

FR

EN

DE

ES

IT

BAAA-tle

6-99

ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT

NL

SE

DA

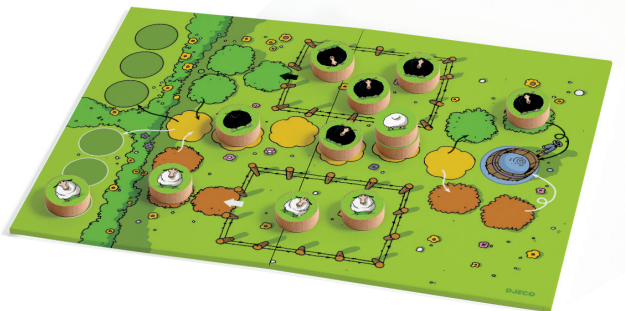
RU



FR Contenu • EN Contents
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

BAAA-tle

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x 1



x 2



x 6



x 6



But du jeu : Être le premier joueur à **amener 3 de ses moutons** dans le pré fleuri.

Préparation du jeu :

Placer le plateau au centre de la table.

Chaque joueur choisit la couleur de ses moutons, prend ensuite les 6 jetons correspondants et les place, face tête visible, dans leur enclos.

Désigner ensuite le premier joueur, qui prendra les 2 dés.



DESCRIPTION DU PLATEAU

Les moutons doivent sortir de leur enclos, aller jusqu'à l'abreuvoir puis rejoindre le pré fleuri.



Les cases buissons verts ne sont utilisées **QUE** par les moutons noirs.



Les cases buissons marrons ne sont utilisées **QUE** par les moutons blancs.



Les cases buissons jaunes sont utilisées par les moutons blancs **ET** les noirs !



La case abreuvoir utilisée par les moutons blancs **ET** les noirs !



Retournez votre mouton côté verso (dos visible).

CHEMIN SUIVI PAR LES MOUTONS

Aller jusqu'à l'abreuvoir en traversant les 3 cases buissons liées à la couleur de ses moutons, puis les 6 cases buissons jaunes, et enfin les 2 cases buissons toujours liées à la couleur de ses moutons juste avant l'abreuvoir.

Une fois que le mouton arrive sur la case abreuvoir, il se retourne (le verso/dos devient la face visible) pour commencer son chemin de retour vers le pré fleuri : 6 cases buissons jaunes et l'espace pré (arrivée).

Déroulement d'une partie :

Les joueurs jouent à tour de rôle.

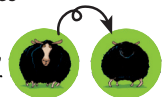
À son tour, le joueur actif lance les deux dés :

1/ il **DOIT** déplacer un de ses moutons du nombre de cases indiqué par la valeur d'un des dés,

2/ il **DOIT** déplacer un de ses moutons (ce peut-être le même) du nombre de cases indiqué par la valeur du deuxième dé.

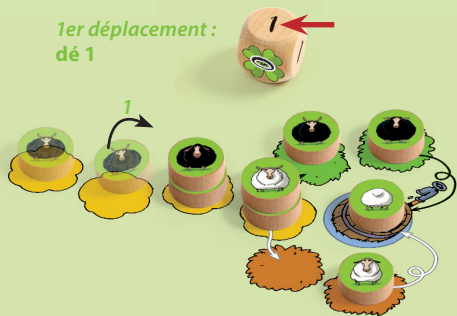
Règles de déplacement

- Un **mouton** se déplace du chiffre exact indiqué sur le dé choisi en suivant le chemin tracé.
- Lors d'un déplacement, les cases contenant 2 **moutons** empilés sont ignorées.
- Si la case d'arrivée contient un **mouton** (de la même couleur ou non), ils s'empilent.
- Un **mouton** sous une pile ne peut pas être déplacé.
- Si le **mouton** qui se déplace est sur une pile, il se déplace sans déplacer le mouton du dessous (et le libère donc pour un déplacement ultérieur).
- Un jeton **mouton** passant le symbole ↻ DOIT être retourné sur sa face verso/dos pour indiquer qu'il est sur le chemin du retour (et la dernière ligne droite !)

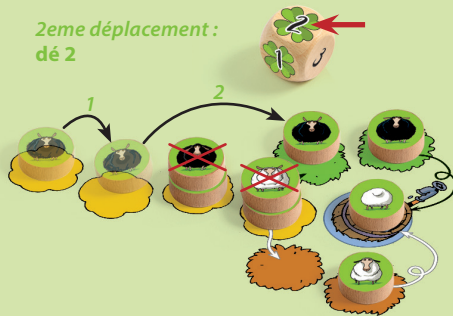


Exemple d'un tour de joueur qui a choisi d'utiliser ses dés séparément :

1er déplacement :
dé 1



2eme déplacement :
dé 2





Redoubler d'efforts !

Dans le cas où **les dés affichent la même valeur**, le joueur actif peut, avant de faire ses déplacements, **déplacer n'importe lequel de ses moutons d'une case**.

Exemple: Jonathan obtient un 2 sur ses deux dés. Il peut alors tout de suite utiliser son bonus de déplacement de 1 case sur le mouton de son choix. Puis il utilise les déplacements des deux dés sur un ou deux de ses moutons.

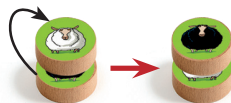


Comment débloquent son mouton ?

Il existe deux manières de débloquent son mouton :

- Le propriétaire du mouton **du dessus** déplace son mouton.
- Le propriétaire du mouton **du dessous** obtient **2 faces trèfle** lors de son tour.

Le joueur obtenant **2 faces trèfle** lors de son lancer de dés peut, avant de jouer ses déplacements, **inverser la position de deux moutons empilés**.



Ici, le joueur aux moutons noirs a obtenu deux trèfles sur son lancer. Il choisit d'inverser la position des deux moutons ci contre afin que son mouton soit de nouveau accessible.



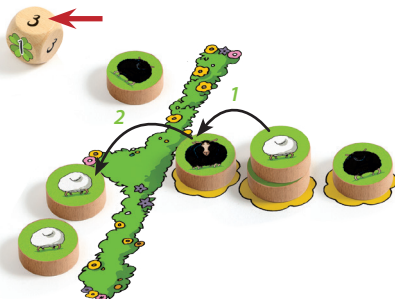
Lorsqu'un **mouton** atteint le pré fleuri, il est sorti du jeu. Les éventuels points de déplacement restants sur le dé utilisé sont perdus.

Fin de partie :

Dès qu'un joueur a amené 3 de ses moutons dans le pré fleuri, il remporte immédiatement la partie.

Exemple de fin de partie :

Le joueur aux moutons blancs utilise son dé indiquant la face 3 pour déplacer son mouton côté verso vers le pré fleuri. Deux déplacements suffisent (le 3ème est perdu). Le 3ème mouton du joueur aux moutons blancs a atteint le pré, il remporte immédiatement la partie.





6 - 99 years



2 players

Game rules

EN

Aim of the game: Be the first player to guide **three of their sheep** into a flowery field.

Game set-up:

Place the board in the centre of the table.

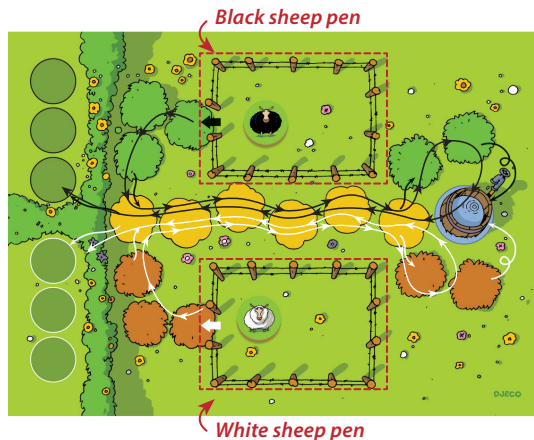
Each player chooses the colour of their sheep and then puts the 6 corresponding tokens in their pen, head side up.

