

THE KLUITZ

William Baldwin & James Harmon

Ludically

Tour du Joueur Berger

Durant son tour, le Berger doit placer 2 barrières. Les barrières sont placées sur les lignes séparatrices entre les tuiles ainsi que sur la bordure extérieure du champ. Les deux barrières placées ne doivent pas forcément se toucher ou toucher une barrière déjà placée auparavant. Le Berger marquera 1 point pour chaque tuile enfermée à la fin de la manche. L'enclos peut être de n'importe quelle forme et contenir un nombre quelconque de tuiles.

Tour du Joueur Mouton

Durant son tour, le joueur Mouton retourne 2 tuiles, l'une après l'autre :

- Si le joueur Mouton révèle ainsi 2 moutons identiques, il les prend et les place devant lui. Il marquera un point par mouton qu'il a pris de la sorte à la fin du jeu (les moutons doivent être identiques, ne prêtez pas attention aux petites fleurs, elles ne servent que pour le jeu en solitaire, voir Jeu en Solitaire).
- Si les moutons ne sont pas identiques, il les retourne face cachée.

Le joueur Mouton n'a pas le droit de retourner une tuile que le Berger a enfermée dans un enclos. Si une tuile de bélier ou de berger est révélée, elle est retirée du jeu et l'action spéciale qui s'y rattache est appliquée immédiatement. Le joueur Mouton révèle alors une autre tuile jusqu'à ce que deux moutons soient révélés.



Moutons (20) - Il y a 4 tuiles moutons pour chacun des 5 types : Joyeux, Dormeur, Timide, Coléreux, Rêveur. Si un joueur révèle deux moutons du même type, il les récupère.

4 tuiles enfermées



Un groupe de 5 tuiles n'étant pas encore enfermées



Le troupeau de brebis s'éparpille en tous sens ! Le berger fait de son mieux pour enfermer les moutons dans des enclos avant qu'ils ne s'échappent tous. Il construit les barrières aussi vite qu'il peut, mais la tâche n'est pas facilitée par les béliers qui foncent dessus ! Parviendra-t-il à garder plus de moutons qu'il n'en perdra ? Bienvenue à Te Kuiti, Nouvelle Zélande, la capitale mondiale du mouton !

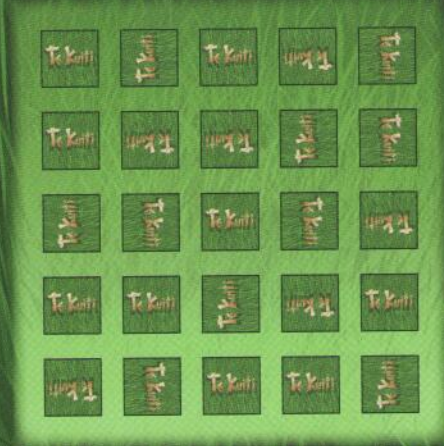
Matériel



25 tuiles



30 barrières en bois



Le champ

Mise en place

Mélangez les 25 tuiles face cachée et placez les en une grille de 5 par 5, appelée le champ. Laissez de l'espace entre les tuiles pour y placer les barrières. Choisissez un joueur pour commencer. Il joue le rôle du berger et prend toutes les barrières. L'autre joueur contrôle les moutons.

But du Jeu

Le Berger place des barrières pour enfermer les moutons. Son adversaire essaye de sauver ses moutons en retournant les tuiles pour former des paires identiques. Le Berger gagne 1 point pour chaque tuile enfermée et le joueur Mouton gagne 1 point pour chaque mouton qu'il a sauvé.

Comment Jouer ?

La partie se joue en deux manches. À chaque manche, le Berger joue en premier, ensuite les joueurs alternent leurs tours de jeu jusqu'à la fin de la manche (Voir Fin de Manche). Après la première manche, les joueurs inversent les rôles et jouent une seconde manche. Le gagnant est le joueur avec le score le plus élevé cumulé sur les deux manches.



