS EDMOND DUJARDIN
33260 — LA TESTE DE BUCH
FRANCE