A player is chosen to go first and they take the 2 dice.



DESCRIPTION OF THE BOARD

The sheep must leave their pen, go to the drinking trough, and then to the flowery field.



The green bush spaces can **ONLY** be used by black sheep.



The brown bush spaces can **ONLY** be used by white sheep.



The yellow bush spaces can be used by white **AND** black sheep!



The drinking trough can be used by white **AND** black sheep!



Turn the sheep over (back side up)

PATH FOLLOWED BY THE SHEEP

Make your way to the drinking trough by crossing the 3 bush spaces (depending on the colour of your sheep), then the 6 yellow spaces, and finally the 2 bush spaces (depending on the colour of your sheep) just before the drinking trough.

Once the sheep reaches the drinking trough, it turns around (back side up) to start its journey back to the flowery field: 6 yellow spaces and the field area (arrival).

How to play:

Players take turns to play.

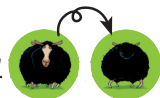
The active player rolls the two dice:

1/ They **MUST** move one of their sheep the number of spaces indicated by one of the dice.

2/ They **MUST** move one of their sheep (it can be the same one) the number of spaces indicated by the second die.

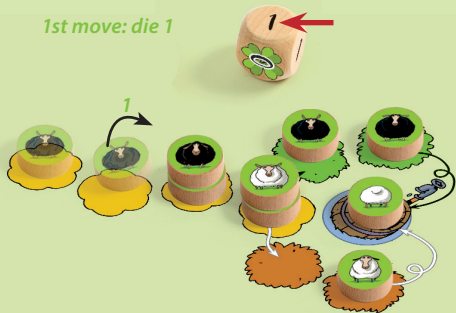
Movement rules

- **Sheep** move the exact number of spaces indicated by the chosen die, following the marked path.
- When moving, spaces containing 2 stacked **sheep** are jumped over.
- If the space you land on contains a **sheep** (of the same colour or not), they are stacked.
- A **sheep** at the bottom of a stack cannot be moved.
- If the **sheep** to be moved is at the top of a stack, it moves without moving the sheep under it (freeing it up for a later move).
- A **sheep** token that has passed the ↻ symbol **MUST** be turned back side up to indicate that it is on the way back (the final push!)

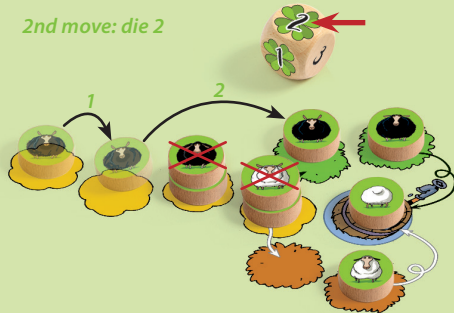


Example turn of a player who has decided to use their dice separately:

1st move: die 1



2nd move: die 2





Redouble your efforts!

If **both dice have the same value**, the active player can move either one of their sheep by one space before making their moves.

Example: Jonathan has rolled a 2 on both of his dice. He can immediately use his 1-space bonus on the sheep of his choice. He can then move one or two of his sheep using the value of the dice.



How to unblock your sheep

There are two ways to unblock your sheep:

- The player whose sheep is **on top** moves their sheep.
- The player whose sheep is **at the bottom** rolls **2 clovers** during their turn.

When a player rolls **2 clovers**, they can change the position of two stacked sheep before making their moves.



Here, the player with the black sheep has rolled two clovers. They have decided to change the position of the two sheep pictured above so that their sheep is able to move again.



Moving a sheep out of the game

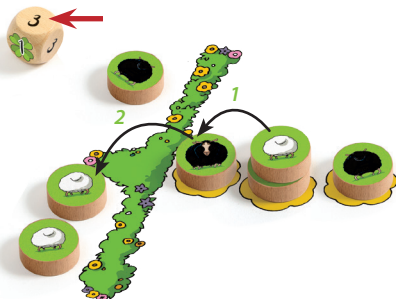
Once a **sheep** has reached the flowery field, it is out of the game. Any value left over on the die used to move the sheep is lost.

End of the game:

Players win as soon as they get 3 of their sheep into the flowery field.

Example of game end:

The player with the white sheep has used the 3 on their die to lead their back side up sheep towards the flowery field. Two spaces are enough (the third move is lost). The player's third white sheep has reached the field, so they have immediately won the game.





Ziel des Spiels: Sei die erste Person, die **drei ihrer Schafe** zur Blumenwiese führt.

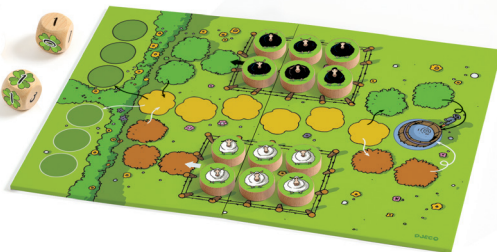
Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Wählt die Farbe eurer Schafe und legt die entsprechenden 6 Chips in euer Gehege, mit der Kopfseite nach oben.

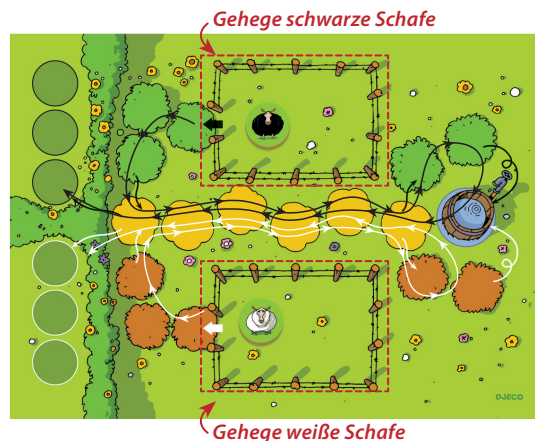
Legt fest, wer zuerst spielt.

Diese Person nimmt die 2 Würfel.



DER SPIELPLAN

Die Schafe müssen aus ihrem Gehege zur Tränke gehen, um zu trinken, und dann zur Blumenwiese.



Die grünen Buschfelder werden **NUR** von den schwarzen Schafen genutzt.



Die braunen Buschfelder werden **NUR** von den weißen Schafen genutzt.



Die gelben Buschfelder werden von den weißen **UND** von den schwarzen Schafen genutzt!



Das Feld mit der Tränke wird von den weißen **UND** von den schwarzen Schafen genutzt.



Dreht euer Schaf um (Rückseite sichtbar).

DER WEG DER SCHAFE

Gehe zur Tränke, indem du die 3 Buschfelder, die mit der Farbe deiner Schafe verbunden sind, überquerst, dann die 6 gelben Buschfelder und schließlich die 2 Buschfelder kurz vor der Tränke, die immer noch mit der Farbe deiner Schafe verbunden sind.

Sobald das Schaf das Feld mit der Tränke erreicht hat, dreht es sich um (die Rückseite wird zur sichtbaren Seite), damit es seinen Weg zurück zur Blumenwiese beginnen kann: 6 gelbe Buschfelder und der Wiesenbereich (Ankunft).

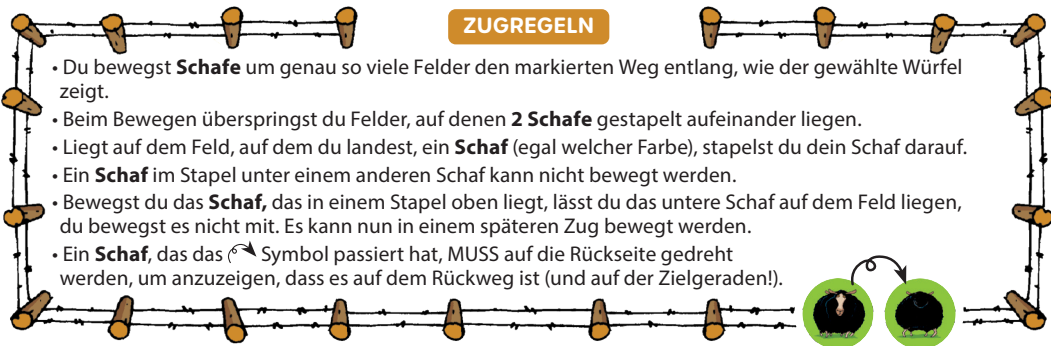
Spielablauf:

Ihr seid abwechselnd am Zug.

