

age_regles.indd 1 27/06/13 15

Règles du jeu

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'amusent 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 cino 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 olace la carte Cheptel au

FR

Voir Exemple B

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

centre de la table sur la face correspondante.

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 I

Un pla

pos pré: lui. poir

II do

Bie Car Jou de :

Car Jou de o con

Jok nun plac

age regles.indd 2 27/06/13 19

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 I 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 chance 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:

iue

14

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, Crounch ! Mangé !

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

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.

age_regles.indd 3 27/06/13 19

Rules

A game by Bruno Cathala for 2 to 5 shepherds aged 8 years and up

In the evening on the mountain, the Valaisan shepherds are terribly bored. To avoid falling asleep, they invented a card game that we have obtained.

Do you know they have fun counting sheep?

The aim of the game is to count sheep without falling asleep! For this they use:

- 44 Sheep cards numbered from 1 to 19. The pillows drawn on these cards represent the sleep points that the shepherds try to avoid.
- 4 Wolf cards.
- 1 Flock card that indicates the order in which the shepherds must count the sheep.
- 1 Play Direction card that indicates the direction of play around the table.

See example A

A1 distribution of sheep and wolf cards/ A2 direction of play

To prepare for the first round, the shepherd with the curliest hair sets the direction of play card to indicate that the round begins clockwise. For the time being, the Flock card is set aside.

Then he takes all other cards, shuffles them and places three cards face up in the center of the table in a row. If a wolf appears at this time, it is returned to the deck and exchanged with the next card. He then deals five cards to each shepherd. The rest of the cards form a deck that is placed face down on the table next to three cards already deal.

EN

After examining his cards, the first shepherd decides whether the sheep will be counted going up (ascending) from 1 to 19 or down (descending order) from 19 to 1. Once he has chosen, he places the Flock card in the center of the table with the corresponding side face up.

See Example B

After consulting his cards, the first player decides that the sheep will be counted going up.

How do they play?

On his turn, the shepherd MUST play a card and then draw a new one.

To play a card, he chooses a card from his hand and places it on one of the three piles, completely covering the cards in the pile and obeying the following rules:

If the Flock card indicates ascending order, he must play:

- A sheep with a number strictly greater than that of the sheep which is on top of the stack or
- a sheep with a number exactly 10 less.

Yes, it is true, the shepherds are a bit complicated ...

So have a look at Example C1
Ascending: On a 14 you can play
any sheep from 15 to 19 or a 4.



opr

V •

But a sh con the He han

Of C Car of tl cho play

She the the ANI he

Wo A fr nur.

the

age_regles.indd 4 27/06/13 15

- A sheep with a number strictly lower than that of the sheep which is on top of the pile <u>or</u>
- A sheep with a number exactly 10 higher. A new example C2 Descending order: On a 6 you can play any sheep from 5 to 1 or a 16.

But beware! If the shepherd cannot or does not want to play a sheep, he must pick up a pile... without first examining its contents and place it face down in front of him. Each pillow on the collected cards is worth one sleep point.

He must then begin a new pile by choosing a sheep from his hand which he plays in the place of the collected pile. He then draws a new card

Of course, the shepherds are smart, they inserted Special Cards: Sheep cards 1 and 19 example D1: Playing one of these sheep allows you to designate a shepherd of your choice to play next and to impose the pile on which he must play ... The direction of play does not change.

Sheep cards #2,3,17 and 18 example D2: Playing one of these sheep allows the shepherd, if he so desires, to change the direction of play (the Direction card is rotated accordingly) AND to designate both the shepherd and the pile on which he must play.

Wolf cards example D3:

A friendly and dangerous joker, the wolf does not have any number on it and can therefore always be played on a pile in the place of a sheep. When a shepherd plays a wolf, the Flock card is immediately turned over. Which means that the order for counting sheep changes direction.

Then, the pile concerned is shuffled by another player. Whoever played the wolf draws a card at random from the shuffled pile. If he draws a sheep, all is well, the pile is put back on the table with the drawn sheep on too.

If he draws a wolf, Scrunch! Eaten! He receives the entire pile and puts it in front of him. Eek, now the game is played with one pile fewer!

