

BRUNO CATHALA

Sheep zzzzz



**Un jeu de Bruno Cathala
pour 2 à 5 bergers
à partir de 8 ans**

Le soir à la montagne, les bergers valaisans s'ennuient terriblement. Pour ne pas s'endormir, ils ont inventé un petit jeu de cartes que nous nous sommes procuré.

Savez-vous qu'ils s'amuse à compter les moutons ?

Le but du jeu est de compter les moutons.... sans s'endormir !

Pour cela ils utilisent :

- 44 cartes Mouton numérotées de 1 à 19. Les oreillers dessinés sur ces cartes représentent les points de sommeil que les bergers cherchent à éviter.
- 4 cartes Loup.
- 1 carte Cheptel qui indique l'ordre dans lequel les bergers doivent compter les moutons.
- 1 carte Sens du jeu qui indique le sens du jeu autour de la table.

Voir exemple A

A1 répartition cartes mouton et loup / A2 carte tour de jeu / A3 carte cheptel

Pour préparer la première manche, le berger le plus frisé place la carte Sens du jeu en indiquant que la manche commence dans le sens horaire. Il met de côté, pour l'instant, la carte Cheptel.

Puis, il prend toutes les autres cartes, les mélange et place trois cartes faces visibles au centre de la table, l'une à côté de l'autre. Si par hasard, un loup devait apparaître à ce moment là, il est remis dans la pioche et échangé avec la carte suivante. Ensuite il distribue cinq cartes à chaque berger. Le reste des

cartes constitue une pioche qu'il pose face cachée sur la table, à côté des trois cartes déjà posées. Après avoir pris connaissance de ses cartes, le premier berger décide si le compte des moutons va se faire en montant (sens croissant) de 1 vers 19 ou en descendant (sens décroissant) de 19 vers 1. Dès que son choix est fait, il place la carte Cheptel au centre de la table sur la face correspondante.

Voir Exemple B

Après avoir consulté ses cartes, le premier joueur décide que le compte des moutons se fera de façon croissante.

Comment jouent-ils ?

Lors de son tour, le berger DOIT poser une carte puis en piocher une nouvelle. Pour poser une carte, il choisit une carte de sa main et la place sur une des trois piles, en recouvrant totalement les cartes de la pile et en respectant les règles suivantes :



Si la carte Cheptel indique l'ordre croissant, il doit poser :

- un mouton avec un numéro strictement supérieur à celui du mouton qui est sur le dessus de la pile **ou**
- un mouton avec un numéro exactement inférieur de 10.

Oui, c'est certain, les bergers sont un peu compliqués...

Alors regardez donc l'exemple C1 Ordre croissant : Sur un 14 on peut placer n'importe quel mouton de 15 à 19 ou un 4.

Si la carte Cheptel indique l'ordre décroissant c'est le contraire. Il doit poser :

- un mouton avec un numéro strictement inférieur à celui du mouton qui est sur le dessus de la pile **ou**
 - un mouton avec un numéro exactement supérieur de 10.
- Un nouvel exemple C2 Ordre décroissant : Sur un 6 on peut placer n'importe quel mouton de 5 à 1 ou un 16.*

Mais attention ! Si le berger ne peut pas ou ne souhaite pas poser de mouton, il doit ramasser une pile... sans avoir au préalable consulté son contenu et la place face cachée devant lui. Chaque oreiller sur les cartes ainsi ramassées vaut un point de sommeil.

Il doit ensuite commencer une nouvelle pile en choisissant un mouton de sa main qu'il pose à la place de la pile ramassée. Il pioche ensuite une nouvelle carte.

Bien entendu, les bergers sont malins, ils ont inséré des **Cartes Spéciales : Cartes Moutons N° 1 et 19 exemple D1** : Jouer un de ces moutons permet de passer la main au berger de son choix et lui imposer la pile sur laquelle il doit jouer... Le sens du jeu ne change pas.

Cartes Moutons N° 2, 3, 17 et 18 exemple D2 : Jouer un de ces moutons permet au berger, s'il le souhaite, de changer le sens du jeu, (la carte Sens est pivotée en conséquence) ET d'imposer au berger ainsi désigné la pile sur laquelle il doit jouer

Cartes Loup exemple D3 : Joker sympathique et dangereux, le loup ne possède aucun numéro et peut donc toujours être posé sur une pile, à la place d'un mouton.

Lorsqu'un berger pose un loup, la carte cheptel est immédiatement retournée. Ainsi le compte des moutons change de sens.

Puis, la pile concernée est mélangée par un adversaire. Celui qui a posé le loup tire une carte au hasard dans cette pile. S'il tire un mouton, tout va bien, la pile est remise sur la table avec ce mouton posé dessus.

S'il tire un loup, Crouch ! Mangé !

Il reçoit la pile en entier et la pose devant lui.

Aïe, Aïe Aïe, la partie se déroule dorénavant avec une pile de moins !!

Fin de manche - Fin de partie

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, la manche se poursuit :

- jusqu'à ce qu'aucun berger n'ait de carte en main ou
 - jusqu'à ce qu'un berger ramasse une pile.
- Si les bergers ont encore des cartes en main elles sont ajoutées aux éventuelles cartes posées devant eux. Chacun fait le total de ses oreillers. Le nombre obtenu est ajouté au total des manches précédentes.
- Si aucun berger n'atteint 75 oreillers, le berger qui a le plus grand total commence une nouvelle manche et se charge de toute la préparation.
 - Si un berger atteint ou dépasse 75 oreillers, il s'endort lourdement dans d'atroces ronflements de qui provoque la fin de la partie, car les autres bergers sont maintenant certains de ne plus pouvoir s'endormir... avec tout ce bruit !

Celui qui a le moins d'oreiller gagne la partie.



Hurrican Edition SA

Castelver 4

1255 Veyrier / CH

www.hurricangames.com