

Baaatle Sheep

2 joueurs durée 15 à 20 minutes âge : à partir de 7ans

Auteur : Smoox Chen / Illustrations : Clara Chang

« bêê..... ! »

Dans Baaatle Sheep, les joueurs jouent chacun leurs tours, lancent les deux dés et choisissent une action dans la grille de 5x5 de la feuille de jeu. Vous pouvez planter de la nouvelle herbe dans votre jardin, manger l'herbe dans le pré de votre adversaire, réaliser des actions acrobatiques pour gagner des récompenses, et même apprendre de nouveaux tours pour vous montrer plus rusé que votre adversaire ! Dès que vous aurez planté assez d'herbe, ou que vous aurez mangé toute l'herbe de votre adversaire, vous serez le vainqueur de Baaatle Sheep !

Mise en place

Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre, et ils placent une feuille de Baaatle Sheep entre eux sur la table. Chaque joueur prend un stylo et lance un dé 6 faces. Celui qui obtient le résultats le plus élevé devient le premier joueur.

Remporter la partie

Les joueurs vont jouer chacun leur tour jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit remplie :

1. Si vous avez mangé toute l'herbe de votre adversaire vous l'emportez.
2. Si vous avez planté 8 herbes dans votre jardin, vous l'emportez.

Tour de jeu

Pendant votre tour, vous devez lancer les deux dés six-faces et ensuite vous devez réaliser une des deux actions disponibles en fonction des résultats obtenus. Par exemple si vous avez obtenu 3 et 4, vous pouvez choisir de réaliser l'action qui se trouve sur les coordonnées (3,4) ou (4,3).

Actions principales

1. Planter de l'herbe dans votre jardin : utilisez un stylo pour entourer/dessiner de l'herbe dans les cases d'herbes en pointillés (ou par des traits continus si vous le souhaitez). Vous gagnez donc de l'herbe supplémentaire pour votre maison. Planter se fait de gauche à droite. Si vous réussissez à planter l'herbe la plus à droite (la 8ème) vous remportez la partie.

2. Manger l'herbe de votre adversaire : utilisez votre stylo pour cocher l'herbe dans le jardin de votre adversaire. Vous pouvez cocher n'importe quelle case herbe sauf celles en pointillés, mais vous devez toujours garder pour la fin la dernière case avec un mouton anxieux. (Reportez-vous à la partie « mouton anxieux » pour plus de détails).

3. Apprendre de nouveaux tours : Si vous obtenez un « 6 », utilisez votre stylo pour entourer le rectangle en pointillés le plus à gauche. Vous apprenez une nouvelle capacité et vous pouvez l'utiliser à n'importe quel moment pendant votre tour. Toutes les capacités sont à usage unique. Rayez le rectangle dès que vous avez utilisé la capacité.

Actions

Il y a 25 cases d'action sur la feuille de jeu. Elles sont divisées en deux sortes : les vertes et les marrons.

1. **Les actions vertes** ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par partie. Vous devez la rayer dès que vous l'avez utilisée.

- (a) **-1,-2** : mangez 1 ou 2 herbes dans la maison de votre adversaire (rayez l'herbe).
(b) **+1,+2** : Plantez 1 ou 2 herbes dans votre jardin. (Entourez l'herbe en pointillés).

Important : Si vos jets de dés ont pour résultats de vous orienter vers deux actions vertes déjà rayées, vous ne pouvez pas réaliser d'action et vous DEVEZ donc manger (rayer) une de vos propres herbes. Cependant vous pouvez utiliser votre capacité pour changer le résultat de vos dés pour éviter ce genre de situation. Exception : reportez-vous à la partie « mouton anxieux ».

2 Les actions marrons peuvent être utilisées sans limites. Vous n'avez pas besoin de les rayer.

(a) **Combatt** : chaque joueur lance un dé, celui qui a le plus grand résultat peut manger un certain nombre d'herbe de celui qui a eu le plus petit résultat. Ce nombre est égal à la différence entre les deux dés.

(b) **Parier** : Vous lancez 1 dé et obtenez un effet +2/fleur/-2 si vous avez obtenu 1-2/3-4/5-6.

(c) **Acrobate** : Vous annoncez un nombre « N », et vous lancez 1 dé en l'air. Vous tapez ensuite dans vos mains un nombre de fois égal à « N ». Enfin vous devez rattraper le dé à une main avant qu'il ne tombe par terre. Si vous réussissez cette tâche, vous pouvez manger « N » herbe du jardin de votre adversaire. Si vous ne réussissez pas ceci, votre adversaire peut manger « N » herbe dans votre jardin.

(d) **Course** : Chaque joueur prend 1 dé, et ils lancent le dé simultanément. Le premier qui réussit à faire un « 1 » peut manger 1 herbe dans le jardin de l'adversaire.

(e) **Karaoké** : Les deux joueurs doivent crier « bêê » trois fois, comme le ferait un mouton. Celui qui termine cette « bêêêlle chanson » peut planter 2 herbes dans son jardin.