Die aktive Person würfelt mit beiden Würfeln:

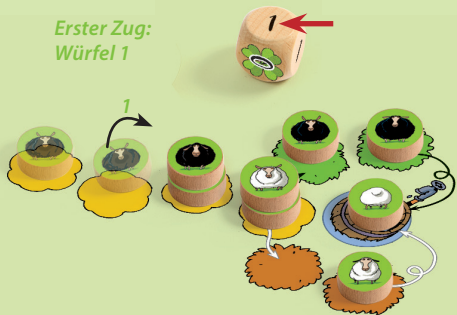
1/ Sie **MUSS** eines ihrer Schafe um so viele Felder bewegen, wie einer der Würfel zeigt,

2/ Sie **MUSS** eines ihrer Schafe (es darf das gleiche sein) um so viele Felder bewegen, wie der andere Würfel zeigt.

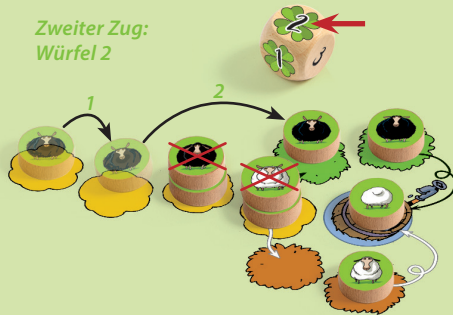


Beispiel für den Zug einer Person, die ihre Würfel einzeln verwendet:

Erster Zug:
Würfel 1



Zweiter Zug:
Würfel 2





Glück gehabt: Pasch!

Zeigen **beide Würfel die gleiche Zahl**, darf die aktive Person eines ihrer Schafe um ein Feld bewegen, bevor sie ihre beiden normalen Züge macht.

Beispiel: Jonathan hat mit beiden Würfeln eine 2 gewürfelt. Als Bonus darf er sofort eines seiner Schafe um 1 Feld weiterziehen. Danach zieht er zwei seiner Schafe um je 2 Felder oder eines seiner Schafe um 4 Felder weiter.

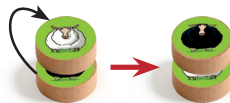


Wie kannst du deine Schafe aus den Stapeln befreien?

Es gibt zwei Wege, wie deine Schafe befreit werden können:

- Das Schaf, das **auf deinem** liegt, wird bewegt.
- Die Person, **deren Schaf unten liegt**, würfelt 2 Kleeblätter.

Würfelst **du 2 Kleeblätter**, darfst du die **Positionen von zwei Schafen in einem beliebigen Stapel vertauschen**, bevor du deine normalen Züge machst.



Beispiel:

Die Person mit den schwarzen Schafen hat zwei Kleeblätter gewürfelt. Sie entscheidet sich, die Positionen dieser beiden Schafe zu vertauschen, damit sie ihr schwarzes Schaf wieder bewegen kann.



Ein Schaf auf die Blumenwiese ziehen

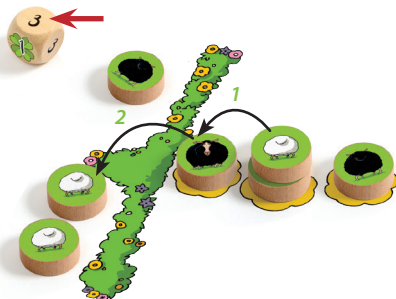
Sobald ein **Schaf** die Blumenwiese erreicht hat, ist es aus dem Spiel. Eventuell verbleibende Zugpunkte auf dem verwendeten Würfel verfallen.

Spielende:

Sobald ein Spieler 3 seiner Schafe auf die Blumenwiese gebracht hat, gewinnt er sofort das Spiel.

Beispiel für ein Spielende:

Die Person mit den weißen Schafen benutzt die gewürfelte 3, um ihr Schaf mit der Rückseite nach oben in Richtung der Blumenwiese zu ziehen. Zwei Bewegungen reichen hierfür aus (die dritte verfällt). Das dritte weiße Schaf der Person hat die Wiese erreicht, darum hat sie sofort das Spiel gewonnen!



Ein Spiel von Corentin Lebrat und Jonathan Favre-Godal



6-99 años



2 jugadores

Reglas del juego

ES

Objetivo del juego: ser el primer jugador en **llevar a 3 de sus ovejas** al prado de flores.

Preparación del juego:

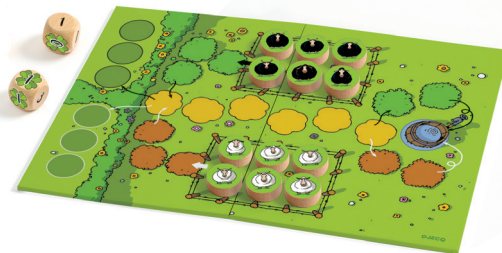
Colocar el tablero en el centro de la mesa.

Cada jugador elige el color de sus ovejas.

A continuación, coge las 6 fichas que le corresponden y las coloca con la cara visible dentro del corral.

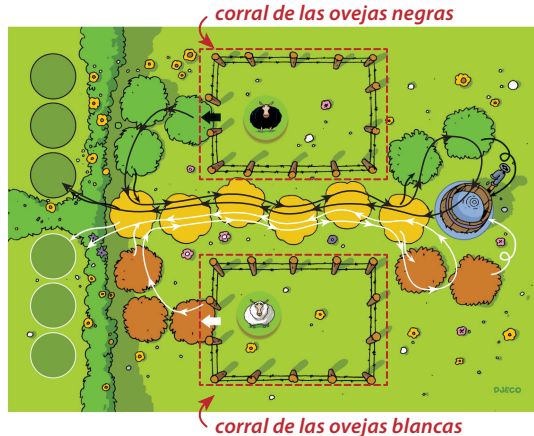
Luego se elige al primer jugador.

Este cogerá los 2 dados.



DESCRIPCIÓN DEL TABLERO

Las ovejas deben salir de su corral, ir hacia el abrevadero y, seguidamente, llegar hasta el prado de flores.



Las casillas de arbustos verdes **SOLO** las utilizan las ovejas negras.



Las casillas de arbustos marrones **SOLO** las utilizan las ovejas blancas.



¡Las casillas de arbustos amarillos pueden ser utilizadas por las ovejas blancas **Y** las negras!



¡La casilla del abrevadero puede ser utilizada por las ovejas blancas **Y** las negras!



Da la vuelta a tu oveja para mostrar el reverso (parte trasera visible).

CAMINO QUE DEBEN SEGUIR LAS OVEJAS

Ir hasta el abrevadero pasando por las 3 casillas de arbustos correspondientes al color de sus ovejas, luego por las 6 casillas de arbustos amarillos, y finalmente las 2 casillas de arbustos, nuevamente relacionadas con el color de sus ovejas, justo antes del abrevadero.

Una vez que la oveja llega a la casilla del abrevadero, se gira (el reverso/parte trasera se convierte en la cara visible) para iniciar el camino de vuelta hasta el prado de flores: 6 casillas de arbustos amarillos y el espacio prado (llegada).

Desarrollo de la partida:

Se juega por turnos.

Cuando a un jugador le toca el turno, lanza los dos dados:

1/ **DEBE** desplazar una de las ovejas tantas casillas como indique uno de los dados.

2/ **DEBE** desplazar una de las ovejas (puede ser la misma) tantas casillas como indique el otro dado.

