

SAUTE-MOUTONS

JEU DE SAUTE-MOUTONS
LEAPSHEEP GAME



1/4

2+



SAUTE-MOUTONS

De 1 à 4 joueurs

A partir de 2 ans

Durée de la partie : environ 10 minutes

Contenu du jeu :

6 moutons

4 pions (1 canard, 1 chat, 1 poule, et 1 lapin)

4 tuiles « aide-mémoire » (1 canard, 1 chat, 1 poule, et 1 lapin)

2 dés



Les animaux de la ferme ont envie de s'amuser ! Tous se dirigent vers le champ des moutons. Le premier qui parviendra à sauter par-dessus les 6 moutons sera déclaré vainqueur !

Préparatifs :

Alignez les 6 moutons en les plaçant sur les cases jaunes. Les moutons peuvent être placés dans n'importe quel ordre. Chaque joueur choisit un pion et le place devant le premier mouton. Il prend la tuile « aide-mémoire » du même animal et la place devant lui. Ces tuiles permettent aux plus jeunes joueurs de se rappeler qui a quoi.

Déroulement de la partie :

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux le mouton a le droit de commencer. Il lance le dé.

2 variantes de jeu :



- **Le dé avec les animaux** : Un animal s'affiche sur le dé. Le joueur fait sauter le pion correspondant par-dessus le mouton qui est devant lui. En effectuant le saut, le joueur crie « saute-mouton » ou imite le bruit de l'animal qui est déplacé. Le joueur peut donc faire avancer un pion qui n'est pas le sien.



Si le dé tombe sur l'escargot il faut passer son tour.



Si c'est la tête de mouton qui est obtenue, le joueur peut avancer n'importe quel pion du jeu.



- **Le dé avec les couleurs** : le fermier s'est amusé à mettre des foulards colorés autour du cou de ses moutons. Pour faire avancer son pion, le joueur doit obtenir la couleur du mouton qui est situé devant son pion. S'il obtient une autre couleur, il passe son tour.

Fin de la partie :

Le premier animal à avoir sauté par-dessus les 6 moutons fait gagner son joueur. S'ils le souhaitent les autres joueurs peuvent continuer à jouer afin d'établir le classement.

Sheep leaffrog

1 to 3 players.

From 2 years old.

Duration: around 10 minutes.

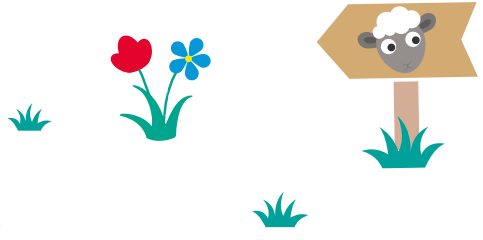
Contents:

6 sheep

4 counters (1 duck, 1 cat, 1 chicken and 1 rabbit)

4 help cards (1 duck, 1 cat, 1 chicken and 1 rabbit)

2 dice



Principle of the game:

The farm animals want to have fun! There are all heading for the sheep field. The first animal to leapfrog over 6 sheep will be the winner!


Preparation:


Line up the 6 sheep with about a dozen centimetres between each one. The sheep can be arranged in any order. Each player chooses a counter and puts it in front of the first sheep. He takes the help card and puts it in front of himself. This helps each player remember who has which animal.

Instructions:


The youngest player throws the die first. The game is played clockwise.

2 ways of playing:

 - **The dice with the animals:** An animal is rolled on the die. The player makes the corresponding counter leap the sheep in front of him. As he makes the jump, the player shouts "leapfrog" or does an impression of the animal that has leapt over the sheep. The player must still move the counter forward even if it is not his animal...moving forward another player's counter which may mean they win!

 If the die falls on the snail, skip a turn.

 If you get the sheep's head, the player can advance any counter in the game.

 - **The die with colours:** the farmer has had fun colouring in his sheep. To move his counter forward the player must roll the same colour as the sheep that is next to his counter. If he rolls another colour, he misses a go.

End of the game:

The first counter to have leapt over 6 sheep wins the game. The other players can carry on if they like, the find out their positions.



Salta-pecorella

Da 1 a 3 giocatori

A partire da 2 anni

Durata della partita: circa 10 minuti



Contenuto del gioco:

6 pecorelle

4 pedine (1 anatra, 1 gatto, 1 gallina, e 1 coniglio)

4 tessere "promemoria" (1 anatra, 1 gatto, 1 gallina, e 1 coniglio)

2 dadi



Idea:

Gli animali della fattoria vogliono divertirsi! Si dirigono tutti verso la prateria delle pecorelle. Il primo giocatore che riuscirà a saltare sopra alle 6 pecorelle sarà il vincitore!

Preparazione:


Allineare le 6 pecorelle distanziandole tra loro di una decina di centimetri. Le pecorelle possono essere posizionate in qualsiasi ordine. Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona davanti alla prima pecorella. Prende poi il "promemoria" corrispondente allo stesso animale posizionandolo davanti a sé. Le tessere promemoria permettono di ricordare ai giocatori quale animale hanno scelto.


Svolgimento della partita:

Il giocatore più giovane lancia il dado per primo. Il gioco si svolge a turno e in senso orario.




2 varianti del gioco:

 - **Il dado con gli animali:** Sul lato del dado compare un animale. Il giocatore fa saltare la pedina corrispondente sopra alla pecorella che si trova davanti a lui. Mentre effettua il salto, il giocatore grida "salta pecorella" o imita il verso dell'animale che sta spostando. Se sul dado non esce il suo animale, il giocatore dovrà far avanzare la pedina che non è la sua, facendo dunque avanzare un altro giocatore!

 Se il dado cade sulla lumaca il giocatore dovrà saltare il turno.

 Se il dado cado sulla testa della pecora, il giocatore potrà spostare in avanti qualsiasi pedina del gioco.

 - Il dado con i colori: il contadino si è divertito a colorare il pelo delle sue pecorelle. Per poter avanzare, dovrà uscire sul dado il colore della pecorella che si trova davanti alla pedina del giocatore. Se esce un altro colore, il turno passa al giocatore successivo.

Termine della partita:

Il primo giocatore che avrà saltato sopra alle 6 pecorelle sarà il vincitore. Se lo desiderano, gli altri partecipanti potranno continuare la partita per stabilire la classifica.



331720

Made in China / China
Cina / 中国 / الصين

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE