



Inhoud:
16 weiland-tegels
64 schaap-fiches:
16 fiches per kleur

HET GRAS BIJ DE BUREN IS ALTIJD GROENER

Bezet met uw schaapskudde zo veel mogelijk weilanden ... De schapen voelen zich in het nauw gedreven op hun kleine weiland ... Ze willen de weilanden in de wijde wereld stap voor stap veroveren.
Een eenvoudig, vermakelijk en strategisch spel.

VOORBEREIDING

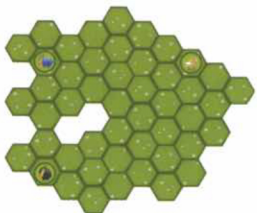
• Elke speler pakt 16 schapen en stapelt ze op

• Elke speler pakt 4 weiland-tegels

• De spelers leggen vervolgens om de beurt een weiland-tegel neer, totdat alle tegels zijn geplaatst.

• De tegels moeten met tenminste één zijkant op elkaar aansluiten.

• De spelers zetten vervolgens om de beurt, met de wijzers van de klok mee, hun stapel schapen op een weiland aan de rand van het speelveld.



DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk weilanden bezetten met je schapen.

12

SPELVERLOOP

De speler die zijn stapel schapen als eerste geplaatst heeft begint. Daarna volgen de anderen met de wijzers van de klok mee. De speler moet zijn stapel schapen verdelen en de deelstapel verplaatsen. Hij verplaatst de deelstapel in een rechte lijn, en zo ver mogelijk.



Voorbeeld :

1. De zwarte speler kan zijn deelstapel naar het andere uiteinde van het speelveld brengen.
2. De zwarte speler kan zijn deelstapel vlak naast de blauwe schapen neerzetten.

BELANGRIJK :

- Er moet altijd minstens één schaap op het startweiland blijven.
- De deelstapel moet aan het uiteinde van een rechte lijn worden geplaatst.
- Als er iets in de weg staat (je eigen schapen of de schapen van een tegenspeler), moet de deelstapel vlak voor dat obstakel neergezet worden.

De spel wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Elke speler moet op zijn beurt een stapel verdelen en de deelstapel naar een ander weiland verplaatsen. Door een obstakel geblokkeerde schapen mogen niet meer verplaatst worden



EINDE VAN HET SPEL EN WINNAAR

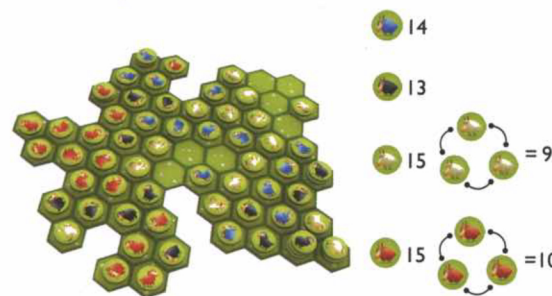
Als een speler geen schapen meer kan verplaatsen, speelt hij niet meer mee.

Als geen enkele speler meer schapen kan verplaatsen stopt het spel.

De speler die met zijn schapen op het grootste aantal weilanden staat wint het spel.

Bij een gelijkspel wint de speler die de grootste schaapskudde heeft (schapen van zijn kleur op aansluitende weilanden) ➡ p.16

ENDING THE GAME / FIN DE LA PARTIE / FINAL DE LA PARTIDA / FINE DELLA PARTITA / ENDE DER PARTIE / EINDE VAN HET SPEL / FIM DE JOGO



©2014 Blue Orange. All rights reserved for all countries. Battle Sheep is a trademark of Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Tous droits réservés pour tous pays. Battle Sheep est une marque déposée de la société Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Todos los derechos reservados para todos los países. Battle Sheep es una marca registrada de la sociedad Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Battle Sheep è un marchio depositato dalla società Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten. Battle Sheep ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. Battle Sheep is een geregistreerd merk van de firma Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Todos os direitos reservados para todos os países. Battle Sheep é uma marca registada da sociedade Blue Orange.