Reglas de desplazamiento

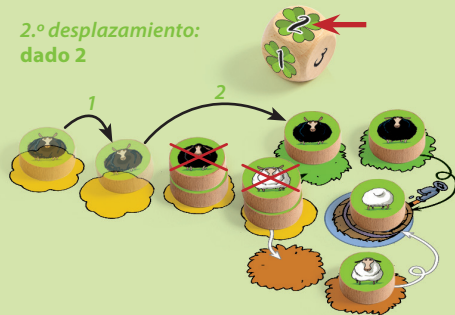
- Una **oveja** se desplaza por el camino tantas casillas como indique el número del dado elegido.
- Durante un desplazamiento, se ignoran las casillas en las que hay 2 **ovejas** apiladas.
- Si en la casilla de llegada ya hay una **oveja** (ya sea del mismo color o del contrario), se van apilando.
- Una **oveja** que esté debajo de una pila no se puede desplazar.
- Si la **oveja** que vaya a desplazarse está encima de una pila, se desplaza sin mover a la oveja que tiene debajo (y la libera para que esta se pueda desplazar cuando le llegue el turno).
- Si una **oveja** pasa por el símbolo (↻) **DEBE** girarse y mostrar el reverso/parte trasera para indicar que está en el camino de vuelta (¡y la recta final!).

Ejemplo del turno de un jugador que ha elegido usar sus dados por separado:

1.º desplazamiento:
dado 1



2.º desplazamiento:
dado 2





¡Un empujoncito!

En el caso de que **se saque el mismo número en ambos dados**, el jugador puede, antes de jugar, **adelantar una casilla con cualquiera de sus ovejas**.

Ejemplo: Jonathan saca un 2 en los dos dados. Con ese resultado, puede utilizar el empujón que ha conseguido para adelantar 1 casilla con la oveja que él elija. A continuación, podrá utilizar la suma de los dos dados para mover una o dos de sus ovejas.



¿Cómo liberar a una oveja de una pila?

Hay dos maneras de liberar a una oveja de una pila:

- El propietario de la oveja **que está encima** desplaza su oveja.
- El propietario de la oveja **que está debajo** saca **2 tréboles** durante su turno.

El jugador que obtiene **2 tréboles** cuando lanza el dado puede, antes de empezar a desplazar sus ovejas, **invertir la posición de dos ovejas apiladas**.



Aquí, el jugador de las ovejas negras ha conseguido dos tréboles al lanzar los dados. Decide invertir la posición de las dos ovejas contiguas para que su oveja pueda volver a desplazarse.



Sacar una oveja del juego

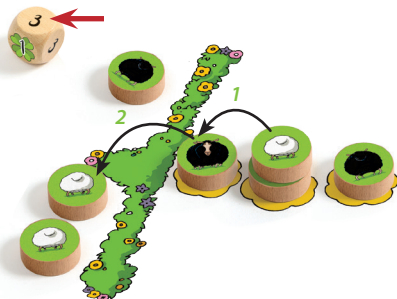
Cuando una **oveja** llega al prado de flores, sale del juego. Los puntos del dado que sobran tras haberse desplazado se pierden.

Fin de la partida:

En cuanto un jugador ha llevado 3 de sus ovejas al prado de flores, gana la partida inmediatamente.

Ejemplo de fin de una partida:

El jugador de las ovejas blancas utiliza el dado con el número 3 para desplazar su oveja con el reverso hacia el prado de flores. Solo necesita utilizar dos desplazamientos (pierde el 3.º). La 3.ª oveja del jugador que tiene las ovejas blancas ha llegado al prado y este gana inmediatamente la partida.



Un juego de Corentin Lebrat y Jonathan Favre-Godal

Scopo del gioco: essere il primo giocatore a **portare 3 delle proprie pecore** nel prato fiorito.

Preparazione del gioco:

mettere il tabellone al centro del tavolo.

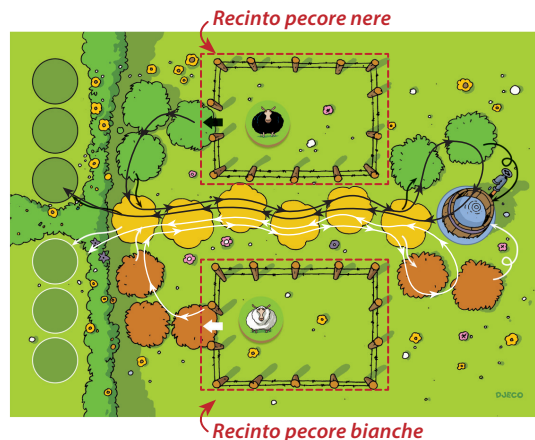
Ciascun giocatore sceglie il colore delle proprie pecore, poi prende i 6 gettoni corrispondenti e li posiziona, sul lato con la testa visibile, nel recinto.

Designare il primo giocatore, che prende i 2 dadi.



DESCRIZIONE DEL TABELLONE

Le pecore devono uscire dal recinto, andare all'abbeveratoio e poi raggiungere il prato fiorito.



-  Le caselle cespuglio verdi sono utilizzate **SOLO** dalle pecore nere.
-  Le caselle cespuglio marroni sono utilizzate **SOLO** dalle pecore bianche.
-  Le caselle cespuglio gialle sono utilizzate sia dalle pecore bianche **CHE** da quelle nere!
-  La casella abbeveratoio è utilizzata sia dalle pecore bianche **CHE** da quelle nere!
-   Girate la vostra pecora a testa in giù (schiena visibile).

PERCORSO DELLE PECORE

Raggiungere l'abbeveratoio attraversando le 3 caselle di cespugli legate al colore delle proprie pecore, poi le 6 caselle gialle, e infine le 2 caselle di cespugli, sempre legate al colore delle proprie pecore, appena prima dell'abbeveratoio.

Una volta raggiunto l'abbeveratoio, la pecora si gira (il lato retro/schiena diventa visibile) per iniziare il viaggio di ritorno verso il prato fiorito: 6 caselle cespuglio gialle e l'area del prato (arrivo).

Svolgimento di una partita:

I giocatori giocano a turno.

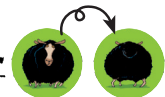
Durante il proprio turno, il giocatore attivo lancia i due dadi:

1/ **DEVE** spostare una delle sue pecore del numero di caselle indicato dal valore di uno dei dadi;

2/ **DEVE** spostare una delle sue pecore (può essere la stessa) del numero di caselle indicato dal valore del secondo dado.

Regole di spostamento

- Una **pecora** si sposta del numero esatto indicato sul dado scelto seguendo il cammino tracciato.
- Durante uno spostamento, si ignorano le caselle che contengono 2 **pecore** impilate.
- Se la casella di arrivo contiene una **pecora** (dello stesso colore o meno), sovrapporle una all'altra.
- Non si può spostare una **pecora** sotto una pila.
- Se la **pecora** da spostare è sopra una pila, spostarla senza spostare quella sotto (liberandola quindi in vista di uno spostamento successivo).
- Un gettone **pecora** che passa sul simbolo  DEVE essere girato sul lato retro/schiena per indicare che è sul percorso di ritorno (e in dirittura di arrivo!)

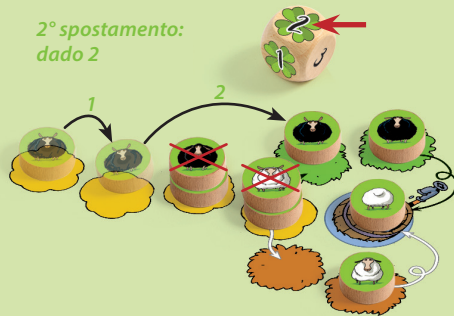


Esempio di un turno di un giocatore che ha scelto di usare i suoi dadi separatamente:

1° spostamento:
dado 1



2° spostamento:
dado 2





Raddoppiare gli sforzi!

