



STUBBORN SHEEP

Dans **Stubborn Sheep**, vous tentez de rassembler des moutons particulièrement têtus à travers les Highlands écossais en construisant et en activant des clôtures. Guidez les moutons jusque dans votre enclos, constituez des groupes de même couleur et rassemblez plus de moutons que vos adversaires pour remporter la partie.

78 cartes Mouton (4 couleurs) :

18 bleues, 18 rouges, 18 jaunes et 24 blanches.



35 cartes Clôture



1 figurine en bois de loup
(utilisée uniquement dans la variante avec le loup)



MISE EN PLACE

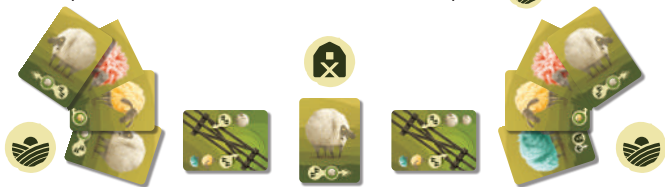
Cette mise en place est prévue pour 2 à 5 joueurs. Consultez le mode Solo pour les modifications applicables à une partie en solitaire.

La zone de jeu forme un grand cercle sur la table (voir page 4), composé d'enclos et de prés séparés par des clôtures. Chaque joueur possède un enclos directement devant lui, tandis que les prés se trouvent entre les joueurs.

1. Mélangez les cartes Clôture et distribuez 2 clôtures à chaque joueur. Chaque joueur place ses 2 clôtures face visible devant lui, en laissant suffisamment d'espace entre elles pour y placer des cartes Mouton.

L'espace situé entre vos clôtures constitue votre enclos. 

Les espaces situés entre les enclos sont les prés. 



Mise en place à 2 joueurs : piochez 2 cartes Clôture supplémentaires et placez-en une au milieu de chaque pré. Cela crée 2 prés entre les joueurs de chaque côté.



2. Retirez un certain nombre de cartes Clôture en fonction du nombre de joueurs (remettez-les dans la boîte).
2 joueurs : retirez 13 clôtures.
3 joueurs : retirez 8 clôtures.
4 joueurs : retirez 3 clôtures.
5 joueurs : utilisez toutes les clôtures.

Mélangez les clôtures restantes pour former une pioche face cachée et placez-la au centre de la zone de jeu.

3. Distribuez 1 carte Clôture à chaque joueur. Les joueurs la prennent en main.
4. Mélangez les cartes Mouton pour former une pioche face cachée et placez-la à côté de la pioche de clôtures. Prévoyez un espace pour la pile de défausse.
5. Piochez des cartes Mouton et placez :
 - a. 1 mouton face visible dans chaque enclos.
 - b. 4 moutons face visible dans chaque pré.

Après avoir placé les moutons, chaque joueur peut modifier l'orientation de ses clôtures.

Mettez le loup de côté s'il s'agit de votre première partie.
Consultez la section Variante avec le loup pour sa mise en place.

Le joueur le plus fatigué commence la partie.





Exemple de mise en place à 4 joueurs

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Chaque tour est composé de quatre étapes :

- 1. Réapprovisionner les moutons.**
- 2. Construire et activer des clôtures.**
- 3. Facultatif : marquer des points avec des moutons.**
- 4. Piocher une nouvelle carte Clôture.**

1. RÉAPPROVISIONNER LES MOUTONS

Les prés et les enclos doivent toujours contenir un nombre minimum de moutons.

- a. Prés :**  s'il y a moins de 4 moutons, ajoutez des moutons depuis la pioche jusqu'à ce qu'il y en ait 4.
- b. Votre enclos :**  le nombre minimum de moutons dans votre enclos dépend des moutons que vous avez déjà marqués.
 - Regardez les moutons marqués par le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de couleurs différentes.
 - Comptez combien de couleurs ce joueur possède de plus que vous.
 - Ajoutez des moutons depuis la pioche dans votre enclos jusqu'à ce qu'il contienne un nombre de moutons égal à ce nombre.

