

# Sheep Sheep



## Règles de jeu

Un jeu pour 2 à 4 joueurs,  
à partir de 7 ans,  
durée : 20 minutes.

### Contenu :

- 63 cartes,
- 1 sablier de 1 minute 30 secondes



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

## 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 » reçue 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 placées en une pile mélangée, posée à portée de main pour former la pioche.

Pour des parties à 2 joueurs, retirez les cartes « mouton » comprenant le sigle +3 et remettez-les dans la boîte. Celles-ci ne seront pas utilisées durant la partie.



## Déroulement du jeu

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

A son tour, un joueur doit, le temps du sablier, mettre en position contigüe le plus possible de moutons d'une même couleur (voir les schémas ci-après). Attention, les diagonales ne comptent pas.



OK



OK



OK



Il a le droit de faire autant d'échanges qu'il le souhaite entre ses quatre 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 ;
- La carte ainsi récupérée rejoint les cartes du joueur et peut être rejouée.

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.

Une fois le sablier écoulé, 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 par ces cartes 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 joueur situé à sa gauche de jouer 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.

## Variante sans sablier

Le jeu se déroule de la même manière mais chaque joueur a tout son temps pour placer ses moutons.

A son tour, il peut effectuer 3 échanges maximum pour aligner le plus possible de moutons d'une même couleur. Après ces 3 échanges ou lorsque le joueur le décide, c'est au joueur suivant de jouer.

Auteur : *Nicolas Walther*

Illustrateur : *Olivier Fagnère*

Édité par *Azao Games*

Remerciements : les amis du M.A.L.T. (Mouvement des Auteurs Ludiques Toulousains), Julien Mazziotta, Dimitri, Katia et Selma.