End of the round - End of the game

When there are no more cards in the deck, the round continues:

- Until a shepherd has no more cards in his hand or
 Until a shepherd picks up a pile.
- If the shepherds still have cards in hand, they are added to any cards already in front of them.

Everybody totals up their pillows. The resulting number is added to the total from the previous rounds.

- If no shepherd has reached 75 pillows, the shepherd who has the highest total starts a new round and takes care of all the preparation.
- If a shepherd reaches or exceeds 75 pillows, he falls heavily asleep, snoring loudly, causing the end of the game, as the other shepherds are now sure they won't be able to sleep with all the noise ...!

Whoever has the fewest pillows wins.

age_regles.indd 5 27/06/13 1

Spielregeln

Ein Spiel von Bruno Cathala für 2 bis 5 Schäfer ab 8 Jahren

Abends in den Bergen langweilen sich die Walliser Schäfer ganz fürchterlich. Um nicht einzuschlafen, haben sie ein kleines Kartenspiel erfunden das wir uns beschafft haben. Wusstet Ihr, dass sie sich mit Schafezählen vergnügen?

Das Ziel des Spiels ist es, Schafe zu zählen, aber ohne dabei einzuschlafen!

Dazu verwenden sie:

- 44 Schafskarten, von 1 bis 19 durchnummeriert. Die Kopfkissen auf den Karten zeigen die Schnarchpunkte an, die die Schäfer zu vermeiden versuchen.
- 4 Wolfskarten
- 1 Viehbestandskarte, die angibt, in welcher Folge die Schafe gezählt werden müssen.
- 1 Spielrichtungskarte, die die Richtung angibt, in der gespielt wird.

Siehe Beispiel A

A1 Verleitung der Schafs- und Wolfkarten / A2 Spielrichtungskarte / A3 Viehbestandskarte.

Um die erste Spielrunde vorzubereiten, legt der Schäfer mit den lockigsten Haaren die Spielrichtungskarte so hin, dass im Uhrzeigersinn gespielt wird. Für den Augenblick bleibt die Viehbestandskarte beiseite

Dann mischt er die 44 Schafsund 4 Wolfskarten und legt drei Karten aufgedeckt nebeneinander in der Tischmitte aus. Sollte eine Wolfkarte dabei sein, wird diese in den Kartenstapel zurückgesteckt und durch die nächste Karte ersetzt. Sodann teilt er je fürf Karten an die Schäfer aus.

DE

Die übrigen Karten bilden einen Nachziehstapel, der verdeckt neben den drei ausliegenden Karten platziert wird. Haben sich alle Schäfer ihre Karten angesehen, bestimmt der erste Schäfer, ob die Zählung in aufsteigender Folge von 1 bis 19 oder in absteigender Folge von 19 bis 1 erfolgen soll. Sobald der sich entschieden hat, legt er die Viehbestandskarte mit der entsprechenden Seite nach oben in die Mitte des Spieltischs.

Siehe Beispiel B

Nachdem er sich seine Karten angeschaut hat, entscheidet der Startspieler, dass die Schafe un aufsteigender Folge gezählt werden sollen.

Spielverlauf

Wer am Zug ist, MUSS eine Karte ausspielen und eine neue nachziehen. Das Ausspielen erfolgt, indem man eine seiner Handkarten auf eine der drei ausliegenden Karten(stapel) legt, so dass sie die darunter liegende(n) vollständig verdeckt. Dabei gelten folgende Regeln:

Zeigt die Viehbestandskarte aufsteigende Folge an, muss der Spieler am Zug

- eine Schafskarte mit einer h\u00f6heren Zahl als die oberste Karte des gew\u00e4hlten Stapels ausspielen <u>oder</u>
- eine Schafskarte mit einer Zahl von genau 10 darunter ausspielen.

Ja, es stimmt schon, die Schäfer sind ein bisschen kompliziert... Schaut Euch Beispiel C1 an. Aufsteigende Folge: Auf eine 14 kann man irgendeine Schafskarte von 15 bis 19 legen oder aber die mit der 4 (14-10= 4).