Ne réapprovisionnez pas les enclos des autres joueurs.

Si la pioche de cartes Mouton est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.



adversaire ayant marqué le plus de couleurs différentes



vos moutons marqués

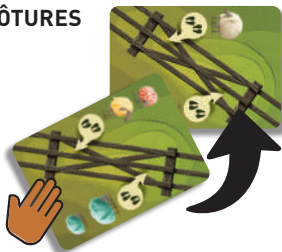


Réapprovisionnez votre enclos jusqu'à 2 moutons.

2. CONSTRUIRE ET ACTIVER DES CLÔTURES

Placer une clôture

Jouez la carte Clôture de votre main en la plaçant sur n'importe quelle clôture déjà présente sur la table. Vous pouvez orienter la clôture comme vous le souhaitez.



Activer les clôtures dans l'ordre

Activez d'abord la clôture que vous venez de placer (voir Activer une clôture) afin d'y faire passer des moutons.

Ensuite, selon l'endroit où vous avez placé votre clôture :

- Si vous l'avez placée sur l'une de vos propres clôtures, activez votre autre clôture.
- Si vous l'avez placée sur une clôture qui ne vous appartient pas, activez vos deux clôtures, en commençant par celle de gauche, puis celle de droite.

Activer une clôture

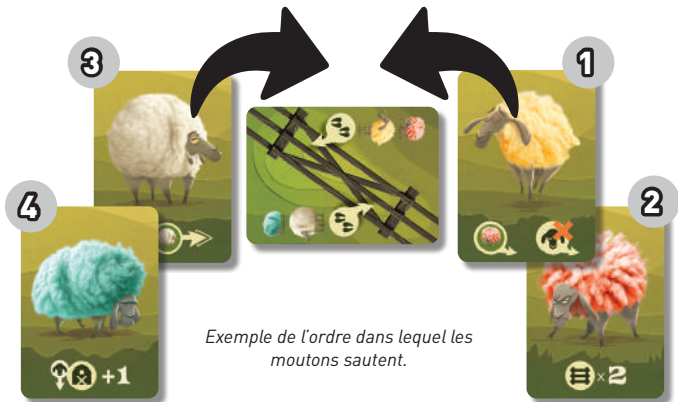
Déplacez les moutons un par un, dans l'ordre suivant :

1. Commencez par la rangée intérieure (la plus proche du centre de la zone de jeu), puis passez à la rangée extérieure.
2. Dans chaque rangée, commencez par le plus grand mouton, c'est-à-dire celui le plus proche de l'icône représentant des sabots. 🐾

Pour chaque mouton indiqué sur la carte Clôture :

- Un mouton de la couleur indiquée saute par-dessus la clôture vers le côté opposé.
- S'il y a plusieurs moutons de cette couleur, vous choisissez lequel saute.
- S'il n'y a aucun mouton de cette couleur, passez simplement au mouton suivant indiqué sur la carte.

Par souci de clarté, annoncez le déplacement de chaque mouton, y compris lorsqu'une couleur indiquée n'a aucun effet.



Capacités des moutons

Lorsque vous faites passer un mouton jaune, rouge ou bleu par-dessus une clôture, vous devez immédiatement appliquer sa capacité, si possible.

Mouton jaune – Amical

Lorsque ce mouton saute par-dessus une clôture, il emmène avec lui un autre mouton, quelle que soit sa couleur.

Vous choisissez quel mouton l'accompagne.



Mouton jaune

Mouton rouge – Colérique

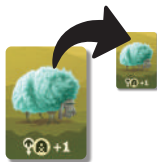
Après avoir sauté par-dessus la clôture, ce mouton donne un coup de tête à un mouton de la couleur de votre choix situé dans la zone où il vient d'arriver. Le mouton ainsi bousculé est envoyé par-dessus la clôture, vers la gauche ou vers la droite. Vous choisissez quel mouton est bousculé et de quel côté il est envoyé.