13

16



Contenu :
16 tuiles de pâturage
64 jetons Mouton :
16 de chaque couleur

L'HERBE EST TOUJOURS PLUS VERTE DANS LE PRÉ D'À CÔTÉ !

Divisez vos moutons pour mieux régner sur les pâturages... Les moutons se sentent à l'étroit dans leur petit pré... Ils ont décidé de conquérir le monde pâturage par pâturage.

Un jeu simple, fun et stratégique!

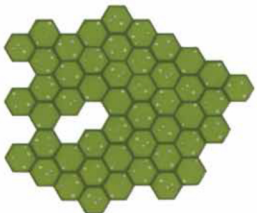
MISE EN PLACE :

• Chaque joueur prend 16 moutons et les superpose en une seule pile.

• Chaque joueur prend 4 tuiles de pâturages.

• Les joueurs placent ensuite chacun leur tour une tuile pâturage jusqu'à ce que toutes les tuiles soient placées.

• Les tuiles doivent être connectées au moins par un côté.



• Chacun leur tour et dans le sens horaire, les joueurs positionnent leur pile de moutons au bord du plateau.



BUT DU JEU :

Occuper le plus de pâturages possible avec ses moutons.

4

COMMENT JOUER ?

Le joueur qui a positionné sa pile en premier commence, puis les joueurs joueront chacun leur tour dans le sens horaire. Le joueur doit diviser sa pile en deux pour donner naissance à une nouvelle pile.

Il déplace alors les moutons de sa nouvelle pile en ligne droite, le plus loin possible (jusqu'à ce que la pile arrive au bout du pâturage ou qu'elle rencontre une autre pile de moutons).

Exemple :

1. Le joueur noir peut emmener son mouton au bout du pâturage.

2. Le joueur noir peut emmener ses moutons juste à côté des moutons bleus.



IMPORTANT :

- Lorsqu'on divise une pile, on peut emporter autant de moutons qu'on le souhaite dans la nouvelle pile, à condition de toujours laisser au moins un mouton sur la case de départ.
- On doit poser les moutons déplacés au bout d'une ligne.
- Si on rencontre un obstacle (ses propres moutons ou des moutons adverses) on doit poser ses moutons juste avant cet obstacle.

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, doit diviser une pile de moutons à son tour de jeu et la déplacer. Les moutons bloqués par des obstacles ne peuvent plus être déplacés.



FIN DE LA PARTIE, VICTOIRE :

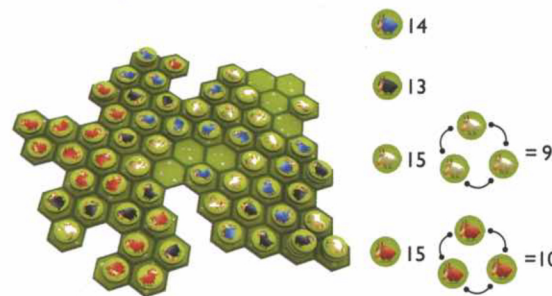
Quand un joueur ne peut plus déplacer de moutons, il passe son tour et ne jouera plus.

Lorsque plus aucun joueur ne peut déplacer de moutons, la partie est terminée.

Le joueur qui a réussi à conquérir le plus de pâturages avec ses moutons gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus gros troupeau de moutons (groupe de moutons contigus de sa couleur) gagne la partie. ➡ p.16

ENDING THE GAME / FIN DE LA PARTIE / FINAL DE LA PARTIDA / FINE DELLA PARTITA / ENDE DER PARTIE / EINDE VAN HET SPEL / FIM DE JOGO



©2014 Blue Orange. All rights reserved for all countries. Battle Sheep is a trademark of Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Tous droits réservés pour tous pays. Battle Sheep est une marque déposée de la société Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Todos los derechos reservados para todos los países. Battle Sheep es una marca registrada de la sociedad Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Battle Sheep è un marchio depositato dalla società Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten. Battle Sheep ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. Battle Sheep is een geregistreerd merk van de firma Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Todos os direitos reservados para todos os países. Battle Sheep é uma marca registada da sociedade Blue Orange.



5

16