

Francesco Rotta  
Andrea Femerstrand



Contenu :  
16 tuiles de pâturage  
64 jetons Mouton :  
16 de chaque couleur

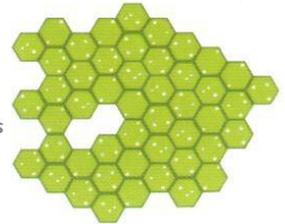
### L'HERBE EST TOUJOURS PLUS VERTE DANS LE PRÉ D'À CÔTÉ !

Divisez vos moutons pour mieux régner sur les pâturages... Les moutons se sentent à l'étroit dans leur petit pré... Ils ont décidé de conquérir le monde pâturage par pâturage.

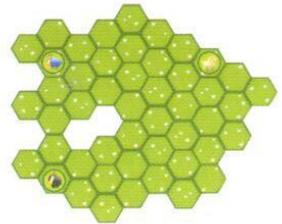
Un jeu simple, fun et stratégique!

#### MISE EN PLACE :

- Chaque joueur prend 16 moutons et les superpose en une seule pile.
- Chaque joueur prend 4 tuiles de pâturages.
- Les joueurs placent ensuite chacun leur tour une tuile pâturage jusqu'à ce que toutes les tuiles soient placées.
- Les tuiles doivent être connectées au moins par un côté.



- Chacun leur tour et dans le sens horaire, les joueurs positionnent leur pile de moutons au bord du plateau.



#### BUT DU JEU :

Occuper le plus de pâturages possible avec ses moutons.

4

#### COMMENT JOUER !

Le joueur qui a positionné sa pile en premier commence, puis les joueurs joueront chacun leur tour dans le sens horaire. Le joueur doit diviser sa pile en deux pour donner naissance à une nouvelle pile. Il déplace alors les moutons de sa nouvelle pile en ligne droite, le plus loin possible (jusqu'à ce que la pile arrive au bout du pâturage ou qu'elle rencontre une autre pile de moutons).



#### Exemple :

1. Le joueur noir peut emmener son mouton au bout du pâturage.
2. Le joueur noir peut emmener ses moutons juste à côté des moutons bleus.

#### IMPORTANT :

- Lorsqu'on divise une pile, on peut emporter autant de moutons qu'on le souhaite dans la nouvelle pile, à condition de toujours laisser au moins un mouton sur la case de départ.
- On doit poser les moutons déplacés au bout d'une ligne.
- Si on rencontre un obstacle (ses propres moutons ou des moutons adverses) on doit poser ses moutons juste avant cet obstacle.

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, doit diviser une pile de moutons à son tour de jeu et la déplacer. Les moutons bloqués par des obstacles ne peuvent plus être déplacés.

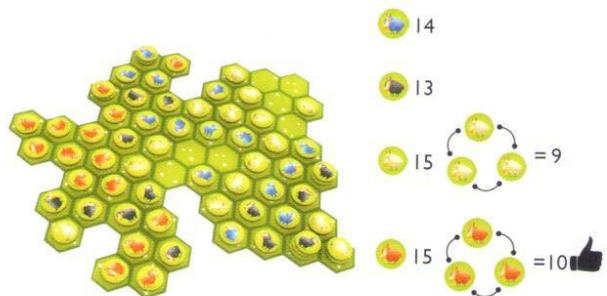


#### FIN DE LA PARTIE, VICTOIRE :

Quand un joueur ne peut plus déplacer de moutons, il passe son tour et ne jouera plus. Lorsque plus aucun joueur ne peut déplacer de moutons, la partie est terminée. Le joueur qui a réussi à conquérir le plus de pâturages avec ses moutons gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus gros troupeau de moutons (groupe de moutons contigus de sa couleur) gagne la partie. ➔ p.16

5

#### ENDING THE GAME / FIN DE LA PARTIE / FINAL DE LA PARTIDA / FINE DELLA PARTITA / ENDE DER PARTIE / EINDE VAN HET SPEL / FIM DE JOGO



©2014 Blue Orange. All rights reserved for all countries. Battle Sheep is a trademark of Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Tous droits réservés pour tous pays. Battle Sheep est une marque déposée de la société Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Todos los derechos reservados para todos los países. Battle Sheep es una marca registrada de la sociedad Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Battle Sheep è un marchio depositato dalla società Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten. Battle Sheep ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. Battle Sheep is een geregistreerd merk van de firma Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Todos os direitos reservados para todos os países. Battle Sheep é uma marca registrada da sociedade Blue Orange.



16