Mouton rouge

Mouton bleu – Solitaire

Après avoir sauté par-dessus une clôture, ce mouton continue de sauter dans la même direction jusqu'à ce qu'il atteigne une zone contenant au moins un autre mouton bleu. Si le mouton bleu commence son déplacement dans la seule zone où se trouvent des moutons bleus, n'appliquez pas cette capacité.



Mouton bleu

Les moutons déplacés par la capacité d'un autre mouton n'activent pas leur propre capacité.

Par exemple, si un mouton jaune emmène avec lui un mouton rouge, le mouton rouge ne donne pas de coup de tête à un autre mouton.

3. FACULTATIF : MARQUER DES POINTS AVEC DES MOUTONS

Après toutes les activations (ainsi que les éventuelles actions supplémentaires) :

Si votre enclos contient 3 ou 4 moutons de la même couleur, vous pouvez les marquer.

- Si vous en avez 3, marquez 1 mouton et défaussez les 2 autres.
- Si vous en avez 4, marquez 2 moutons et défaussez les 2 autres.

Vous choisissez quels moutons sont marqués et lesquels sont défaussés. Placez les moutons marqués face visible, dans des piles de score distinctes selon leur couleur. Placez chaque nouveau mouton marqué sur le dessus de sa pile. Si vous en marquez deux en même temps, vous choisissez lequel des deux est placé au-dessus.

Vous pouvez marquer plusieurs groupes au cours d'un même tour. Marquer des moutons est facultatif, mais fortement recommandé.

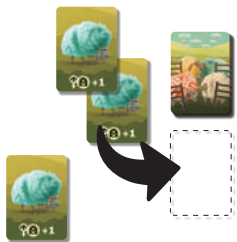


Règle avancée : la carte située au sommet de chaque pile de couleur accorde un bonus. Lors de vos premières parties, vous pouvez choisir de jouer sans ces bonus afin de vous familiariser avec le comportement des moutons. Consultez la page 10 pour découvrir l'ensemble des bonus.

Mouton blanc – Flexible

Les moutons blancs sont des jokers lors du décompte des points. Lorsque vous marquez des points, vous pouvez utiliser jusqu'à 2 moutons blancs comme s'ils étaient de n'importe quelle autre couleur. Si vous faites ce choix, vous devez défausser les moutons blancs avant de défausser les moutons de la couleur choisie.

Vous pouvez également marquer des points avec les moutons blancs en tant que couleur à part entière, si vous en possédez 3 ou 4.



score 1 sheep and discard 2



score 2 sheep and discard 2

4. PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE CLÔTURE

Piochez une nouvelle carte Clôture et ajoutez-la à votre main. Le tour passe ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

Lorsque la pioche de cartes Clôture est épuisée, lancez le dernier tour de la partie. Chaque joueur joue encore un dernier tour (sans piocher de nouvelle carte Clôture), puis la partie prend fin.

Décompte final

Comptez tous les moutons que vous avez marqués, quelle que soit leur couleur. Le joueur ayant marqué le plus de moutons remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur possédant le plus grand nombre d'ensembles complets de 4 couleurs différentes parmi ses moutons marqués.

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

RÈGLE AVANCÉE : ACTIONS BONUS

Utilisez ces actions bonus après avoir joué quelques parties. Les moutons que vous avez marqués vous accordent des actions bonus. Vous ne pouvez utiliser que l'action bonus de la carte située au sommet de chaque pile de couleur. **Chaque action bonus ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.**

MOUTON BLEU – RÉAPPROVISIONNER LES MOUTONS



Utilisez cette action bonus pendant l'étape de réapprovisionnement des moutons de votre tour.



Augmentez de 1 le nombre de moutons réapprovisionnés dans votre enclos.