Qualora i **dadi mostrino lo stesso numero**, il giocatore attivo, prima di effettuare gli spostamenti, può **spostare una qualsiasi delle sue pecore di una casella**.

Esempio: Jonathan ottiene un 2 su entrambi i dadi. Può quindi usare subito il suo bonus di spostamento di 1 casella per la pecora di sua scelta. Poi utilizza gli spostamenti dei due dadi per una o due delle sue pecore.



Come sbloccare una pecora?

Esistono due modi per sbloccare una pecora:

- il proprietario della pecora **sopra** la sposta;
- il proprietario della pecora **sotto** ottiene **2 quadrifogli** durante il proprio turno.

Il giocatore che ottiene **2 quadrifogli** lanciando i dadi, prima di procedere con i suoi spostamenti, **inverte la posizione di due pecore impilate**.



Qui, il giocatore con le pecore nere ha ottenuto due quadrifogli tirando i dadi. Sceglie di invertire la posizione di due pecore in modo che la sua pecora sia di nuovo accessibile.



Far uscire una pecora

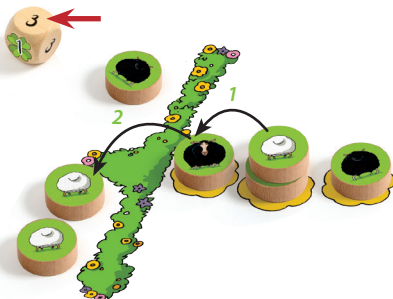
Quando una pecora raggiunge il prato fiorito, esce dal gioco. Gli eventuali punti di spostamento rimanenti sul dado utilizzato sono persi.

Fine del gioco:

Non appena un giocatore ha portato 3 delle sue pecore nel prato fiorito, vince immediatamente la partita.

Esempio di fine del gioco:

il giocatore con le pecore bianche utilizza il dado con il 3 per spostare la pecora sul lato retro verso il prato fiorito. Bastano due spostamenti (il 3° è perso). La 3ª pecora del giocatore con le pecore bianche ha raggiunto il prato, quindi vince immediatamente il gioco.





Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a **levar 3 das suas ovelhas** para o prado florido.

Preparação do jogo:

Colocar o tabuleiro no centro da mesa.

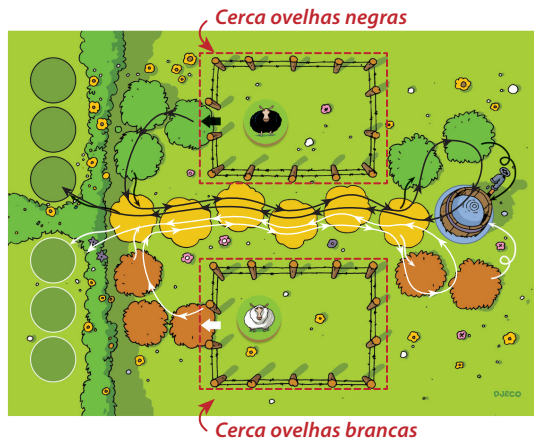
Cada jogador escolhe a cor das suas ovelhas, tira depois as 6 fichas correspondentes e coloca-as na cerca com o lado da cabeça virada para cima.

Designar depois o primeiro jogador, que vai pegar nos 2 dados.



DESCRIÇÃO DO TABULEIRO

As ovelhas têm de sair da cerca, ir para o bebedouro e depois para o prado florido.



As casas com arbustos verdes são utilizadas **APENAS** pelas ovelhas. negras.



As casas com arbustos castanhos são utilizadas **APENAS** pelas ovelhas brancas.



As casas com arbustos amarelos são utilizadas pelas ovelhas brancas **E** negras.



A casa com o bebedouro é utilizada pelas ovelhas brancas **E** negras.



Virar a ovelha
(dorso virado para cima).

CAMINHO USADO PELAS OVELHAS

Para chegar ao bebedouro, atravesse os 3 arbustos da cor da sua ovelha, depois os 6 arbustos amarelos e, por fim, os 2 arbustos da cor da sua ovelha, logo antes do bebedouro.

Quando chega ao bebedouro, a ovelha é virada do outro lado (o dorso fica virado para cima) para iniciar a sua viagem de regresso ao prado florido: 6 casas com arbustos amarelos e a zona do prado (chegada).

Como jogar:

Os jogadores jogam à vez.

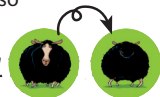
Quando chegar a sua vez, o jogador lança os dois dados:

1/ **DEVE** deslocar uma das suas ovelhas pelo número de casas indicado num dos dados,

2/ **DEVE** deslocar uma das suas ovelhas (pode ser a mesma) pelo número de casas indicado no segundo dado.

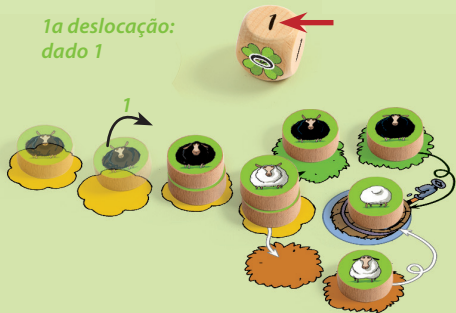
Regras de deslocação

- Uma **ovelha** desloca-se pelo número exato indicado no dado escolhido, seguindo o caminho traçado.
- Durante uma deslocação, as casas que tenham 2 **ovelhas** empilhadas são ignoradas.
- Se a casa de chegada tiver uma **ovelha** (da mesma cor ou não), empilham-se.
- Uma **ovelha** que se encontra debaixo de uma pilha não pode ser deslocada.
- Se a **ovelha** que se desloca estiver em cima de uma pilha, desloca-se a mesma, mas a ovelha que está por baixo fica no mesmo sítio (fica assim livre para a próxima jogada).
- Uma ficha **ovelha** que passe pelo símbolo ↻ TEM de ser virada ao contrário/dorso virado para cima para indicar que está no caminho de regresso (e na reta final!)

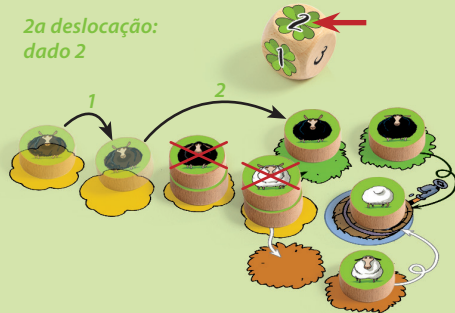


Exemplo de um jogador que escolheu usar seus dados separadamente

1a deslocação:
dado 1



2a deslocação:
dado 2





Redobrar os esforços!

No caso **dos dados mostrarem o mesmo valor**, o jogador ativo pode antes de se deslocar, mover qualquer uma das suas ovelhas de uma casa.

Exemplo: O Jonathan teve um 2 nos dois dados. Pode então utilizar imediatamente o seu bónus para deslocar-se de uma casa com uma das ovelhas à sua escolha. Depois, utiliza as deslocações dos dois dados numa ou nas duas ovelhas.



Como desbloquear uma ovelha?

Existem duas formas de desbloquear uma ovelha:

- O dono da ovelha **de cima** desloca a ovelha.
- O dono da ovelha **de baixo** tem **2 lados com trevo** durante a sua jogada.

O jogador que tem **2 lados com trevo** aquando do lançar de dados pode, antes de deslocar-se, **inverter a posição de duas ovelhas empilhadas**.



Aqui, o jogador que tem as ovelhas negras obteve dois trevos. Escolhe inverter as posições das duas ovelhas do lado, para que a ovelha dele esteja novamente acessível.



