

Règle du jeu

But du jeu

Chaque joueur est le berger d'un troupeau de moutons de la même couleur (noir, jaune, rouge ou bleu) et doit construire l'enclos fermé comprenant le plus grand nombre de ses moutons. Cet enclos devra aussi être à l'abri des loups affamés.

On ouvre la boîte !

Repérez tout d'abord les planches contenant les pions présentés ci-dessous, détachez-les et mettez-les de côté :



Un pion dont les 2 faces sont identiques, représentant la place du village, avec la fontaine au centre.



4 pions comprenant sur une face un « ? », et sur l'autre un berger ainsi que 4 moutons à la couleur de chaque joueur.



Mettez tous les autres pions dans le sac. Il est judicieux de remettre les pions dans leur sac en fin de partie, pour ne pas les chercher trop longtemps la prochaine fois.

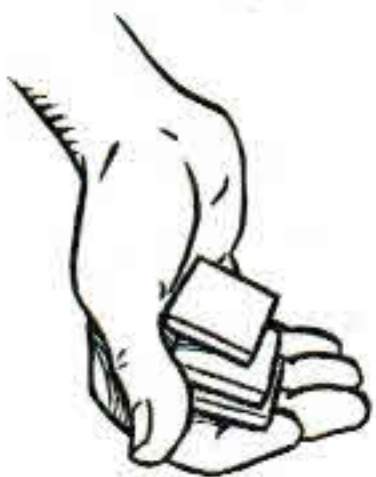
On prépare le jeu !

Un joueur place le pion « Place du village » au centre de la table. Ce même joueur distribue un pion « ? » à chaque joueur (face « ? » visible).



2

Les 4 pions « Marqueur » sont provisoirement mis de côté. Enfin, chaque joueur pioche au hasard 4 pions dans le sac et les place dans sa main à l'abri du regard des autres joueurs. Nous vous conseillons de mettre votre main en coque, paume vers le ciel et d'y disposer les pions verticalement, afin de pouvoir consulter facilement les 2 faces tout en masquant aux autres joueurs le contenu de votre main (voir croquis ci-contre).



On commence !

Le joueur qui a été le plus récemment à la campagne ou, si vous jouez à la campagne, celui qui y réside depuis le plus longtemps, sera le premier joueur. Il choisit un de ses pions qu'il accole par un côté au pion « place du village », à condition que le pion en question comporte au moins un côté village, puis il pioche un autre pion dans le sac (si le joueur n'a de côté village sur aucun de ses pions il passe son tour sans piocher).



Le joueur suivant accole ensuite un de ses pions contre un des 2 pions déjà posés par un côté dont l'image correspond à celle du pion voisin puis pioche 1 pion.



Multipioche

Si un joueur réussit à poser un pion de manière à ce qu'il soit accolé à plusieurs pions déjà posés (en respectant la règle ci-dessus qui veut que les images correspondent à chaque fois qu'un pion est accolé à un autre), il piochera autant de pions que de pions accolés à celui qu'il vient de poser (2 pions pour 2 côtés, 3 pions pour 3, etc.).



Dans l'exemple ci-contre, le joueur doit posséder un pion qui comporte à la fois un morceau de village vers le haut et de moutons jaunes vers la droite pour le placer à l'endroit indiqué. Le joueur piochera alors deux pions au lieu d'un. Petit à petit, un paysage se dessinera avec des enclos, des bois, des petits hameaux...

3



Pion « Marqueur ».

Dévoiler sa couleur

Les joueurs sont libres de dévoiler leur

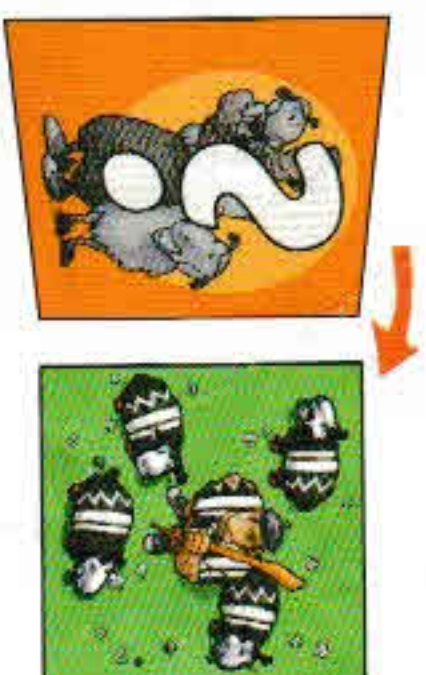
couleur de mouton au moment de leur choix (y compris pendant le tour d'un adversaire). À ce

moment précis le joueur en question retourne son pion « ? » côté berger et le pose

contre un pion correspondant déjà joué (comme un pion normal), puis pioche normalement les pions auxquels il a droit suite à ce placement. Ce joueur peut

immédiatement rejouer un autre pion et piocher une nouvelle fois. Il prend ensuite le pion « Marqueur » de sa couleur qu'il pose devant lui afin que les autres joueurs

puissent se souvenir de sa couleur. En opérant ainsi, juste avant son tour normal, il peut jouer trois fois de suite : il pose son jeton « ? », rejoue une fois comme indiqué ci-dessus, puis résout son tour normal. *Bonne combinaison !*



Au « Loup » !