Choisissez un pré. Réapprovisionnez-le jusqu'à 6 moutons au lieu des 4 habituels.



Réapprovisionnez tous les prés jusqu'à 5 moutons au lieu des 4 habituels.

MOUTON BLANC – ACTIONS DE DÉPLACEMENT



Utilisez cette action bonus immédiatement avant ou après l'activation d'une clôture. Déplacez un mouton de la couleur indiquée par-dessus une ou deux clôtures, dans la direction de votre choix. Sa capacité spéciale ne s'active pas.



Mouton blanc



Mouton bleu



Mouton jaune



Mouton rouge

MOUTON ROUGE – MANIPULER LES CLÔTURES



Utilisez cette action bonus pendant l'étape Construire et activer des clôtures de votre tour afin d'influencer l'activation des clôtures.



Faites pivoter une clôture avant de l'activer.



Activez une clôture deux fois de suite.



Activez une clôture qui, autrement, ne serait pas activée pendant ce tour. Vous pouvez utiliser cette action avant de placer votre clôture.

MOUTON JAUNE – MODIFICATEURS DE COMPORTEMENT



Utilisez cette action bonus pendant l'étape Construire et activer des clôtures de votre tour afin de modifier les capacités spéciales des moutons.



Lorsque vous déplacez un mouton jaune, il emmène avec lui 2 moutons au lieu d'1.



Lorsque vous déplacez un mouton bleu, il s'arrête de sauter après avoir franchi une seule clôture.



Lorsque vous déplacez un mouton bleu, déplacez-le d'une seule zone, même s'il n'y a aucun autre mouton bleu dans sa nouvelle zone.

MODE SOLO

Pour une partie en solitaire, suivez les règles de mise en place habituelles, avec les modifications suivantes :

1. Piochez 4 clôtures au lieu de 2. Placez-les en cercle afin de créer un enclos (devant vous) et 3 prés.
2. Mélangez les clôtures restantes. Prenez-en 10 pour constituer la pioche de cartes Clôture, puis remettez toutes les autres dans la boîte.

Vous disposez de 10 tours pour marquer autant de moutons que possible. À votre tour, vous pouvez placer une clôture sur n'importe laquelle des quatre clôtures.

Toutes les règles habituelles s'appliquent.

Lorsque vous réapprovisionnez les moutons, n'ajoutez aucun mouton à votre enclos, ou 1 mouton si vous utilisez l'action bonus du mouton bleu.

À la fin de la partie, comparez votre score au tableau des résultats afin de voir votre performance.

Tableau des scores – Mode Solo

5 ou moins	Catastrophe lainieuse
6-8	Bêêê... pas terrible
9-11	Brouteur occasionnel
12-14	Honneur des sabots
15 et plus	Collectionneur de laine !

VARIANTE AVEC LE LOUP

Si vous recherchez un défi supplémentaire, vous pouvez ajouter le loup à la partie.



Mise en place

Placez le loup dans le pré situé à droite du premier joueur.

Déplacement du loup

À la fin de chaque tour, déplacez le loup vers le pré contenant le plus de moutons.

En cas d'égalité, déplacez-le dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au premier pré à égalité qu'il rencontre.

Si le loup se trouve déjà dans le pré contenant le plus de moutons, il ne se déplace pas.

Dans ce pré, défaussez deux moutons de la couleur la plus représentée. Si plusieurs couleurs sont à égalité pour être les plus nombreuses, défaussez un mouton de chacune de ces couleurs.

Réapprovisionnement des moutons

Lorsque vous réapprovisionnez les moutons, n'ajoutez aucun mouton dans le pré où se trouve le loup.

Cette règle s'applique également au réapprovisionnement supplémentaire accordé par l'action bonus du mouton bleu.

En mode Solo, si vous jouez avec le loup, ajoutez 3 à votre total de moutons avant de consulter le tableau des scores.