



Nicolas Walther



Olivier Fagnère



Nos autres jeux ici !



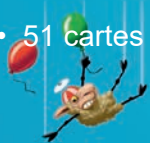
Dans Sheep Sheep, incarnez un berger et tentez de rassembler le plus possible de moutons d'une même famille.

Règles de jeu

2 joueurs - 20 min. - 7+ ans

Contenu

- 51 cartes



But du jeu

Marquer un maximum de points en alignant le plus possible de moutons d'une même couleur.

Préparation

Chaque joueur reçoit une carte « Mouton Fétiche » au hasard qu'il gardera secrète. Celle-ci ne sera révélée qu'en fin de partie. Les cartes « Mouton Fétiche » non utilisées sont remises dans la boîte.



Mélangez les cartes « Mouton » et distribuez-en 4 à chaque joueur, qui les place devant lui.

Placez ensuite de façon aléatoire 9 cartes « Mouton » au centre de la table, 3 par 3 comme sur le schéma ci-dessous.

Attention : il ne doit pas y avoir plus de deux moutons d'une même couleur adjacents (les diagonales ne comptent pas). Si cela est le cas, on retourne une ou plusieurs cartes.



Les autres cartes « Mouton » sont ensuite placées en une pile mélangée, posée à portée de main pour former la pioche.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a porté un pull en laine le plus récemment commence la partie.

À son tour, un joueur doit mettre en position contigüe le plus possible de moutons d'une même couleur (voir schéma ci-dessous).

Attention : Les diagonales ne comptent pas.



Le joueur a le droit de faire 3 échanges entre ses 4 cartes de départ et les neufs cartes centrales en tenant compte du fait que :

- les 2 faces de ses 4 cartes de départ peuvent être utilisées ;
- les cartes ainsi récupérées rejoignent les cartes du joueur et peuvent être rejouées directement.

Pour effectuer un échange, le joueur doit remplacer une carte du jeu par une des siennes, en veillant à ce que la face visible de la carte qu'il prend corresponde à la face cachée de la carte qu'il met, faisant ainsi apparaître un nouveau mouton.



Le joueur répète ce principe autant de fois qu'il le peut pour tenter d'aligner un maximum de moutons d'une même couleur.

Si le joueur arrive à placer au moins 3 moutons identiques dans des positions adjacentes, il remporte ces cartes et les range soigneusement, sans les retourner, sous sa carte fétiche.

Il remplace les espaces laissés vides au centre du jeu par de nouvelles cartes issues de la pioche, qu'il place dans le sens et la position de son choix au fur et à mesure qu'il les pêche. C'est ensuite au tour du joueur suivant et ainsi de suite, jusqu'à épuisement de la pioche.

Fin de partie

La partie prend fin lorsque toute la pioche est épuisée et qu'il n'est plus possible de placer 9 cartes au centre de la table.

Comptage des points

Chaque joueur obtient :

- **1 point** par mouton collecté
- **2 points** par mouton collecté identique à sa carte « Mouton Fétiche ».

Le joueur qui cumule le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de moutons fétiches remporte la partie. Si l'égalité demeure, c'est celui d'entre eux qui a le plus de moutons d'une même couleur qui est désigné vainqueur.

Remarque : si après plusieurs tours, aucun joueur ne peut récupérer de nouvelles cartes et que la partie est bloquée. Reprenez les cartes au centre de la table, la pioche et les 4 cartes en main de chaque joueur. Remélangez le tout, remplacez les 9 cartes au centre de la table et donnez à nouveau 4 cartes à chaque joueur. La partie reprend ensuite normalement.



AZAO
GAMES

Teasy
Games

Des questions sur les règles du jeu
ou sur nos produits ?
Cliquez ici !

Azao Games