Les endos bordés en partie de forêt sont valides, sauf si dans cette forêt se trouve un pion « Loup ». Une forêt est constituée d'un ou plusieurs pions comportant des morceaux de forêt tous accolés les uns aux autres. Un

« Loup » dont le pion est accolé à une forêt menace tous les endos accolés à tous les morceaux de forêt qui la

composent. Lorsque deux forêts sont réunies et que l'une d'elles contient un loup et l'autre un chasseur, il faut recouvrir le loup déjà placé

par un chasseur si on veut que les champs qui sont accolés à la forêt nouvellement constituée soient valides. Il est tout à fait possible de poser plusieurs loups par forêt.

Un endos menacé par au moins un « Loup » ne vaut plus rien. *Il y a 4 pions « Loup » dans le jeu.*



Le « Chasseur »

Le « Chasseur » chasse les « Loup ».

- Il peut être accolé à une forêt de façon préventive : aucun « Loup » ne pourra être accolé à une forêt gardée par un « Chasseur ».



- Si un ou plusieurs « Loup » se trouvent déjà dans une forêt, il faut un « Chasseur » par « Loup » pour les éliminer (on posera alors un pion « Chasseur » sur chaque pion « Loup » en le recouvrant).
Il y a 4 pions « Chasseur » dans le jeu.



Quand jouer « Loup » et « Chasseur » ?

On peut jouer un ou plusieurs pions « Loup » et/ou « Chasseur » à tout moment, à condition d'annoncer à haute voix la nature et le nombre de pions, ceci pour départager l'ordre dans lequel les joueurs poseront leurs pions (exemple : l'annonce : « 1 Loup et 1 Chasseur » vous permet de poser 1 pion « Loup » puis 1 pion « Chasseur » puis de piocher les pions auxquels vous avez droit [comme lors du placement de n'importe quel autre pion, cf. Multipioche], même en dehors de votre tour de jeu).

Pénurie de moutons !

Quand il n'y a plus rien à piocher, on continue à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs posent leur dernier pion. Si certains joueurs ont pioché plus de pions que les autres, ils pourront continuer à poser des pions après que les autres auront terminé.



Comptage des points.

- Le seul enclos de chaque joueur qui permet de marquer des points est l'enclos fermé qui contient le plus grand nombre de moutons de sa couleur. Il marque 1 point par mouton que contient cet enclos. Les autres enclos éventuellement constitués ne comptent pas, ils serviront seulement à départager les ex æquo (si besoin est). Les enclos fermés et bordés en partie de forêt, sont pris en compte si aucun « Loup » n'y subsiste.

- Les joueurs peuvent abandonner la partie s'ils jugent qu'ils ne peuvent pas améliorer leur situation ni dégrader celle des autres. Les joueurs qui auront eu la sagesse d'abandonner avant les autres se verront récompensés.

- 1er : + 6 pts
- 2e : + 3 pts
- 3e : + 1 pt

5

Le premier joueur qui finit (par abandon ou par manque de pion) se voit attribuer 6 points en plus de ceux gagnés ci-dessus, le deuxième 3 points et le troisième 1 point.

- À la fin de la partie, le joueur qui aura marqué le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur (les points gagnés grâce au plus grand enclos fermé plus les bonus en cas d'un abandon prématuré).

Le mouton et la tortue !

Si certains joueurs sont lents à poser leurs pions, on pourra convenir de limiter la durée du tour de jeu avec un sablier.

Variante moutons bicolores :

À 2 joueurs, certains préféreront prendre 2 couleurs de moutons chacun (moins de mystère mais plus de tactique). On complètera alors le plus grand enclos de chaque animal.

Conseils tactiques

Pour embêter un autre joueur, on peut bien sûr essayer de fermer son enclos pendant qu'il est encore petit, on peut le border de forêt et y mettre des loups, on peut aussi l'agrandir tellement qu'il ne pourra plus le fermer. Enfin, on peut poser des pions autour pour qu'il n'existe ou ne reste pas de pions qui puissent coïncider (il est intéressant de savoir qu'il n'existe pas de pions qui comportent à la fois de la forêt et des morceaux de village).



Un jeu de Philippe des Pallières
(créé en 1999).

Illustrations : François Bruel.
Maquette : Caroline Otravís.

© Asmodée Éditions 2005.

Remerciements à Pierre-Nicolas Lapointe et à son site :
lagnerredesmoutons.free.fr
où vous pourrez trouver une aide de jeu des plus utiles.

Référence : GM01



6