



Georges le berger est épuisé... C'est la pagaille dans la vallée ! Les moutons n'en font qu'à leur tête et ne trouvent rien de mieux que de se disperser. L'heure de la tonte arrive à grands pas, il faut trouver une solution pour tous les récupérer, et vite ! Faire appel aux chiens de berger du village semble être la meilleure solution. Utilisez au mieux les talents de chaque chien pour reprendre le contrôle.

## CONTENU



14 cartes  
Chien de berger



5 Roulettes de score



10 cartes  
Niche vide



2 cartes  
Joker



28 cartes  
Mouton



10  
cartes Action

## BUT DU JEU

Être le premier joueur à totaliser 20 points.

## MISE EN PLACE

### 1. Constituez un deck Mouton

- Mélangez ensemble les cartes *Mouton*, *Joker* et *Action*.
- Distribuez 6 cartes à chaque joueur.

### 2. Distribuez les cartes Chien de berger et Niche vide

- Donnez 2 cartes *Niche vide* à chaque joueur et remettez le reste dans la boîte.
- Mélangez les cartes *Chiens de berger* et donnez-en une à chaque joueur.

Distribuez une roulette de score à chaque joueur. Le joueur qui bêle le mieux commence la partie.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

**Wool Gang** se joue en plusieurs manches. Une manche se divise en 2 phases :

- la pose des moutons ;
- l'arrivée des chiens de berger.



### La pose des moutons

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs sélectionnent l'une de leurs cartes en main et la posent au centre de la table. Il peut s'agir d'une carte *Mouton*, *Action* ou *Joker*. Dès qu'ils ont joué cinq de leurs cartes, la phase "Pose des moutons" prend fin. Sauf capacité spéciale, la 6<sup>e</sup> carte ne sera jamais jouée.

### Carte Mouton

Une carte *Mouton* peut être jouée **SEULE** ou ajoutée sur une ou plusieurs cartes déjà présentes sur la table pour constituer un **GROUPE** de moutons. Il est possible d'ajouter une carte *Mouton* à tout **GROUPE**, quelles que soient les valeurs ou les couleurs qui le composent.

Valeur  
de la carte

Couleur  
de la carte



Mouton **SEUL**



**GROUPE** de moutons

## Carte Joker

Une carte *Joker* est une carte *Mouton* qui prend la valeur et la couleur souhaitées au moment de l'arrivée des chiens de berger.

## Carte Action

Les cartes *Action* permettent de modifier l'emplacement des moutons sur la table. Lorsque vous jouez une carte *Action*, appliquez directement son effet, puis défaussez-la.

**Remarque :** si l'effet inscrit sur la carte *Action* n'est pas réalisable, défaussez la carte sans en appliquer l'effet.



## L'arrivée des chiens de berger

Après avoir pris connaissance des capacités de leurs chiens et avoir jeté un œil à la répartition des moutons sur la table, les joueurs décident en secret s'ils vont jouer 0, 1 ou 2 chiens de berger pour tenter de gagner des moutons.

Chaque joueur va devoir poser 2 cartes devant lui, face cachée. **En fonction du nombre de chiens que vous jouez, complétez si besoin avec des niches vides pour ne pas donner d'informations à vos adversaires.**

Les joueurs révèlent simultanément leurs cartes.

**Note :** lors de la première manche, les joueurs ne disposent que d'un seul chien de berger, ils peuvent donc n'en jouer qu'un seul ou aucun.

Chaque chien de berger a sa propre condition de validation pour gagner des moutons. Les pouvoirs des chiens de berger sont résolus dans l'**ordre croissant** de leur Valeur d'initiative. Ainsi, le chien de berger de valeur 50 sera joué avant le chien de berger de valeur 55.



1

2

3



1 point



2 points



4 points

Récupérez un groupe uniquement composé de valeurs paires.

Alain joue Paritos. Sa valeur d'initiative est la plus faible, il joue en premier. Il peut décider de récupérer le groupe 2 ou le groupe 3, qui lui donne plus de points.

**Note :** si la condition de validation inscrite sur la carte *Chien de berger* n'est pas validée, le chien n'attrape aucun mouton et cette carte est défaussée.

Toutes les cartes *Chiens de berger* qui ont été jouées sont ensuite défaussées. Chaque carte *Mouton* ou *Joker* récupérée par les joueurs rapporte **1 point**. On note les scores.

## PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

Toutes les cartes *Mouton*, *Action*, *Joker* sont rebattues, puis on en redistribue 6 à chaque joueur.

Chaque joueur reprend 2 cartes *Niche vide* dans sa main et pioche 1 nouvelle carte *Chien de berger*, sauf s'il en possède déjà 2.

**Note :** s'il n'y a pas assez de cartes *Chiens de berger* dans la pioche pour tous, remélangez toutes les cartes *Chiens de berger* défaussées et placez-les sous la pioche avant de redistribuer.

Le joueur qui a le plus de points au cumul commence la manche suivante. En cas d'égalité, le joueur ayant obtenu le plus de points lors de la manche précédente commence.

## FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur atteint ou dépasse le score de 20 points, on termine la manche en cours et la partie prend fin. Le ou les joueurs ayant totalisé le plus de points remportent la partie.

**Note :** pour adapter la durée du jeu, vous pouvez modifier la condition de victoire à 10 ou 30 points.



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver : 06-2023



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGRASIN



OU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

© & © Gigamic 2023



ZAL Les Garennes  
F 62930 Wimereux FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)