

Moutons à bord !



Une course pleine de suspense pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteurs : Inka et Markus Brand

Illustration : Günther Jakobs

Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Idée

Hourra, sauvés des eaux ! A la suite d'un naufrage, des animaux ont passé des semaines sur une île isolée à attendre qu'on vienne les secourir. Lorsqu'un bateau arrive enfin, ils montent vite à bord et le bateau lève l'ancre. Mais où sont les moutons ? Ils ont traîné et n'ont pas remarqué que le bateau partait. Ils se retrouvent alors sur la plage et il ne leur reste plus qu'à courir à toute vitesse par-dessus les rochers pour atteindre le bateau.

Venez les aider ! Avec de la chance aux dés, la course sur les rochers sera de courte durée et votre mouton réussira à monter à bord du bateau. Le but du jeu est d'amener son mouton en premier sur le bateau.

Contenu du jeu

4 moutons, 4 cartes de départ, 4 cartes de bateau, 24 cartes d'océan, 1 dé, 1 règle du jeu



Préparatifs

Chaque joueur prend une carte de départ, une carte de bateau et un mouton. Posez la carte de départ à gauche devant vous et posez le mouton sur la tortue (= case de départ). Votre bateau est posé à droite. Mélangez toutes les cartes d'océan faces cachées (= le côté montrant les moutons est visible) et répartissez-les au milieu de la table. Les accessoires en trop (cartes de départ, cartes de bateau et moutons) sont remis dans la boîte. Préparez le dé.

Disposition au début de la partie



Côté moutons



Côté rochers



FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui bêlera le plus longtemps comme un mouton commence en lançant le dé. Il retourne une carte d'océan correspondant à la couleur obtenue sur le dé et la pose entre la carte de départ et le bateau, avec le côté rochers tourné vers le haut.



N. B. :

Les autres cartes d'océan sont toujours ajoutées à gauche du bateau. Avec chaque nouvelle carte d'océan posée, le trajet à parcourir par ton mouton pour atteindre le bateau est de plus en plus long.



C'est ensuite au tour du joueur suivant.

La course des moutons sur les rochers

Si tu obtiens sur le dé une couleur qui est déjà représentée sur une de tes cartes d'océan posées, tu as le droit d'avancer ton mouton en direction du bateau. Compte le nombre de rochers sur cette carte d'océan et avance ton mouton du nombre correspondant.

Exemple



Tom a obtenu la couleur rouge sur le dé. Il a déjà posé une carte d'océan rouge, sur laquelle deux rochers sont illustrés. Il a donc le droit d'avancer son mouton de deux rochers en direction du bateau.

Si tu arrives sur le bateau pendant ton tour, les points en trop sont perdus.

Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur amène son mouton sur la carte de bateau. Il annonce tout fort : « Mouton à bord ! » et prend le large avec les autres animaux !

