

# Shaun le mouton – La course des agneaux

(Schaun das Schaf – das Rennen der Lämmer) – KOSMOS 2009

Traduction française au départ de la règle allemande par Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas

Jeu de dés passionnant pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

*Après un hiver long et ennuyeux, durant lequel les moutons ont dû passer beaucoup de temps à la bergerie, ils débordent maintenant à nouveau d'énergie. On organise une course et on fait des paris. Cependant, comme d'habitude les cochons essaient de gâcher le plaisir des moutons. Ainsi un mouton ne peut gagner la course que si, en plus d'un bon rythme et un peu de chance, il trouve assez de pommes pour faire diversion aux cochons.*

## Matériel de jeu

1 plan de jeu en 2 parties

4 dés de couleur (bleu/rouge/jaune/vert/orange/mauve)

4 pions avec socle

12 petits jetons ronds « pommes »

La règle du jeu

## But du jeu

Le tir de départ pour le sprint à travers les prairies a été lancé. Les moutons démarrent avec l'aide des dés. Chaque joueur aimerait atteindre le but avec son mouton aussi vite que possible. Celui qui parvient, avec un peu d'adresse et de chance aux dés, au bout du parcours, gagne ce jeu passionnant et amusant.

## Avant le premier jeu

Détachez les pions et les jetons. Mettez les pions sur les socles.

## Préparation au jeu

Assemblez les deux moitiés du plan de jeu et déposez-les, face visible, au milieu de la table.

Chaque joueur choisit un pion et le dépose à côté du plan de jeu, près des 5 cases de couleur.

Déposez les jetons « pommes » et les dés à côté du plan de jeu. Et le jeu peut commencer.

## Le jeu commence.

Le plus jeune joueur commence. Il lance les 4 dés en même temps et occupe ainsi autant de cases du plan de jeu que possible. Un seul dé peut être déposé sur une case de même couleur. Pour ceci, le premier dé doit être déposé sur une case de la première rangée du plan de jeu. Les dés suivants doivent toujours se relier au précédent par un ou plusieurs côtés (pas de diagonale autorisée).

Dès qu'un joueur ne peut plus ou ne veut plus jouer, il dépose son pion sur le dé le plus près du but.

Il peut ensuite à nouveau lancer les dés non encore placés sur le jeu et, s'il le peut, accrocher un ou plusieurs de ces dés au 1<sup>er</sup>.

Il peut rejouer tant qu'il peut déposer au moins un dé au lancer correct sur le plan de jeu.

*Attention* : les cases ne peuvent accueillir qu'un pion à la fois.

Si un joueur ne peut, après son lancer, accrocher aucun dé (avec les dés restants), son tour est fini et son pion est placé sur la case du dernier dé placé. Les 4 dés sont donnés au joueur suivant, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Cases spéciales " pomme" et "cochon"

Si un joueur dépose un dé sur une case avec une pomme, il reçoit un jeton « pomme ».

*Attention* : un joueur ne peut jamais posséder en même temps plus de 3 jetons « pomme ». Un joueur qui en possède déjà 3, peut entrer dans une case « pomme » mais alors il ne recevra pas de jeton.

Si le joueur dispose d'au moins un jeton « pomme » il peut passer par une case bleue « cochon ». Pour ce faire, il doit rendre un jeton.

### Fin du jeu

Le jeu se termine, dès qu'un joueur a atteint la case bleue « cochon » (au but). Il est le gagnant du jeu.

