Chers joueurs,

Avec le jeu Sauve Moutons, vous allez participer à une folle course-poursuite montagnarde entre le berger, ses moutons et le drôle de méchant loup. Vous y trouverez de nombreuses vertus pédagogiques comme la coopération, la stratégie et la représentation dans l'espace. Des illustrations pleines d'humour, une montagne en volume et de jolis éléments en bois... tous les ingrédients sont réunis pour aider le berger à guider son troupeau au sommet. Bon jeu !

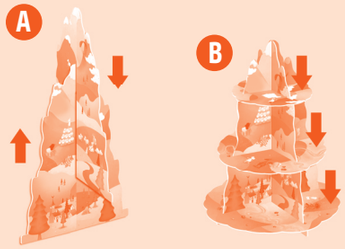
L'équipe de Bioviva

Règle du jeu

Contenu

- 2 plaques « montagne », 1 plaque « bas » (la plus grande), 1 plaque « milieu » (de taille moyenne) et 1 plaque « haut » (la plus petite)
- 1 tuile rectangulaire « pâturages » (avec les moutons dans le pré)
- 1 tuile rectangulaire « garde-manger » (avec les moutons ligotés)
- 10 moutons, 1 loup, 1 berger et 1 cabane de berger en bois
- 10 cartes « moutons » (verso vert) et 14 cartes « loup » (verso rouge)

Assemblage de la montagne



A Encastrez les 2 plaques « montagne » l'une dans l'autre de manière à ce qu'elles se croisent, en faisant attention à ce que les dessins aient une continuité pour chaque angle.

B Enfilez la plaque « bas » par le haut afin qu'elle vienne se poser délicatement sur la base de la montagne.
Enfilez ensuite la plaque « milieu » sur la montagne jusqu'à ce qu'elle se pose sur l'encoche prévue à cet effet.
Enfin, enfilez la plaque « haute » sur la montagne de la même manière que les précédentes.

Une fois assemblée, on peut observer que la montagne se divise en douze cases. Celle-ci peut tourner sur elle-même pour que chacun puisse voir l'ensemble du jeu depuis sa place.

Mise en place du jeu

1. Mettre les 10 moutons, tous ensemble, sur l'une des 4 cases du bas de la montagne.
2. Positionner le loup sur la case opposée du bas de la montagne.
3. Positionner la cabane du berger et le berger au dernier étage de la montagne, 2 étages au-dessus du loup.
4. Positionner les cartes « moutons » (verso vert) étalées sur la table, **face visible**.
5. Mélanger les cartes « loup » (verso rouge) et les positionner en tas, **face cachée**.
6. Positionner les tuiles « pâturages » et « garde-manger » à côté de la montagne, face visible.

But du jeu

Amener à la cabane de berger plus de moutons que le loup n'en a enlevés. Si tel est le cas, les joueurs ont **gagné la partie tous ensemble**. Dans le cas contraire, les joueurs ont **perdu la partie tous ensemble**.

Démarrage du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu un mouton le plus récemment commence. Son tour de jeu se décompose en 2 étapes.

1. Il choisit une carte « moutons » et accomplit l'action indiquée (cf. paragraphe « Les cartes moutons »). Puis, **la carte jouée est mise de côté** et ne peut plus servir tant que toutes les autres cartes « moutons » n'ont pas été jouées une fois.
2. Il retourne ensuite la première carte du tas de cartes « loup » et accomplit l'action indiquée (cf. paragraphe « Les cartes loup »). **La carte jouée est mise de côté** et ne peut plus servir tant que toutes les autres cartes « loup » n'ont pas été jouées une fois.

Il y a donc de moins en moins de cartes « moutons » et « loup » au fur et à mesure des tours.

C'est ensuite au joueur à sa gauche d'effectuer les 2 mêmes actions et ainsi de suite.

Les cartes « moutons »



Les déplacements. Ces cartes servent à déplacer un mouton vers le haut, la gauche ou la droite. Ce déplacement est d'une case si la carte comporte une flèche, et de deux cases (obligatoirement) si la carte comporte deux flèches.



Le trio. Cette carte permet de déplacer un, deux ou trois moutons présents sur une même case d'une case vers le haut.



Le berger. Le joueur déplace obligatoirement le pion berger sur une autre case (de son choix). Tous les moutons présents sur cette case sont **protégés des déplacements du loup** et le loup ne peut pas les manger s'il s'y rend. Attention, le berger ne protège pas du « loup déguisé » et de « l'éclair » (cf. « Les cartes loup »).

Quand un mouton arrive sur la case de la cabane de berger, il est sauvé et on le dépose sur la tuile « pâturages ».

Les cartes « loup »



Les déplacements. Le loup se déplace d'une case dans la direction indiquée. Si un mouton se trouve sur la case d'arrivée, il l'emmène avec lui. Le mouton est retiré de la montagne et positionné sur la tuile « garde-manger ». Si le loup arrive sur une case vide, rien ne se passe.



