



C'est la pagaille dans votre pâturage. Pas facile de contenir vos colonnes de moutons quand les autres bergers font tout pour vous nuire! Du Sasquatch voleur en passant par Tricotine l'obsédée de la laine, d'étranges personnages loufoques vont venir perturber votre jeu.

Ne vous laissez pas manger la laine sur le dos!

Matériel. 1 livret de règles. 54 cartes.

LES MOUTONS.



L'agneau. La brebis. Goliath.

LES PERSONNAGES.



La chèvre.

Sasquatch.

Ding! Dang!

Spotty.

Tricotine.

Serge.

Ce que tout bon berger doit savoir avant de débiter.

Le pâturage.

Le pâturage représente l'espace de jeu devant chaque joueur. C'est là que vous allez poser vos moutons en formant 3 colonnes ou moins.

Les colonnes.

Pour former une colonne, posez vos moutons du haut vers le bas en laissant toujours leurs icônes visibles. À votre tour, vous pouvez commencer, continuer ou compléter une colonne. Une colonne ne peut jamais contenir plus que **8** cartes.

Préparation du jeu.

Pour le pointage, prenez du papier et un crayon. Désignez un joueur qui s'occupera de marquer les points pendant la partie. Mélangez les cartes et distribuez en **6** à chaque joueur. Le reste est posé face cachée sur la table et servira de pioche. Désignez le premier joueur. Le jeu se déroule en sens horaire.

Pour gagner!

Vous devrez être le berger qui, à la fin de la troisième manche, aura accumulé les colonnes de mouton valant le plus de point.

À vos moutons, prêts, partez!

Déroulement d'une manche.

À votre tour, posez une carte dans le pâturage de votre choix. Vous devez choisir entre **marquer des points, attaquer un adversaire ou vous défendre**. Piochez ensuite une nouvelle carte afin de compléter votre main.

Marquer des points.

Il y a 3 façons de marquer des points.

- 1) Posez un mouton dans une colonne de votre pâturage.
- 2) Volez une colonne à un adversaire avec **Spotty**. Vérifiez tout d'abord si une **cloche** se trouve dans la colonne que vous voulez voler. Défaussez ensuite **Spotty** face visible à côté de la pioche. Prenez la colonne adverse. Commencez, continuez ou terminez une colonne de votre pâturage en prenant soin de ne pas dépasser 8 cartes.
- 3) Déplacez un mouton avec **Goliath le bélier**. Ciblez le mouton que vous voulez changer de colonne. Placez **Goliath** à sa place et déplacez le mouton sur une nouvelle colonne afin d'en augmenter la valeur.

Attaquer un adversaire.

Il y a 5 façons d'attaquer un adversaire.

- 1) Enlevez 5 points de l'une de ses colonnes en posant une **chèvre** dessus.
- 2) Enlever l'un de ses moutons avec le **Sasquatch**. Pour ce faire, ciblez un mouton adverse que vous voulez enlever. Défaussez votre **sasquatch** et le mouton face visible prêt de la pioche.
- 3) Tondre une **brebis** avec **Tricotine**. Choisissez une **brebis** adverse. Défaussez **Tricotine** face visible prêt de la pioche. Retournez la **brebis** la tête en bas en la laissant en place. Elle perd ainsi sa valeur.
- 4) Posez une **cloche** dans une colonne adverse. La **cloche** ne peut être placée que sur **Goliath** ou une **brebis**. Vous pourrez ainsi la voler plus tard avec l'aide de **Spotty**.

- 5) Réduire la place disponible avec **Serge le lama**. Très utile lorsque vous voulez compléter une colonne plus vite que prévu!
-

Défendre son pâturage.

Il y a 3 façons de défendre votre pâturage.

- 1) Utilisez **Goliath le bélier** pour chasser une **chèvre** sur l'une de vos colonnes. Placez **Goliath** à la place la **chèvre** et défaussez celle-ci. N'oubliez pas, dès que la chèvre est recouverte d'une nouvelle carte, vous ne pouvez plus l'enlever.
 - 2) Utilisez **Goliath le bélier** pour empêcher **Tricotine** de tondre l'une de vos brebis. Lorsqu'un adversaire vous a tondu une brebis vous pourrez, à votre tour, la remettre sur patte en plaçant **Goliath** par-dessus.
 - 3) Complétez une colonne plus vite que prévu en posant **Serge** par-dessus. Comme il prend deux places, cela pourrait empêcher le vol de celle-ci.
-

Fin d'une manche.

Une manche se termine lorsque la pioche est vide et qu'il vous reste 3 cartes en main. Les joueurs comptent les points de chacune de leur colonne. Celle qui vaut le plus de point est notée par le joueur désigné. À noter, si plusieurs colonnes ont le même résultat, c'est ce dernier qui est noté.

Fin de partie.

La partie s'arrête à la fin de la troisième manche. Le joueur qui s'occupe du pointage additionne les 3 résultats de chaque joueur. Celui qui a le plus haut total gagne!!! En cas d'égalité, c'est le joueur le plus jeune qui gagne.