





SWIP'SHEEP

 **Leeftijd:** 5-99 jaar  **Aantal spelers:** 3-5

 **Inhoud:** 32 kaarten (6 "wolf"-kaarten, 4 "hond"-kaarten, 22 kaarten met 1, 2 of 3 schapen).



 **Doel van het spel:** Zoveel mogelijk schapen verzamelen.

 **Verloop van het spel:** De jongste speler wordt benoemd tot **1e speler**. Hij schudt de kaarten en geeft iedere speler 3 kaarten. De rest van de kaarten wordt opzij gelegd. Iedere speler kiest één kaart die hij aan zijn linkerbuurman geeft en één kaart die hij aan zijn rechterbuurman geeft. Hij houdt de derde kaart zelf. Iedere speler houdt de kaarten die hij van zijn burens gekregen heeft in zijn hand en heeft dus 3 kaarten vast.

De 1e speler zegt dan: "**Zijn er vanavond wolven?**". Alle spelers met één of meerdere kaart(en) met een wolf erop, leggen deze met de afbeelding naar boven voor zich neer.

De spelers die hun "wolf"-kaarten voor zich hebben gelegd kunnen nu andere spelers aanvallen en proberen hun kaarten te stelen. De 1e speler mag beginnen en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Aanval van de wolf. De speler die aan de beurt is en één of meerdere "wolf"-kaart(en) heeft, gaat tegenspellers aanvallen. Een "wolf"-kaart staat gelijk aan

een aanval. Alle spelers met meerdere "wolf"-kaarten, kunnen dezelfde speler of verschillende spelers aanvallen.

Hij wijst een andere speler aan en legt zijn "wolf"-kaart voor diegene neer.

- Als de aangevallen speler geen "hond"-kaart heeft, valt de wolf aan. De speler met de wolf steelt een willekeurige kaart uit de hand van de aangevallen speler.

- Als de aangevallen speler een "hond"-kaart heeft, verdedigt hij zichzelf en wordt de aanval tegen de wolf gericht. De speler met de hond steelt dan een willekeurige kaart uit de hand van de speler met de wolf.

De spelers houden de gestolen kaarten in hun hand. De gebruikte "wolf"- en "hond"-kaarten worden opzij gelegd.

Let op: Het kan voorkomen dat de aangevallen speler geen kaarten meer heeft. In dat geval gebeurt er niets en heeft de aanvalleur pech!

Als alle aanvallen van de wolf plaats hebben gevonden, laat iedere speler de kaarten die hij nog in zijn hand heeft zien. De spelers bewaren de "wolf"-kaarten (zij leveren punten op aan het einde van het spel). De "hond"- en "wolf"-kaarten worden toegevoegd aan het resterende stapeltje kaarten. Het stapeltje wordt geschud. De speler links van de 1e speler wordt nu benoemd tot 1e speler en een nieuwe ronde kan beginnen.

Einde van het spel: Het aantal spelrondes hangt af van het aantal spelers: 4 rondes met 3 spelers, 3 rondes met 4 spelers en 2 rondes met 5 spelers.



Als alle rondes gespeeld zijn telt iedere speler het aantal schapen dat hij op zijn kaarten heeft staan. De speler met de meeste schapen heeft gewonnen.


Een spel van Yann Dupont.

DJECO


Opgepust. Kleine onderdelen.


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.