**Fazer sair
uma ovelha**

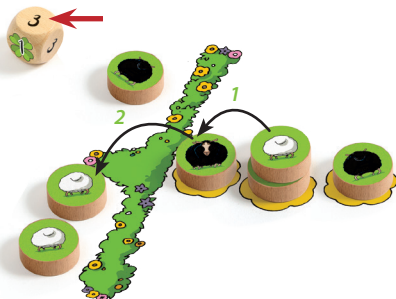
Quando uma **ovelha** atingir o prado florido, ela sai do jogo. Os pontos de deslocação que sobram do dado utilizado ficam perdidos.

Fim do jogo:

O jogador que tiver levado 3 das suas ovelhas para o prado florido, ganha imediatamente o jogo.

Exemplo de fim de partida:

O jogador com as ovelhas brancas utiliza o dado que indica 3 para deslocar a ovelha do lado contrário, em direção ao prado florido. Duas deslocações são suficientes (a 3a fica perdida). A 3a ovelha do jogador com as ovelhas brancas atingiu o prado, ele ganha imediatamente a partida.





Doel van het spel: Als eerste **3 schapen** naar de bloemenweide **brengen**.

Vorbereiding van het spel:

Plaats het speelbord in het midden van de tafel.

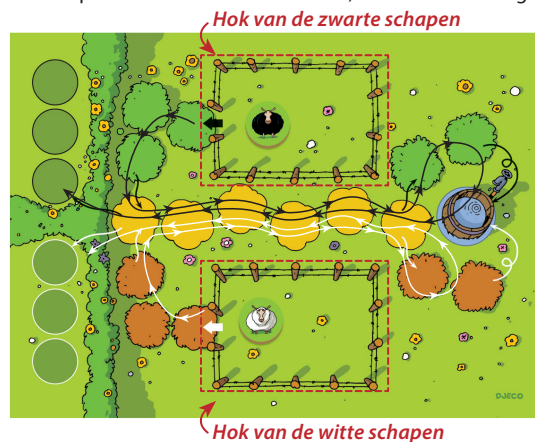
Elke speler kiest de kleur van zijn schapen, neemt de 6 bijbehorende fiches en legt ze met de kop naar boven in hun hok.

Daarna wordt de eerste speler aangewezen, die de 2 dobbelstenen pakt.



OMSCHRIJVING VAN HET SPEELBORD

De schapen moeten hun hok verlaten, naar de drinkbak gaan en dan naar de bloemenweide.



Hok van de zwarte schapen

Hok van de witte schapen



De groene struikvakjes mogen **ALLEEN** door de zwarte schapen worden gebruikt.



De bruine struikvakjes mogen **ALLEEN** door de witte schapen worden gebruikt.



De gele struikvakjes kunnen door de witte **EN** zwarte schapen worden gebruikt!



Het vakje met de drinkbak kan door de witte **EN** zwarte schapen worden gebruikt!



Draai het schaap om, met de rug naar boven.

HET PAD DAT DE SCHAPEN MOETEN VOLGEN

De schapen gaan naar de drinkbak via de 3 struikvakjes die bij de kleur van je schapen horen,, dan de 6 gele struikvakjes en als laatste de 2 struikvakjes die bij de kleur van je schapen horen,, vlak voor de drinkbak.

Zodra het schaap de drinkbak bereikt, draai je het om (met de rug naar boven), zodat het aan de terugweg naar de bloemenweide kan beginnen: 6 gele struikvakjes en de weide (eindpunt).

Spelverloop:

De spelers spelen om de beurt.

De speler die aan de beurt is, gooit met de twee dobbelstenen:

1/ hij **MOET** één van zijn schapen verplaatsen met het aantal vakjes dat overeenkomt met de waarde van één van de dobbelstenen,

2/ hij **MOET** één van zijn schapen verplaatsen (dit mag hetzelfde schaap zijn) met het aantal vakjes dat overeenkomt met de waarde van de andere dobbelsteen.

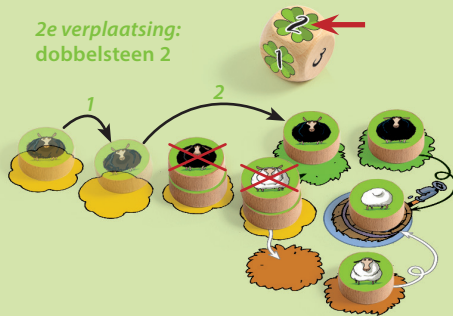


Voorbeeld van een speler die aan de beurt is en die ervoor koos om zijn dobbelstenen afzonderlijk te gebruiken:

1e verplaatsing:
dobbelsteen 1



2e verplaatsing:
dobbelsteen 2





Verdubbel de inspanningen!

Als de **dobbelstenen dezelfde waarde tonen**, mag de speler die aan de beurt is, **eerst één van zijn schapen één vakje verplaatsen**, voordat hij zijn overige zetten uitvoert.

Voorbeeld: Jonathan gooit een 2 met beide dobbelstenen. Hij kan dan onmiddellijk zijn verplaatsingsbonus van 1 vakje gebruiken voor het schaap van zijn keuze. Daarna gebruikt hij de zetten van de twee dobbelstenen voor één of twee van zijn schapen.



Hoe bevrijd ik een schaap?

Je kunt een schaap op twee manieren bevrijden:

- De eigenaar van het **bovenste** schaap verplaatst zijn schaap.
- De eigenaar van het **onderste** schaap gooit **2 klavertjes** als hij aan de beurt is.

Als een speler **2 klavertjes** gooit met de dobbelstenen, mag hij **de positie van twee op elkaar gestapelde schapen omwisselen**, voordat hij zijn schapen verplaatst.



Hier heeft de speler met de zwarte schapen twee klavertjes gegooid. Hij wisselt de positie van de twee schapen om, zodat zijn schaap weer bovenop ligt en toegankelijk is.



Een schaap van het bord afspelen

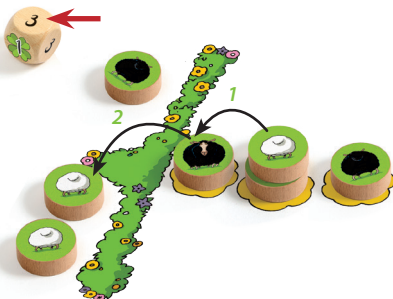
Als een **schap** de bloemenweide bereikt, dan verlaat dit schaap het spel. Eventuele ongebruikte zetten van de dobbelsteen vervallen.

Einde van het spel:

Zodra een speler 3 van zijn schapen naar de bloemenweide heeft gebracht, is hij meteen de winnaar van het spel.

Voorbeeld van het einde van het spel:

De speler met de witte schapen gebruikt de dobbelsteen met het cijfer 3 om zijn schapen, die met de rug naar boven liggen, naar de bloemenweide te verplaatsen. Twee zetten zijn voldoende (de 3e zet vervalt). Het 3e schaap van de speler met de witte schapen bereikt de weide, waarmee hij meteen de winnaar van het spel is.





6–99 år



2 spelare

Spelregler

SE

Spelets mål: Bli den första spelaren som **lyckas valla 3 av sina får** till blomsterängan.

Spelförberedelse:

Placera spelplanen i mitten av bordet.

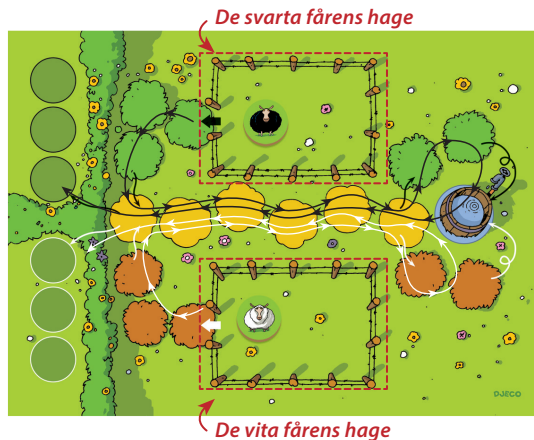
Varje spelare väljer en färg för sina får och tar därefter 6 motsvarande spelpjäser och placerar dem med huvudet synligt i deras hage.

