

la guerre des MOUTONS

2



Règle du jeu

But du jeu

Le but du jeu reste le même que dans la version du jeu de base : 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.

Dans cette extension - qui doit être jouée avec le jeu de base - les enclos bordés d'étangs sont valides : **l'étang équivaut à une barrière.**

En outre, tous les enclos fermés qui touchent par au moins un côté d'une tuile un étang lui aussi fermé obtiennent un bonus d'un point par poisson dans cet étang. Les étangs devront également être à l'abri des pêcheurs qui pêchent les poissons !

On ouvre la boîte !

Cette boîte comprend :

- une boîte à bête
- 32 tuiles avec des recto/verso différents
- un grand sac pour mettre toutes les tuiles du jeu de base et de la présente extension.



Réunissez les tuiles du jeu de base et de la présente extension dans le grand sac et mélangez-les, à l'exception des tuiles "Place du village", "?" ainsi que les tuiles marqueurs (1 berger avec 1 mouton de même couleur) qui sont mises de côté.

Comme dans le jeu de base, un joueur place la tuile "Place du village" au centre de la table. Ce même joueur distribue une tuile "?" à chaque joueur (face "?" visible).

Les 4 tuiles marqueurs sont provisoirement mises de côté. Enfin, chaque joueur pioche au hasard 4 tuiles dans le sac et les place dans sa main à l'abri du regard des autres joueurs.

Les étangs

Un étang est constitué de pions comportant des morceaux d'étang tous accolés les uns aux autres et fermés par des enclos de moutons, des forêts ou des villages.

Les enclos fermés et bordés en partie d'étangs sont aussi pris en compte. En outre, tous les enclos fermés qui touchent un étang fermé par au moins un côté d'une tuile obtiennent un bonus d'un point par poisson.

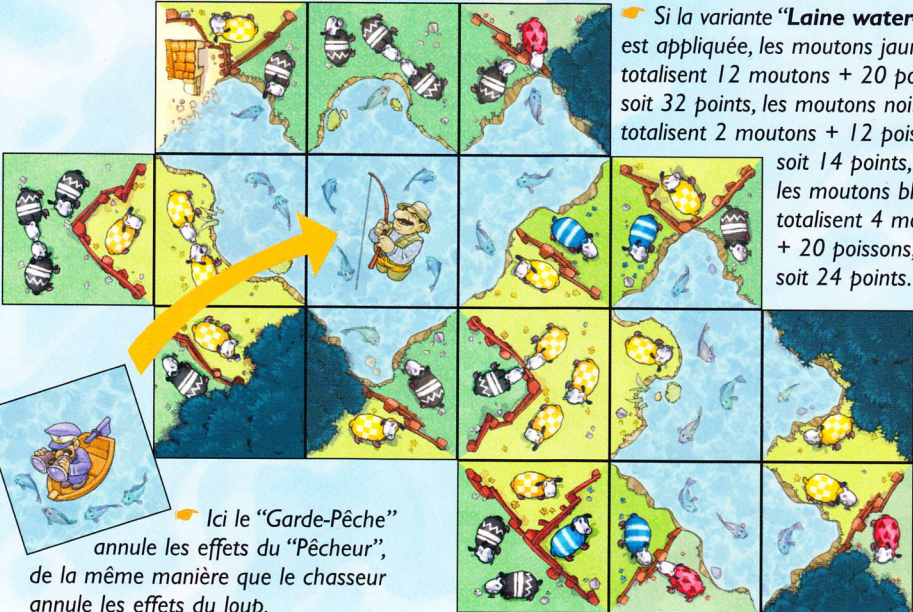
Attention : si l'étang contient un pêcheur, celui-ci attrape tous les poissons de l'étang et aucun bonus n'est donné, sauf si un "Garde-Pêche" a été posé par dessus.

• Variante "tout pareil mais différent"

L'ajout des tuiles étangs rallonge quelque peu les parties. Si vous souhaitez une partie aussi rapide qu'avant mais avec de la nouveauté, il est conseillé de mélanger toutes les tuiles puis de retirer au hasard 32 tuiles sans les regarder.

• Variante "laine waterproof"

On arrête pas le progrès ! Avec l'apparition de ces nouveaux étangs, nos bergers ont décidé d'équiper tous leurs moutons de bouées afin qu'ils puissent faire trempe ! Ainsi 2 enclos contenant la même couleur de moutons séparés par un même étang sont considérés comme un seul enclos. On additionnera donc les moutons de ce super enclos ainsi que les poissons de l'étang - s'il n'y a pas de pêcheur...



