

Quand le chien de berger arrive sur une tuile déjà révélée, il ne se passe rien. C'est alors au petit loup de jouer.



Quand le chien de berger arrive sur une tuile Mouton non révélée, le joueur la retourne face visible.

**Si le petit loup est caché sous cette tuile : BRAVO ! Vous venez de le retrouver !**

Tous les joueurs qui aident le chien de berger gagnent chacun un jeton Récompense pris dans la réserve. Ceci met fin à la manche en cours.

**Si le petit loup n'est pas caché sous cette tuile Mouton : dommage, il faut chercher ailleurs !** Le joueur laisse la tuile révélée et repose le pion Chien de berger dessus pour qu'il

7

puisse continuer ses recherches. C'est alors au petit loup de jouer.

Les joueurs alternent ainsi les tours de jeu entre ceux qui aident le chien de berger et celui qui incarne le petit loup jusqu'à ce que la manche se termine.

### FIN DE LA MANCHE

Une manche se termine dès que l'un des 2 cas suivants se produit :

**Soit les joueurs qui aident le chien de berger retrouvent le petit loup au plus tard sous la 8<sup>e</sup> tuile Mouton qu'ils révèlent :** dans ce cas, les joueurs qui aident le chien de berger remportent la manche et gagnent chacun un jeton Récompense grâce à leur travail d'équipe. Félicitations à tous, aucune cachette n'a de secret pour vous !

**Soit les joueurs qui aident le chien de berger révèlent une 8<sup>e</sup> tuile Mouton sans retrouver le petit loup :** cela veut dire qu'il s'est échappé avec succès ! Dans ce cas, le petit loup remporte la manche et gagne un jeton Récompense. Bravo à lui, il joue très bien à cache-cache !

8

### NOUVELLE MANCHE

Le joueur qui incarne le petit loup lors d'une nouvelle manche est la personne située à gauche de celle qui vient de jouer ce rôle lors de la manche précédente. Ce joueur récupère alors la tuile Loup, face visible, devant lui.

Tous les autres joueurs vont alors aider le chien de berger. Ils récupèrent la tuile Mouton laissée de côté dans la boîte lors de la manche précédente et mettent en place une nouvelle aire de jeu avec les 16 tuiles Mouton faces cachées.

Le joueur incarnant le petit loup commence la nouvelle manche.

Jouez ainsi autant de manches successives jusqu'à la fin de la partie.



### FIN DE PARTIE

**À 2 ou 3 joueurs,** la partie prend fin lorsque chaque joueur a incarné deux fois le rôle du petit loup.

9

**À 4 ou 5 joueurs,** la partie prend fin dès que tous les joueurs ont incarné une seule fois le rôle du petit loup.

Chaque joueur compte alors tous les jetons Récompense qu'il a devant lui. Celui qui en possède le plus grand nombre remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



©2021 Blue Orange Edition. Uly & Polly et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

10



### MATÉRIEL DE JEU

- 1 pion en bois
- 17 tuiles
- 20 jetons

### INTRODUCTION

Polly, le chien de berger, réfléchit en se grattant l'oreille : **« Mais où est-il passé ? Uly était encore là il y a à peine quelques secondes ! »**

ULY & POLLY est un jeu semi-coopératif dans lequel, à chaque manche, un joueur va jouer contre tous les autres.



Ce joueur va incarner le rôle d'Uly, le petit loup malicieux, qui se cache dans le troupeau de moutons.

Tous les autres joueurs vont coopérer ensemble en incarnant le rôle de Polly, le chien de berger, pour retrouver où se cache le petit loup. En fonction de votre rôle, gagnez des jetons Récompense à chacune de vos réussites pour en obtenir le plus possible à la fin de la partie !



## BUT DU JEU

Gagnez le plus de jetons Récompense possible. Pour cela, vous devrez, selon votre rôle :

- **soit aider le chien de berger** à retrouver le petit loup qui se cache sous les moutons,
- **soit jouer le petit loup** en restant bien caché pour que le chien de berger ne puisse pas vous retrouver.



## MISE EN PLACE

1. Parmi les 17 tuiles, récupérez celle du petit loup et placez-la, face visible, à proximité des joueurs.



2. Prenez les 16 tuiles Mouton restantes et formez un carré de 4x4 tuiles faces cachées. Ce carré constitue l'aire de jeu.

3. Placez les 20 jetons Récompense et le pion Chien de berger près de l'aire de jeu.

4. Le joueur qui a vu un mouton le plus récemment incarne le petit loup pour la première manche et prend la tuile Loup en main.

2



## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches.

À chaque nouvelle manche, un joueur incarne le rôle du petit loup qui se cache parmi les moutons. Tous les autres joueurs vont coopérer ensemble pour aider le chien de berger à retrouver le loup.

3

Le joueur qui incarne le loup demande à ses adversaires de fermer les yeux. Il échange alors secrètement l'une des 16 tuiles Mouton avec sa tuile Loup en la plaçant face cachée.



Attention à ce que personne ne remarque quelle tuile il vient d'échanger !

Pour cela, le joueur peut légèrement pivoter plusieurs tuiles Mouton de son choix pour brouiller les pistes. Puis il remet dans la boîte la tuile Mouton qu'il vient de retirer, elle ne sera plus utilisée lors de cette manche.

Une fois ceci fait, le joueur incarnant le loup annonce : « **Vous ne me trouverez pas !** ».

Tous les joueurs qui aident le chien de berger peuvent alors ouvrir les yeux.

Ils décident ensemble sur quelle tuile Mouton ils vont commencer à jouer et placent le pion Chien de berger sur la tuile choisie, sans la révéler.



4



## Tour de jeu du petit loup :

Le joueur incarnant le petit loup doit choisir 2 tuiles situées l'une à côté de l'autre, orthogonalement ou diagonalement, et les échanger entre elles.

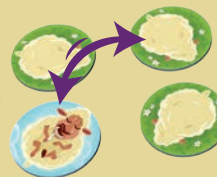
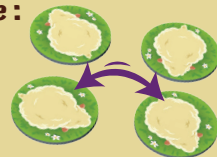
## Règles d'échange :

- Le joueur est obligé d'échanger 2 tuiles, il ne peut pas passer son tour.

- Il ne peut pas choisir la tuile sur laquelle se trouve le chien de berger.

- Le joueur n'est pas obligé d'échanger la tuile sous laquelle il se cache, il peut choisir d'échanger 2 autres tuiles afin de tromper ses adversaires.

- Le joueur a le droit d'échanger une tuile révélée avec une tuile non révélée (voir : « Tour de jeu du chien de berger »).



5



## Tour de jeu du chien de berger :

Lors du premier tour de jeu du chien de berger, c'est le joueur situé à gauche du petit loup qui déplace le pion Chien de berger d'une seule tuile Mouton, orthogonalement ou diagonalement.

En revanche, il ne peut pas sauter par-dessus une tuile. Pas le temps de jouer à saute-mouton !

Lors des tours suivants, les joueurs qui aident le chien de berger joueront chacun leur tour en sens horaire.



Exemple : dans cette situation, Polly peut se déplacer sur l'une des 8 tuiles indiquées.

6