

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BAUERNSCHLAU

(Bergers rusés)

Un jeu familial de Tom Shoeps pour deux à six bergers rusés.
© 1991 FX Schmid

Ce jeu passionnant vous fait vivre la lutte entre des bergers rusés qui essaient d'enfermer un maximum de moutons blancs dans leurs fermes en évitant d'y inclure des moutons noirs. Chaque joueur fait appel à la ruse et à l'astuce pour entourer d'une clôture le plus beau troupeau de moutons. Le plateau représente un paysage avec six fermes au centre. Sur les champs de pâturage environnants, les joueurs placent des moutons ; le mouton blanc a une valeur positive et le mouton noir, négative. Puis, les joueurs établissent un enclos qui inclut leurs fermes.

Le but du jeu est de construire une clôture autour de votre ferme qui contienne la plus grande valeur possible en moutons.

Contenu

1 plateau de jeu, 52 jetons de mouton, 1 chien de berger en bois, 60 pièces de barrière en bois.

Mise en place

Placez le plateau au centre de la table avec le pion du chien de berger dans la case centrale. A côté, placez les 52 moutons face cachée, et mélangez les. Chaque joueur choisit la couleur de la ferme dont il construira les barrières.

Chaque joueur reçoit des clôtures, dont le nombre dépend de combien de personnes jouent :

- pour 2 ou 3 joueurs, chacun reçoit 16 barrières.
- pour 4 ou 5 joueurs, chacun reçoit 12 barrières.
- pour 6 joueurs, chacun reçoit 10 barrières.

Déroulement du jeu

Choisissez un premier joueur. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors du *premier tour*, chaque joueur doit prendre un mouton de la réserve, le regarder, et le placer toujours face cachée sur n'importe quelle case libre du plateau de jeu.

Lors des tours suivants, chaque joueur a le choix et peut réaliser une des actions suivantes :

1. **Placez un mouton face cachée.**
Le joueur prend un mouton de la réserve, le regarde en secret et le place toujours à l'envers sur n'importe quelle case de pâturage encore inoccupée.
2. **Révéler la nature d'un mouton.**
Le joueur peut retourner un mouton face visible. Il reste sur la même case et demeure visible jusqu'à la fin de la partie.
3. **Déplacer un mouton inconnu.**
Le joueur prend le chien de berger et le pose sur une case contenant un mouton face cachée. Ce mouton est envoyé sur une autre case de pâturage libre, puis retourné face visible sur cette case où il restera jusqu'à la fin de la partie.
4. **Construire une barrière.**
Le joueur peut placer une barrière qui prolonger un coté ou l'autre de la clôture partant de sa ferme vers le bord du plateau.

1. Placez un mouton face cachée

Le joueur prend un mouton au hasard de la réserve à côté du plateau, l'examine en secret et le place, toujours à l'envers, sur n'importe quelle case vide du plateau. Bien sûr, le joueur doit essayer de se rappeler la qualité et l'emplacement de chaque mouton qu'il a placé, il ne pourra pas regarder le jeton par la suite.

Les seules hexagones interdits sont les sept cases centrales. Notez que le chien de berger occupe une case de la même façon qu'un mouton connu ou non. Les moutons ont des valeurs différentes ; les moutons blancs valent 1, 2, 3 ou 5 points ; les moutons noirs valent 3 points négatifs. Les dessins d'oies sur quelques cases de pâturage multiplient la valeur du mouton qui s'y trouve en fin de partie. Deux oies doublent le score du mouton se trouvant dans ce champ, et trois oies triplent ce score. Ce multiplicateur s'applique aussi bien aux moutons blancs qu'aux moutons noirs ! Les oies, en volant, ont repéré les meilleurs pâturages.

2. Révéler la nature d'un mouton

Vous pouvez révéler la nature d'un mouton qui reste définitivement où il était. Une fois la nature du mouton connue, il ne peut plus jamais être déplacé jusqu'à la fin de la partie.