Le loup déguisé. Le loup emporte le mouton qui se trouve le plus près de lui sur son étage et se place sur sa case. Si plusieurs moutons sont à égale distance du loup, les joueurs se mettent d'accord sur le mouton enlevé de la montagne. S'il n'y a pas de moutons sur sur son étage, il ne bouge pas.



Le loup rassasié. Le loup est immobilisé sur sa case et ne peut pas emporter de mouton pendant ce tour.



Le mouton évadé. Un mouton est enlevé de la tuile « garde-manger » du loup et repositionné sur la case occupée par le berger.



L'éclair. Il électrocute le mouton le plus haut sur la montagne. Le loup en profite pour emmener ce mouton évanoui au garde-manger et se positionne sur sa case. Si plusieurs moutons sont au plus haut sur la montagne, les joueurs se mettent d'accord sur le mouton enlevé.



L'aigle. Un mouton est enlevé de la tuile « prairie » et repositionné sur la case occupée par le berger.

Points importants :

- Si plusieurs moutons sont présents sur une case visitée par le loup, celui-ci en enlève **deux.** Il ne peut pas emporter plus de deux moutons.
- Lorsqu'un mouton passe par une case occupée par le loup ou s'y arrête, il se fait emmener au « garde-manger ».
- Si le loup est positionné sur la case de la cabane de berger, il emporte au « garde-manger » les moutons qui s'y rendent.
- Si le loup reste sur la même case (par exemple s'il tire une carte « déplacement vers le bas » alors qu'il est déjà sur l'étage le plus bas) et que la case est occupée par un ou plusieurs mouton(s), il enlève un mouton et celui-ci est déposé sur la tuile « garde-manger ».
- **Lorsque toutes les cartes « moutons » ont été jouées**, on étale de nouveau toutes les cartes « moutons » du jeu face visible. Ainsi, certaines directions de déplacement sont de nouveau accessibles...
- **Lorsque le tas de cartes loup est épuisé**, on mélange toutes les cartes « loup » du jeu puis on les positionne de nouveau en tas, face cachée.

Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus de moutons sur la montagne (tous les moutons sont sur la tuile « pâturages » ou ont été emmenés au « garde-manger » par le loup), la partie s'arrête. On compte alors le nombre de moutons sauvés présents sur la tuile « pâturages » et le nombre de moutons enlevés par le loup sur la tuile « garde-manger ».

- ➔ **S'il y a plus de moutons sauvés que de moutons enlevés,** les joueurs ont **gagné** la partie tous ensemble.
- ➔ **S'il y a plus de moutons enlevés que de moutons sauvés,** les joueurs ont **perdu** la partie tous ensemble.
- ➔ **En cas d'égalité** (5 moutons sur chaque tuile), **personne n'a gagné,** ni le loup, ni les joueurs et il faut vite recommencer une nouvelle partie !

Il est possible de jouer seul à Sauve moutons en suivant ces mêmes règles, hormis celle sur le changement de joueur.

Règle alternative

L'un des joueurs incarne le loup contre tous les autres.

Il positionne les cartes « loup » en tas, face cachée devant lui. À son tour de jeu, il retourne les deux cartes du dessus du tas et décide laquelle jouer. L'autre carte est défaussée.

Le loup ne peut manger qu'**un mouton au maximum** et le **berger protège de tous les dangers** (y compris « loup déguisé » et « l'éclair »).

Les autres règles sont inchangées.

Le Loup, le berger et les moutons

Lorsque tu te promènes dans les montagnes, il est possible que tu rencontres un berger. Sous son joli béret, il garde et soigne les moutons, avec l'aide très précieuse de son chien de montagne de race Patou.

Chaque année, à l'approche de l'été, lorsque l'herbe commence à se faire rare dans les plaines, le berger guide son troupeau vers les hauteurs : c'est ce qu'on appelle la transhumance. Les bêtes se régalent de la fraîcheur des herbes hautes et on peut entendre tinter les clochettes dans toute la montagne. Souvent, des fêtes sont organisées pour célébrer le début de la transhumance.

Une silhouette apparaît... Au pelage gris et brun, le loup rôde la nuit en quête de nourriture. Il vit en meute et s'alimente de petits mammifères et vertébrés mais aussi de baies et de fruits. S'il génère beaucoup de craintes et de peurs, ses attaques sur l'homme sont extrêmement rares. Par contre, le loup peut s'attaquer aux moutons, un gibier facile à attraper s'il n'est pas bien protégé.

Aujourd'hui des solutions et des aides existent pour que vivent en bonne harmonie, le loup, le berger et les moutons. Les éleveurs peuvent, par exemple, faire appel à des bénévoles pour surveiller les troupeaux, utiliser des filets de clôture ou bien emmener plus de chiens avec eux pour monter la garde.

Chez Bioviva, on aime les bergers, les moutons... et aussi les loups qui ne mangent pas trop de moutons !

SauvemoutonFR-Dos+Regle - Modif 2508.indd 2 26/08/2015 14:32