Zeigt die Viehbestandskarte dagegen absteigende Folge an, ist es genau umgekehrt. Dann muss der Spieler am Zug

eine Schafskarte mit einer niedrigeren Zahl als die oberste Karte des entsprechenden Stapels ausspielen <u>oder</u> Abe aus an : ans auf Sch Soc Sch

aufo

von

Scr We bes

Spi

Sch We die UN Kar Wo

Als Wo wer Viel

age_regles.indd 6 27/06/13 15

eine Schafskarte mit einer Zahl von genau 10 darüber ausspielen. Beispiel C2 verdeutlicht dies: Absteigende Folge: Auf eine 6 kann man jede Karte von 5 bis 1 legen oder aber die 16 (6+10=16).

Aber aufgepasst! Wenn ein Schäfer keine Schafskarte ausspielen will oder kann. MUSS er einen der drei artenstapel an sich nehmen. Er darf sich die Karten der Stapel nicht ansehen. Dann legt er den Stapel verdeckt vor sich ab. Jedes auf den Karten abgebildete Kopfkissen zählt später einen Schnarchpunkt.

Sodann fängt er einen neuen Stapel an, indem er eine Schafskarte auf seiner Hand auswählt und an die Stelle des aufgenommenen Stapels legt. Dann zieht er eine Schafskarte vom Nachziehstapel.

Natürlich sind die Walliser Schäfer ganz schön gewitzt und haben Spezialkarten eingeführt:

Schafskarten Nr. 1 und Nr. 19 Beispiel D1:

Wer eine dieser Schafskarten ausspielt, darf den Schäfer bestimmen, der als nächstes am Zug ist, und ihm vorschreiben, welchen Kartenstapel er bedienen muss. Die Spielrichtung ändert sich aber nicht.

Schafskarten Nr. 2, 3, 17 und 18 Beispiel D2:

Wer eine dieser Schafskarten ausspielt, darf, wenn er möchte. die Spielrichtung ändern (Spielrichtungskarte umdrehen) UND dem nachfolgenden Schäfer vorschreiben, welchen Kartenstapel er bedienen muss.

Wolfskarten Beispiel D3:

14

Als zahlenloser, aber keinesfalls zahnloser Joker darf eine Wolfskarte iederzeit anstelle einer Schafskarte ausgespielt werden. Spielt ein Schäfer eine Wolfskarte aus, wird die Viehbestandskarte sofort umgedreht. Somit ändert sich die Folge, in der die Schafe gezählt werden. Sodann wird der betreffende Kartenstapel von einem Mitschäfer gemischt. Wer die Wolfskarte gespielt hat, zieht verdeckt eine Karte aus diesem Stapel, Zieht er eine Schafskarte, geht alles gut und der Stapel wird mit eben dieser Schafskarte obenauf an seinen Platz zurückgelegt. Kommt dagegen der Wolf zum Vorschein - au weia! Gefressen!

Er muss den ganzen Stapel mitsamt den Kopfkissen darin an sich nehmen und vor sich ablegen.

Eieiei, die Partie geht von ietzt an mit einem Stapel weniger weiter!!

Ende der Runde - Ende der Partie

Sobald alle Karten im Nachziehstapel aufgebraucht sind, geht die Runde noch so lange weiter, bis:

- kein Schäfer mehr Karten auf der Hand hat oder
- ein Schäfer einen Kartenstapel nehmen muss. Wer dann noch Karten auf der Hand hat, fügt sie seinen aufgenommenen Karten hinzu.

Jeder Schäfer zählt seine Kopfkissen zusammen. Das Ergebnis wird zu der in den vorigen Runden erzielten Summe hinzugezählt.

- Solange kein Schäfer 75 Kopfkissen hat, beginnt der Schäfer mit den meisten Kissen eine neue Runde und kümmert sich um die Spielvorbereitung.
- Sobald ein Schäfer 75 und mehr Kopfkissen hat, schläft er sofort tief und fest ein, wobei sein lautstarkes Schnarchen zum sofortigen Spielende führt, weil die anderen Schäfer nun sicher sind, nicht einschlafen zu können bei dem Lärm.

Wer am wenigsten Schnarchpunkte hat, gewinnt.

age reales.indd 7 27/06/13 15



age_regles.indd 8 27/06/13 15