• Si la variante "**Laine waterproof**" est appliquée, les moutons jaunes totalisent 12 moutons + 20 poissons, soit 32 points, les moutons noirs totalisent 2 moutons + 12 poissons, soit 14 points, les moutons bleus totalisent 4 moutons + 20 poissons, soit 24 points.



• Ici le "Garde-Pêche" annule les effets du "Pêcheur", de la même manière que le chasseur annule les effets du loup.



Le "Pêcheur" (fonctionnement identique au "Loup").

Un "Pêcheur" dont le pion est accolé à un étang menace tous les poissons de tous les morceaux d'étang qui le compose. Un étang menacé par un "Pêcheur" ne vaut plus rien (mais reste une bordure valide pour un pré). Il y a 4 pions "Pêcheur" dans le jeu.

Le "Garde-Pêche" annule le "Pêcheur".

Le "Pêcheur" - comme le "Loup" - peut être joué en dehors de votre tour de jeu. Il vous faudra à ce moment-là utiliser la boîte à bêêê (voir plus bas).



Le "Garde-pêche" (fonctionnement identique au "Chasseur").

Il peut être accolé à un étang de façon préventive : aucun "Pêcheur" ne pourra être accolé à un étang gardé par un "Garde-Pêche".

Si un ou plusieurs "Pêcheur(s)" se trouvent déjà dans un étang, il faut un "Garde-Pêche" par "Pêcheur" pour les éliminer (on posera alors

un pion "Garde-Pêche" sur chaque pion "Pêcheur" en le recouvrant).

Il y a 4 pions "Garde-Pêche" dans le jeu.

Le "Garde-pêche" - comme le "Pêcheur" - peut être joué en dehors de votre tour de jeu. Là aussi il vous faudra utiliser la boîte à bêêê.

La boîte à bêêê

Comme dans le jeu de base, les joueurs sont libres de dévoiler leur couleur de mouton au moment de leur choix (y compris pendant le tour d'un adversaire).

Tout comme les tuiles "Loup" et "Chasseur", les tuiles "Pêcheur" et "Garde-pêche" peuvent également être jouées à tout moment de la partie.

A ce moment-là, la boîte à bêêê doit être systématiquement utilisée.

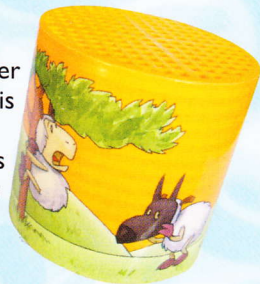
Le joueur qui veut poser l'une des tuiles précitées s'en empare, la retourne pour la faire bêler puis la pose devant lui. **Personne ne peut jouer pendant ce temps.**

Cela permet également de bien identifier le joueur et d'éviter que plusieurs joueurs n'interviennent en même temps.

Important : à la fin de la partie, le joueur qui aura gardé la boîte à bêêê devant lui aura **2 points en moins**.

Pénurie de moutons

Comme dans la version précédente, quand il n'y a plus rien à piocher, on continue à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leur dernière tuile. Si certains joueurs ont pioché plus de tuiles que les autres, ils pourront continuer à poser des tuiles après que les autres auront 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 enclos fermés et bordés en partie d'étangs sont aussi pris en compte.
- En outre, tous les enclos fermés qui touchent par au moins un côté d'une tuile un étang lui aussi fermé obtiennent un bonus d'un point par poisson contenu dans cet étang.

Attention : si un étang contient un "Pêcheur" et n'est pas protégé par un "Garde-Pêche", le "Pêcheur" attrape tous les poissons de cet étang et aucun bonus n'est donné !

- A la fin de la partie, le joueur qui a gardé la boîte à bêête devant lui a un malus de 2 points.
- Les joueurs peuvent abandonner la partie s'ils jugent qu'ils ne peuvent plus améliorer leur situation ni dégrader celle des autres. Les joueurs qui auront eu la sagesse d'abandonner avant les autres se verront récompensés.

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

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

**Retrouvez
la Guerre des Moutons 2
sur www.boiteajeux.net !**

Un jeu de Philippe des Pallières
Extension de Philippe des Pallières
Développement : Alain Balaÿ & Philippe des Pallières
Illustrations : François Bruel
Maquette : Caroline Ottavis

Une co-édition « lui-même » / Asmodee
© mars 2013

