

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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 devra 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 dans le petit sac :



- 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.



- 4 pions marqueurs dont les 2 faces sont identiques, représentant chacune des 4 couleurs de moutons (un berger accompagné d'un agneau et d'un mouton).

- Mettez tous les autres pions dans le grand sac.

Il est judicieux de remettre les pions dans leur sac respectif 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 grand 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, il piochera autant de pions que de pions accolés à celui qu'il vient de poser.

Petit à petit, un paysage se dessinera avec des enclos, des bois, des petits hameaux...

3



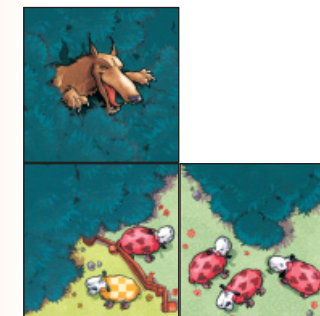
Dévoiler sa couleur

Les joueurs sont libres de dévoiler leur Pion « Marqueur », couleur de mouton au moment de leur choix. A 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.



Au « Loup » !

Les enclos 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 enclos accolés à tous les morceaux de forêt qui la compose. Un enclos menacé par 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.



4

Quand jouer « Loups » et « Chasseurs » ?

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, 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 ont terminé.

Comptage des points.

♦ A la fin de la partie, le joueur qui aura constitué l'enclos fermé contenant le plus grand nombre de moutons de sa couleur est déclaré vainqueur. Il marque en effet 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
- 2ème : + 3 pts
- 3ème : + 1 pt

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.

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 :

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

Conseils tactiques

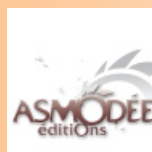
Pour embêter un autre joueur, on peut bien sûr essayer de fermer son enclos pendant qu'il est encore petit, on peut le border de forêt et y mettre des loups, on peut aussi l'agrandir tellement qu'il ne pourra plus le fermer. Enfin, on peut poser des pions autour pour qu'il n'existe ou ne reste pas de 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 Ottavis.

© Asmodée Editions 2002.



Référence : GM01

Philippe des Pallières