Il faut éviter les moutons noirs qui contribuent négativement à la valeur d'une ferme. Cependant, un joueur qui retourne et révèle un mouton noir a droit à une légère compensation : il obtient deux actions supplémentaires de son choix, mais **une seule fois par tour**.

Cas particulier :

Si au début de son tour, un joueur constate qu'il n'y a **aucun** mouton face cachée sur le plateau, ce joueur peut choisir une action spéciale au lieu des 4 normalement proposées à son tour.

Cette action spéciale consiste à prendre dans la réserve, regarder discrètement et placer sur une case vide autant de moutons qu'il y a de joueurs qui participent.

3. Déplacer un mouton inconnu

Tous les joueurs disposent du chien de berger qui est au début sur la case centrale du plateau.

Un joueur peut prendre le chien et le placer sur n'importe quel mouton encore inconnu. Puis, sans regarder la nature de ce mouton, il le déplace avec le chien jusqu'à une case libre de son choix. C'est seulement alors que le mouton est retourné sur la case où il restera jusqu'à la fin de la partie.

Après quoi, le joueur a le choix entre replacer le chien sur la case centrale, ou le placer sur n'importe quelle case de pâturage libre où il empêche de déposer un mouton, et ce tant qu'il n'a pas été utilisé à nouveau pour déplacer un mouton.

4. Construire une barrière

Chaque joueur a deux voisins (note du traducteur : ça pourrait être pire). Il partage la construction de sa clôture avec chacun de ces deux voisins. La première barrière doit obligatoirement être posée entre les deux fermes mitoyennes. Si moins de six joueurs participent, les fermes inutilisées sont neutres. Dans ce cas, le premier joueur qui pose une barrière entre lui et son voisin décide où entre les deux fermes il place la barrière. Seules des fermes neutres peuvent se trouver entre la ferme d'un joueur et une de ses barrières.

Les barrières sont posées l'une après l'autre en partant toujours de l'une des deux extrémités libres. Les joueurs peuvent diriger la barrière dans n'importe quelle direction en respectant toutefois quelques règles :

- 1) Les barrières ne peuvent pas être construites en arrière vers la ferme, mais peuvent « tourner autour », c'est à dire être construites de telle sorte qu'elle ne s'en éloignent pas ni ne s'en approchent.
- 2) Une barrière ne peut pas rejoindre une autre barrière, ni empêcher une autre barrière de rejoindre le bord du plateau en lui coupant son dernier chemin possible.
- 3) Une barrière ne peut pas se scinder en branches ou « Y ».
- 4) Un joueur ne peut ajouter une barrière qu'à l'une de ses deux clôtures.

Une barrière est terminée quand elle a atteint le bord du plateau. Seules les fermes qui ont terminé leurs deux clôtures peuvent marquer des points. Une grande ferme ne gagnera pas forcément - il se peut qu'elle contienne beaucoup de cases vides ou occupées par des moutons noirs.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès qu'une ferme a terminé ses deux clôtures et que toutes ses cases sont occupées, soit par un mouton connu ou inconnu, soit par le chien de berger.

Score

Seules les fermes entièrement clôturées sont comptabilisées. Les joueurs marquent des points pour tous les moutons face visible à l'intérieur de leur ferme. On additionne les points négatifs des moutons blancs et les points négatifs des moutons noirs ; les éventuelles oies multiplient la valeur positive ou négative du mouton qui se trouve sur leur case. A ce score, le joueur déduit un point par barrière inutilisée.

Les fermes non clôturées perdent automatiquement, puisqu'il est impossible de dire si un mouton est à eux ou au voisin. En cas de championnat, les bergers qui n'ont pas fini de clôturer leur ferme marquent forfaitairement 10 points de moins que la ferme clôturée qui a marqué le plus petit score.

Le gagnant est le berger qui a marqué le plus de points.