Bestäm därefter vem som ska börja spela, hen tar de 2 tärningarna.



BESKRIVNING AV SPELPLANEN

Fären ska gå ur sin hage och gå ända till vattenhon och därefter vidare ut på blomsterängan.



De gröna buskarna används **ENDAST** av svarta får.



De bruna buskarna används **ENDAST** av vita får.



De gula buskarna används både av de vita **OCH** de svarta fåren!



Vattenhon används av vita **OCH** svarta får!



Vänd på fåret (baksidan synlig).

VÄGEN SOM FÄREN GÅR

Valla fåren till vattenhon via de 3 buskarna i den färg som hör till dina får, därefter via de 6 gula buskarna och slutligen via de 2 buskarna alldeles före vattenhon (som återigen har en färg kopplad till fåren).

När ett får når vattenhon vänder det sig om (baksidan blir synlig) och påbörjar vandringen mot blomsterängan: 6 gula buskar och ängsområdet (målgång).

Spelets gång:

Spelarna spelar i tur och ordning.

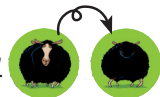
När det är en spelares tur kastar hen de två tärningarna:

1/ hen **MÅSTE** flytta ett av sina får det antal steg som visas på en av tärningarna

2/ hen **MÅSTE** flytta ett av sina får (det kan vara samma får) det antal steg som visas på den andra tärningen.

Förflytningsregler

- Ett **får** flyttas exakt det antal steg som visas på den valda tärningen och följer den markerade vägen.
- Under en förflyttning hoppas fält med 2 **får** staplade på varandra över.
- Om målfältet har ett **får** (oavsett vilken färg) staplas fåren på varandra.
- Det går inte att flytta ett **får** som är underst i en stapel.
- Om ett **får** är placerat på en stapel flyttas det utan att det undre fåret flyttas (och frigör därmed det andra fåret så att det kan flyttas senare).
- Ett **får** som passerar den här symbolen (↻) **MÅSTE** vändas så att baksidan syns för att visa att fåret är på väg tillbaka (slutspurt)!

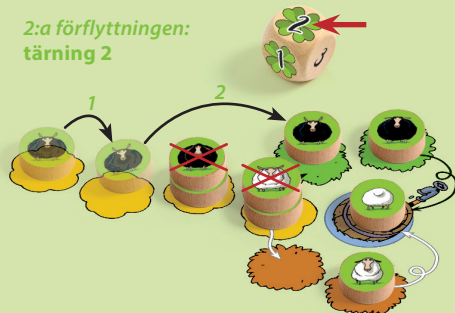


Exempel på när en spelare väljer att använda sina tärningar separat

1:a förflyttningen:
tärning 1



2:a förflyttningen:
tärning 2





Fördubbla ansträngningen!

I det fall som **tärningarna visar samma värde** kan den aktiva spelaren, innan hen förflyttar sina pjäser, **flytta ett av sina får ett steg**.

Exempel: Jonathan får 2 på båda sina tärningar. Han kan då använda sin flyttbonus och flytta ett valfritt får 1 steg. Därefter flyttar han ett eller två av sina får det antal steg som de två tärningarna visar.



Hur frigör man ett får?

Man kan frigöra ett får på två sätt:

- Ägaren av det **övre** fåret flyttar på sitt får.
- Ägaren av det **undre** fåret kastar tärningarna och får **2 klöver** när det är hens tur.

Spelaren som får **2 klöver** när hen kastar tärningarna kan, innan hen gör sina förflyttningar, **byta plats på de två staplade fåren**.



Här fick spelaren med svarta får två klöver när hen kastade tärningarna. Spelaren valde att byta plats på de två fåren så att hens får blev tillgängligt igen.



Gå ut med ett får

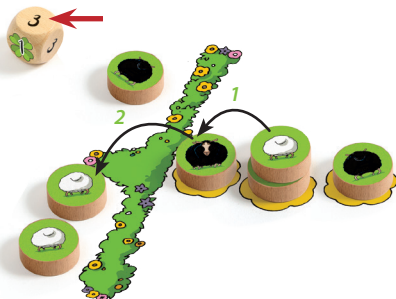
När ett **får** når blomsterängen tas det ut ur spelet. Eventuella förflyttningspoäng som finns kvar på den använda tärningen går förlorade.

Spelets slut:

När en spelare har fört ut 3 av sina får från spelplanen har hen vunnit spelet.

Exempel på spelets slut:

Spelaren med vita får använder tärningen som visar 3 steg för att flytta sitt får som visar baksidan mot blomsterängen. Det räcker med två steg (det 3:e steget går förlorat). Spelarens 3:e vita får når fram till ängen och spelaren med vita får vinner spelet direkt.



Spillets formål: At være den første spiller, der **bringer 3 af sine får** ud på blomsterengen.

Forberedelse af spillet:

Læg pladen midt på bordet.

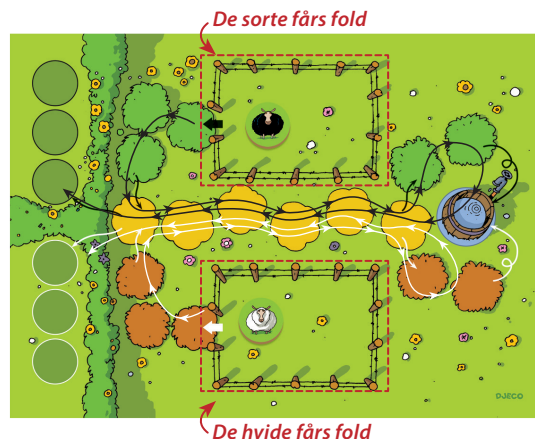
Hver spiller vælger en farve får, tager de 6 tilsvarende brikker, og placerer dem med hovedsiden opad i deres fold.

Man vælger, hvem der skal begynde, og personen tager de 2 terninger.



BESKRIVELSE AF PLADEN

Fårene skal ud af folden, hen til vandtruget og derefter ud på blomsterengen.



-  De grønne buskfelter bruges **KUN** af sorte får.
-  De brune buskfelter bruges **KUN** af hvide får.
-  De gule buskfelter bruges af både de hvide **OG** de sorte får!
-  Vandtruget, der bruges af hvide **OG** sorte får!
-   Vend dit får om (bagsiden bliver synlig)

FÅRENES VEJ

Gå til vandtruget ved at passere de 3 buskfelter, der er knyttet til dine fårs farve, derefter de 6 gule buskfelter og til sidst de 2 buskfelter, der er knyttet til dine fårs farve, lige før vandtruget.

Når fåret når frem til vandtruget, vender det sig om (bagsiden bliver synlig) og starter turen tilbage mod blomsterengen: 6 gule buskfelter og engområdet (ankomst).



Gør en ekstra indsats!

Hvis **terningerne viser samme værdi**, må den aktive spiller, før han eller hun foretager sit valg **flytte hvilken som helst af sine får 1 felt**.

Eksempel: Jonathan slår 2 med begge terninger. Han kan så straks bruge sin bonus og flytte et får efter eget valg 1 felt. Derefter flytter han en eller to af sine får det antal, de to terninger viser.

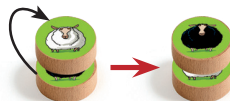


Hvordan frigiver man sit får?

Man kan frigive sit får på 2 måder:

- Ejeren af fåret **ovenpå** flytter sit får.
- Ejeren af fåret **nedenunder** slår **2 kløvere** med terningerne.

En spiller, der slår **2 kløvere** med terningerne må, før han eller hun flytter sig, **lade 2 får ovenpå hinanden bytte plads**.



Her har spilleren med de sorte får slået 2 kløvere. Han eller hun vælger at lade de 2 får ved siden af bytte plads, så hans eller hendes eget får igen kommer fri.