(f) **Clôture** : Vous tracez une croix dans la clôture. Les croix vont s'accumuler au fur et à mesure.

Remarque : cette action est un peu spéciale : (1) vous n'avez pas besoin de la rayer bien qu'elle ait un fond vert ; (2) cette action est composée de 2 cases, mais elles sont considérées comme une seule action. (Reportez-vous à l'action (g) transplanter pour plus de détails).

(g) **Transplanter** : vous pouvez planter un nombre d'herbe dans votre cour qui sera égal au nombre de croix dans la clôture. (Ne rayez pas l'herbe dans la clôture une fois qu'un joueur l'aura utilisée car elle ne s'arrêtera pas de s'accumuler).

(h) **Ciseaux** : vous pouvez manger 1 herbe dans la maison de votre adversaire.

(i) **Fleur** : Vous pouvez dessiner une fleur dans votre jardin. Les moutons adorent les jolies fleurs.

(j) **Échanger** : Tournez la feuille de jeu de 180°. Maintenant votre adversaire et vous, vous échangez les rôles et vous jouez le rôle que jouait votre adversaire. Toute l'herbe et les capacités reviennent au nouveau propriétaire.

Capacités

Pendant la partie, les joueurs vont apprendre une nouvelle capacité pour chaque « 6 »

qu'ils auront obtenu. La capacité la plus à gauche (le rectangle avec les traits pleins) est disponible dès le début de la partie. Chaque capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant la partie. Après leur utilisation, rayez les rectangles.

Les joueurs peuvent choisir d'utiliser les capacités précédemment obtenues pour changer leur « 6 » en un autre nombre (au lieu d'apprendre la nouvelle capacité), et ils réalisent l'action indiquée par le nouveau résultat des dés.

(a) **Relancer** : à n'importe quel moment du jeu, vous pouvez relancer une fois/deux fois vos dés. Vous pouvez relancer le même dé deux fois, ou les deux dés une fois chacun.

(b) **Ajouter/retirer 1 ou 2 à votre résultat de dés** : A tout moment vous pouvez ajouter/retirer 1 ou 2 à votre résultat de dés.

(c) **Herbe** : vous pouvez planter 1 herbe dans votre jardin.

(d) **En relancer un** : vous pouvez relancer un dé de votre adversaire.

Mouton anxieux

Dès qu'il ne reste plus qu'une seule herbe dans votre jardin, vous devenez le mouton anxieux. Même si votre résultat aux dés vous amène sur des actions vertes déjà rayées, vous pouvez toujours réaliser une des actions rayées et vous n'avez pas besoin de manger votre propre herbe. Si, plus tard dans la partie, vous gagnez à nouveau de l'herbe, vous quittez le statut de mouton anxieux et vous en perdez les bénéfices.

FAQ

1. *Puis-je utiliser ma capacité pour changer le résultats des dés en (1,1) ou (3,3) ?*

R : Bien sûr, pourquoi pas ?

2. *Puis-je utiliser ma capacité pendant « Combaaat », « Parier » ou « Course » pour changer le résultat des dés ?*

R : Bien sûr, pourquoi pas ?

3. *« Échanger » me fera-t-il perdre mes avantages pendant la partie ?*

R : Vous ne vous plaindrez pas de ceci si vous avez du retard dans la partie ...

4. *Après avoir dessiné une jolie fleur dans ma maison, que va-t-il se passer ?*

R : Rien, mais votre mouton sera content.:-)

5. *Pour pouvoir gagner en mangeant toute l'herbe dois-je aussi manger l'herbe nouvellement plantée par mon adversaire ?*

R : Oui, l'herbe nouvellement plantée doit aussi être mangée.

6. *Quelle est le but pour la fleur ? Dois-je vraiment la dessiner sur la feuille de jeu ? Peut-elle être mangée ?*

R : Oui, vous devez dessiner la fleur. C'est une décoration pour votre maison. Cela peut être considéré comme le fait de « passer », mais en un peu mieux.:-)

7. *Y a-t-il une limite au nombre de capacité à usage unique que je peux utiliser pendant un tour de jeu ?*

R : Non vous pouvez en utiliser autant que vous le voulez.

8. *Si j'obtiens un 6, je reçois une capacité spéciale pendant mon tour, mais si j'ai déjà*

gagné toutes les capacités, que puis-je faire si le résultat du dé est un 6 ?

Dès que vous recevez une capacité spéciale, votre tour est terminé (mais vous pouvez utiliser l'herbe à usage unique dès que vous recevez la capacité).

Donc, oui vous ne gagnez rien si vous avez déjà débloqué toutes les capacités. Cependant rien ne vous empêche de choisir de changer le « 6 » en un autre nombre en utilisant une capacité gagnée pour pouvoir réaliser d'autres actions.

Exemple : vous avez obtenu (1,6) : vous pouvez utiliser la capacité « -1 » pour le changer en (1,5), et vous réalisez l'action « acrobate »(lancer un dé et taper dans les mains).

Edité par ILY games

<http://www.ily.tw>

E-mail : bg@ily.tw

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :