

# SHEEP HOP!



POUR 1 À 4 BERGERS  
5 ANS ET PLUS  
15 MINUTES DE SAUTE-MOUTON



## Le but du jeu

La journée se termine, les moutons ont hâte de retrouver leur enclos si douillet. Mais attention ! Deux loups patrouillent sur le chemin de la bergerie dans l'espoir d'attraper les brebis égarées... Serez-vous assez malins pour ramener le troupeau à bon port ? Pour gagner, amenez dans leur enclos plus de moutons que les loups ne pourront en capturer !

## Contenu et préparation du jeu

- A.** Une fois déplié, l'étui de la boîte forme le plateau de jeu.
- B.** Placez les 9 pions *Mouton* au hasard sur la zone de départ.
- C.** Puis les 2 pions *Loup* chacun sur une case de leur chemin (au choix).
- D.** Prenez le dé. La partie peut commencer.

Note : pour la première partie, les tuiles en carton (**E**) ne serviront pas, mettez-les de côté.



### *Cocow, notre mascotte de l'espace !*

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous aidera à profiter au maximum du jeu.



Vous pouvez retirer la boîte du plateau. Elle peut alors servir de piste de dé.



# Tour de jeu

Jouez à tour de rôle, en commençant par la dernière personne à avoir vu un mouton.  
À votre tour, lancez le dé et appliquez l'effet indiqué ci-dessous :

## 1. Si le dé présente une face *Loup*, déplacez les pions *Loup* :



D'une case chacun,  
s'il s'agit de la face « Grand Méchant Loup & Petit Méchant Loup »



De deux cases **uniquement pour le grand Loup**,  
s'il s'agit de la face « Double Grand Méchant Loup »

Les loups se déplacent dans le sens indiqué par leur pion,  
en restant chacun sur leur chemin.



Si en se déplaçant, un loup passe sur une case contenant un mouton,  
le mouton est immédiatement capturé par les loups et est mis dans leur tanière.

## 2. Si le dé indique un mouton d'une seule couleur :



Choisissez un des moutons de la couleur correspondante sur le plateau.  
Il se déplace alors, en respectant les *Règles de déplacement pour moutons futés* (ci-contre).



S'il n'y a plus de moutons de la couleur correspondante sur le plateau,  
choisissez un mouton parmi ceux encore en jeu, quelle que soit sa couleur.

## 3. Si le dé indique la face *Mouton Multicolore* :



Choisissez le mouton à déplacer parmi tous ceux encore sur le plateau.

Si en se déplaçant, un mouton parvient à atteindre l'enclos des moutons,  
ce mouton réussit à échapper aux loups !  
Il reste alors dans l'enclos et ne pourra plus être déplacé.





Si vous avez du mal à distinguer les couleurs, vous pouvez vous aider avec les symboles présents sur les faces du dé et sur les pions (▲ ● ■).



## Règles de déplacement pour moutons futés

Lors d'un mouvement, un mouton est déplacé, **d'une seule case**, sur une case libre à côté de lui (mais pas en diagonale).



Si un mouton est à côté d'un autre animal, il peut **sauter** par-dessus celui-ci (mais pas en diagonale), à condition que ce mouvement l'amène sur une case libre. Un mouton peut enchaîner autant de sauts qu'il le souhaite, tant que les cases sur lesquelles il arrive permettent un nouveau bond.

Un mouton ne peut pas effectuer un déplacement classique à la suite d'un saut.

Note : un mouton ne peut jamais se déplacer sur, ou par-dessus, la case rocher.



Il est possible d'atteindre l'enclos par un déplacement simple, mais aussi en sautant par-dessus un autre animal !

## Fin du jeu

Quand le dernier mouton est sorti du plateau, soit en atteignant l'enclos, soit en étant attrapé par un loup, la partie est finie.

Pour déterminer le score, comptez (sans vous endormir) les moutons sauvés (ceux présents dans l'enclos). Comptez ensuite les moutons qui ont été capturés par les loups.

Si une majorité de moutons a été sauvée, la partie est gagnée !

Vous pouvez alors comparer votre score à l'échelle des bergers ci-contre.



Au lieu de compter, faites deux piles : une avec les moutons sauvés, et une avec les moutons capturés. Si la pile des moutons sauvés est la plus grande, la partie est gagnée !

# Tuiles spéciales pour bergers stratégès

En début de partie, si vous êtes à l'aise avec les règles de base, placez sur le plateau une ou plusieurs tuiles spéciales.

Les tuiles *Animal* ont chacune un effet qui est activé chaque fois qu'un mouton saute par-dessus.



Les tuiles *Rocher* et *Taupinière* ne peuvent jamais être franchies par un mouton (même en sautant par-dessus).

Les pions *Loup* ignorent les tuiles spéciales lors de leur déplacement. Ils passent par-dessus sans s'y arrêter et sans en déclencher l'effet. Une case recouverte par une tuile spéciale n'est donc pas prise en compte lors du déplacement des pions *Loup*.



Il n'y a qu'une restriction au placement des tuiles : on ne peut pas placer le rocher devant la sortie du pré. Pour le reste, tout est possible. Mais attention ! Plus il y aura de tuiles sur le plateau, plus il sera difficile de faire sortir tous les moutons !





- **LE ROCHER :**

C'est un obstacle, aucun mouton ne pourra jamais passer par-dessus ou s'arrêter sur cette tuile.



- **LA TAUPE ET SA TAUPINIÈRE :**

Ces tuiles sont toujours placées en même temps sur le plateau, l'une sur la face *Taupe*, et l'autre sur la face *Taupinière*. Chaque fois qu'un mouton passe par-dessus la taupe, celle-ci s'enfuit. On retourne alors les deux tuiles, la taupe devient taupinière, et la taupinière devient taupe.



Aucun mouton ne peut passer par-dessus ou s'arrêter sur la tuile *Taupinière*.



- **LE PATOU :**

En bon chien de berger, le patou rameute les moutons. Quand un mouton saute par-dessus la tuile *Patou*, déplacez ensuite les autres moutons de la même couleur que le mouton sauteur, en choisissant l'ordre.

Note : si un ou deux des moutons de cette couleur sont déjà sortis du plateau, on ne bouge qu'un, voire aucun mouton.



- **LE RATON LAVEUR :**

Ce petit malin indique le sens de circulation des loups, et il peut l'inverser ! Il est d'abord placé sur la face « sens des aiguilles d'une montre ».

Quand un mouton saute par-dessus la tuile *Raton laveur*, celle-ci est retournée. Tournez également les 2 pions *Loup* d'un demi-tour chacun. Ils circulent à présent dans ce sens jusqu'à ce que la tuile soit retournée de nouveau. Il est donc possible que les loups se déplacent dans le sens inverse de celui indiqué par leur chemin.



- **LE RENARD :**

Le renard est l'allié des loups ! Quand un mouton saute par-dessus la tuile *Renard*, les loups avancent immédiatement d'une case chacun.

5 moutons  
sauvés :

PETIT  
PATOUS

Une partie du troupeau est sauvée, mais les loups s'en sont donné à cœur joie...

6 moutons  
sauvés :

APPRENTI  
BERGER

C'était juste !  
Faites plus attention aux loups la prochaine fois !

7 moutons  
sauvés :

BERGER  
DES PLAINES

Continuez comme ça et vous pourrez même ajouter des tuiles la prochaine fois.

8 moutons  
sauvés :

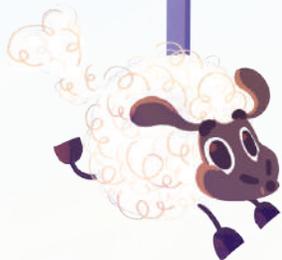
BERGER  
DES COLLINES

Les loups n'ont eu que des miettes, bien joué !  
C'était presque un sans-faute...

9 moutons  
sauvés :

BERGER  
DES MONTAGNES

Bravo !  
Pour passer au niveau supérieur, vous êtes prêts à ajouter des tuiles sur le plateau.



## *Cocow, vous dit meuhrci !*

Cocow remercie « vachement » tous les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu !

Remerciements des auteurs :

Les auteurs tiennent à remercier tous leurs testeurs en particulier Romane, Titouan et la classe de CP de M. Pivert.

© 2022 Asmodee Group/Space Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité Space Cow sur :