Sådan får man et får ud

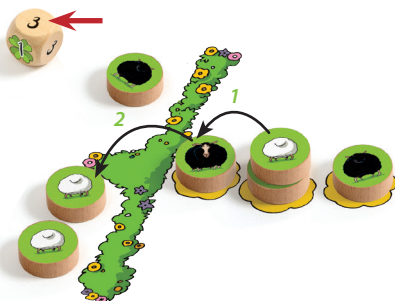
Når et **får** når frem til blomsterengen, går det ud af spillet. Eventuelle resterende point fra den brugte terning, er tabt.

Spillets slutning:

Så snart en spiller har bragt 3 af sine får ind på blomsterengen, vinder han eller hun spillet med det samme.

Eksempel på en afslutning:

Spilleren med de hvide får bruger terningen, der viser 3 til at flytte sit får med bagsiden opad til blomsterengen. 2 felter frem er nok (det 3. går tabt) Spilleren med de hvide fårs 3. får er kommet frem til engen og vinder omgående runden.



Et spil af Corentin Lebrat og Jonathan Favre-Godal



6–99 лет



2 игрока

Правила игры

RU

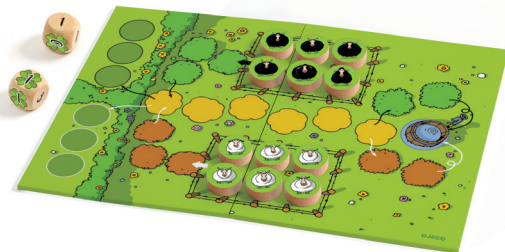
Цель игры: первым **привести 3-х барашков из своего стада** на цветущий луг.

Подготовка к игре:

Положите игровое поле в центр стола.

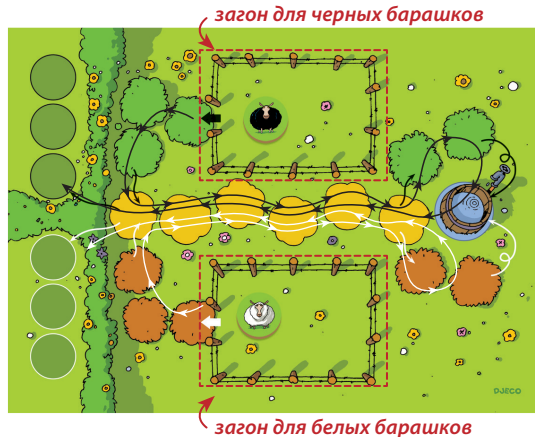
Каждый игрок выбирает цвет своих барашков, берет 6 соответствующих фишек и выкладывает их лицевой стороной (головой) вверх в своем загоне.

Затем назначается первый игрок, который берет 2 кубика.



ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Барашки должны выйти из своего загона, направиться к поилке и прийти на цветущий луг.



-  Ячейки с зелеными кустами могут использоваться **ТОЛЬКО** черными барашками.
-  Ячейки с коричневыми кустами могут использоваться **ТОЛЬКО** белыми барашками.
-  Ячейки с желтыми кустами могут использоваться белыми **И** черными барашками!
-  Ячейка с поилкой может использоваться белыми **И** черными барашками.
-  Поверните вашего барашка обратной стороной (спиной вверх).
- 

ДОРОГА, ПО КОТОРОЙ СЛЕДУЮТ БАРАШКИ

Дорога к поилке лежит через 3 ячейки с кустами (соответствующие цвету барашков), затем через 6 ячеек с желтыми кустами, и наконец, через 2 ячейки с кустами (соответствующие цвету барашков), которые находятся непосредственно перед поилкой.

Когда барашек оказывается на ячейке с поилкой, то фишка переворачивается на обратную сторону (спиной вверх), и барашек отправляется по дороге назад к цветущему лугу: 6 ячеек с желтыми кустами и цветущий луг (прибытие).

Ход игры:

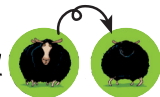
Игроки играют поочередно.

Активный игрок бросает оба кубика:

- 1/ он **ДОЛЖЕН** переместить одного из своих барашков на число ячеек, выпавшее на одном из кубиков,
- 2/ он **ДОЛЖЕН** переместить одного из своих барашков (это может быть тот же барашек) на число ячеек, выпавшее на втором кубике.

Правила перемещений

- **Барашек** перемещается на число ячеек, выпавшее на выбранном кубике, согласно указанному пути.
- Во время перемещения ячейки с 2 **барашками**, выложенными в столбик, пропускаются.
- Если на ячейке назначения находится **барашек** любого цвета, то фишка ложится поверх него в столбик.
- **Барашек**, находящийся внизу, не может быть перемещен.
- Если **барашек**, который должен перемещаться, находится на верху столбика, то он двигается, не перемещая нижнего барашка (который становится свободным и может перемещаться в дальнейшем ходе игры).
- Фишка с **барашком**, проходящая мимо этого символа (↶), **ДОЛЖНА** быть повернута обратной стороной (спиной вверх) — это означает, что барашек находится на обратном пути (и на финишной прямой!)

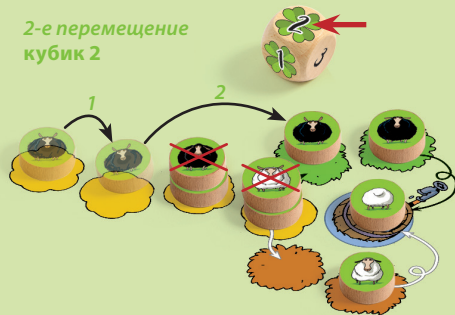


Пример хода игрока, который решил использовать свои кубики отдельно:

1-е перемещение кубик 1



2-е перемещение кубик 2





Удвойте ваши результаты!

Если на кубиках **выпало одно и то же число**, то активный игрок может, перед тем как перемещать фишки, **переместить любого из своих барашков на одну ячейку вперед**.

Пример: На обоих кубиках Джонатана выпало число 2. Он может сразу же использовать возможность переместить на 1 ячейку вперед любого из своих барашков. Затем он совершает перемещения одного или двух барашков согласно числу, выпавшему на кубиках.



Как освободить своего барашка?

Есть два способа освобождения своего барашка:

- Владелец барашка **вверху столбика** перемещает своего барашка.
- Владельцу барашка **внизу столбика** выпадает **2 клевера** на кубиках во время его хода.

Игрок, которому выпали **2 клевера** в ходе броска кубиков, может, прежде чем совершить перемещения, **поменять местами две фишки с барашками в столбике**.



Так, в этом примере игроку, владеющему черными барашками, выпали два клевера во время броска кубиков. Он решает поменять местами двух барашков в столбике, и таким образом его барашек становится свободным для возможного перемещения.



Выход барашка

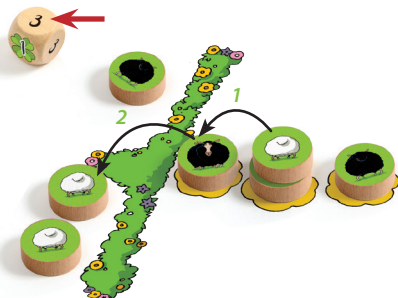
Как только **барашек** достигает цветущего луга, он выходит из игры. Если не все перемещения согласно числу, выпавшему на кубике, были выполнены, то они считаются потерянными.

Конец игры:

Победителем становится игрок, который первым приведет 3 своих барашков на цветущий луг.

Пример конца игры:

Игрок, владеющий белыми барашками, использует кубик, на котором выпало число 3, чтобы переместить своего барашка обратной стороной в направлении цветущего луга. Для этого достаточно двух перемещений (3-е перемещение считается потерянным). Как только 3-й барашек игрока с белыми барашками оказывается на цветущем лугу, то такой игрок объявляется победителем



Авторы игры: Корантен Лёбра и Джонатан Фавр-Годаль

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

DJ00835



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com