

ANGRY SHEEP™

Des barbares qui se bastonnent et des moutons en colère, un jeu de dés pour deux à quatre joueurs de Matthew Hope, Duncan Huffman & Justin McCoy, édité par Iron Box Games - 2014

Les barbares ont un problème. Ils ont besoin de plus de moutons pour leurs jeux de carnivals, mais ces moutons ne sont pas comme les autres. Ce sont des moutons en colère, des moutons qui sont prêts à en découdre. Encore pire, le Mouton Noir, guérillero en maraude, n'attend qu'une occasion de libérer ses camarades des bergers possessifs et pouvoir se venger.

Composants

- 7 Dés de Berger
- 1 Dé Mouton Noir
- 35 Jetons Moutons
- 1 Jeton Mouton Noir

But du jeu

Le premier berger à avoir le nombre de moutons gagnant dans son pré, ou le plus de moutons une fois le champ vidé, sans avoir le jeton Mouton Noir, gagne immédiatement.

Le Mouton Noir

Dès que le Mouton Noir passe à un nouveau joueur, ce joueur retourne deux moutons au champ. Un joueur ne peut pas gagner tant qu'il possède le Mouton Noir.

Au début du tour d'un joueur, si le Mouton Noir est dans son pré, il retourne un de ses moutons au champ. Si un joueur commence son tour sans moutons et qu'il a le Mouton Noir en sa possession, il peut déplacer le Mouton Noir dans le pré de n'importe quel autre joueur.

Actions du Berger

Prenez Un



Prenez un mouton du champ.

Volez Un



Prenez un mouton du pré de n'importe quel joueur.

Barbare Saoul



Volez un mouton d'un joueur, et donnez-le à un autre joueur. Dans une partie à deux joueurs, prenez un mouton du pré de votre adversaire et retournez-le au champ.

Prenez Deux



Prenez deux moutons du champ.

Volez Deux



Prenez deux moutons du pré de n'importe quel joueur.

Partagez le Butin



En commençant avec le joueur qui a lancé les dés et en allant dans le sens horaire, chaque joueur prend un mouton du champ jusqu'à ce que tous les joueurs en aient reçu un, ou qu'il ne reste plus de moutons dans le champ.

Actions du Mouton Noir

Joker



Peut être utilisé pour compléter n'importe quel double. Doit être fait avant de Tenter sa Chance.

Mouton Noir



Vous devez déplacer le Mouton Noir dans le pré d'un autre joueur.

Mouton Tse Dong



Prenez le Mouton Noir et mettez-le dans votre pré. S'il y est déjà, vous devez retourner deux moutons au champ.

¡Viva La Revolucion!



Chaque joueur retourne un mouton au champ.

Liberté



Le joueur avec le Mouton Noir retourne deux moutons au champ.

Défection



Vous retournez un mouton au champ et devez lancer le dé du Mouton Noir à nouveau.

Comment Jouer

1. Divisez les moutons entre les joueurs tel qu'indiqué ci-dessous, en laissant les moutons restants au centre de la table, pour former le champ. Si jamais le champ est vide pour quelque raison que ce soit, la partie s'arrête, et le joueur avec le plus de moutons gagne.

Nombre de Joueurs	Moutons par Joueur	Moutons dans le Champ	Nombre Gagnant
2	10	15	20
3	7	14	16
4	6	11	15

2. Le joueur à qui le jeu appartient commence.
3. Lancez les huit dés du même coup, mettant de côté tout double lancé et le dé du Mouton Noir. Note : vous devez garder tout double lancé pendant votre tour.
4. *Tenter sa Chance !* Après le lancer de dés, vous avez la possibilité de lancer tous les dés qui n'ont pas été mis de côté (donc les doubles et le Mouton Noir). Par contre, si aucun de ces dés ne donne un double comme résultat, vous perdez TOUS vos dés, sauf pour le dé du Mouton Noir.
5. Chaque double lancé représente une action. Consultez la table ci-contre pour voir combien de moutons vous avez gagné ou perdu pendant votre action. Si les résultats indiquent que vous devez prendre un mouton d'un autre joueur, et qu'il ne reste plus de moutons disponibles, ignorez cette action.
6. Le jeu continue dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur parvienne au total gagnant, ou une fois le champ vidé.