

SWIP'SHEEP



Age : 5-99 ans



Nb de joueurs : 3-5



Nb de cartes : 32 cartes (6 cartes "loup",
4 cartes "chien", 22 cartes 1, 2 ou 3 moutons).



But du jeu : Récupérer le plus de moutons.



Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur est désigné **1er joueur**. Il mélange et distribue 3 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est mis de côté. Chaque joueur choisit puis donne secrètement une de ses cartes à son voisin de gauche puis une de ses cartes à son voisin de droite. Il conserve sa troisième carte. Chaque joueur récupère les cartes données par ses voisins et se retrouve avec 3 cartes en main.

Le 1er joueur annonce alors : **"Y a-t-il des loups ce soir ?"** Tous les joueurs ayant une/des carte(s) "loup" dans leur jeu, la/les pose, face(s) visible(s), devant eux. En partant du 1er joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs ayant posés une/des carte(s) "loup" vont pouvoir attaquer d'autre(s) joueur(s) pour tenter de leur voler des cartes.

Attaque du loup. À son tour de jeu, le joueur qui possède une ou plusieurs carte(s) "loup" va attaquer des adversaires. Une carte "loup" correspond à une attaque.

S'il possède plusieurs cartes "loup" un joueur peut attaquer le même joueur ou des joueurs différents.

Il indique un autre joueur et pose sa carte loup devant lui.

- Si le joueur attaqué ne possède pas de carte "chien", le loup attaque. Le joueur au loup vole au hasard une carte dans la main du joueur attaqué.

- Si le joueur attaqué possède une carte "chien" il se défend et l'attaque se retourne contre le loup. Le joueur au chien vole au hasard une carte dans la main du joueur au loup. Les voleurs gardent les cartes volées dans leurs mains. Les cartes "loup" et "chien" utilisées sont mises de côté.

N.B. : Il peut arriver que le joueur attaqué n'ait plus de carte. Dans ce cas rien ne se passe et tant pis pour l'attaquant !

Lorsque toutes les attaques de loup ont eu lieu, chaque joueur révèle la/les carte(s) qu'il lui reste en main.

Les joueurs conservent à côté d'eux les cartes "mouton" (qui leurs apporteront des points en fin de partie.)

Toutes cartes "chien" et "loup" sont remises dans le paquet des cartes restantes. Le paquet est mélangé. Le joueur à la gauche du 1er joueur devient à son tour 1er joueur et une nouvelle manche démarre.

Fin du jeu : Le nombre de manches dépend du nombre de joueurs : 4 manches à 3 joueurs, 3 manches à 4 joueurs et 2 manches à 5 joueurs.

Quand toutes les manches ont été jouées, chaque joueur compte le nombre de moutons qu'il a sur ses cartes.

Celui qui en a le plus remporte la partie.

Un jeu de Yann Dupont.

DJECO

Attention. Petits éléments.