Bélière (3) - Quand un bélière est révélé, il est retiré du jeu et le joueur Mouton choisit une barrière n'importe où dans le champ qu'il retire et rend au berger. Ensuite, le joueur Mouton révèle une autre tuile.



Berger (2) - Quand un berger est révélé, il est retiré du jeu et le joueur Berger place immédiatement une nouvelle barrière où il veut dans le champ. Ensuite, le joueur Mouton révèle une autre tuile.

Cas rare : Quand le joueur Mouton révèle un bélière, il peut retirer une barrière ouvrant un enclos. Donc il peut ensuite révéler une tuile qui était enfermée jusque là. Si la deuxième tuile qu'il révèle ainsi s'avère être un berger, et que le joueur Berger ferme un enclos, aucun mouton ne peut être récupéré de cet enclos, même si les tuiles étaient déjà révélées.

Fin de manche

Quand le champ contient 5 tuiles non enfermées ou moins, le joueur Mouton ne retourne pas les moutons face cachée à la fin de son tour : tous les moutons révélés restent face visible. Durant son tour, il peut récupérer toutes les paires de moutons identiques visibles non enfermées. Une fois que toutes les tuiles non enfermées ont été révélées, le Berger dispose d'un dernier tour, puis la manche se termine.

Si le Berger arrive à cours de barrières, la manche se termine immédiatement.

Décompte des points

Le joueur Mouton marque 1 point pour chaque tuile mouton récupérée. Le joueur Berger marque 1 point par tuile enfermée peu importe la nature de chaque tuile.

Les tuiles non enfermées du champ ne rapportent de point à aucun des deux joueurs.

Fin du Jeu

Après la deuxième manche, les joueurs additionnent leurs scores respectifs sur les deux manches. Le joueur avec le plus grand total remporte la partie. En cas d'égalité... Faites une nouvelle partie !



🌻 Jeu en Solitaire 🌻

But du Jeu

Retirez du champ toutes les tuiles avant qu'elles ne soient enfermées par des barrières.

Mise en Place

Mélangez et placez les 25 tuiles face cachée en une grille de 5 par 5 appelée champ, en leur donnant une orientation aléatoire. Laissez un espace entre les tuiles pour y placer les barrières.



Comment Jouer ?

Le joueur révèle les tuiles, une à une, jusqu'à ce que deux moutons soient révélés. Le joueur ne peut pas révéler de tuiles enfermées dans un enclos. Chaque fois qu'une tuile révélée présente une fleur, une barrière doit être placée du côté où la fleur se trouve. Le joueur n'a pas le droit de changer l'orientation de la tuile une fois qu'elle est révélée. S'il y a déjà une barrière du côté de la fleur, le joueur place une barrière le long du premier côté disponible sans barrière en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Si les deux moutons révélés sont identiques, il les retire du champ. Sinon, il les retourne face cachée.
- Si un bélier est retourné, le joueur retire une barrière de son choix du champ, la remet dans sa réserve, retire du jeu le bélier et retourne une autre tuile.
- Si le berger est retourné, le joueur place une barrière en suivant la position de la fleur, puis il retire la tuile berger du champ et retourne une autre tuile.

Fin du Jeu

Le jeu se termine quand toutes les tuiles restantes sont enfermées ou qu'il n'y a plus de barrière disponible.

Si vous avez enlevé toutes les tuiles du champ, vous avez gagné, sinon vous avez perdu.



Credits

William Baldwin & James Harmon

Game Design / Auteur / Autoren

Vincent Boulanger

Artwork / Illustrations / Illustration

Jean-Charles Mourey

Layout / PAO / Grafik

Christophe Bœlinger, Sebastian Wenzlaff

Translation / Traduction / Übersetzung

Christophe Bœlinger, Jean-Charles Mourey,
Alexandre Figuière, Cecilia Mourey, Sebastian
Rapp, Sebastian Wenzlaff

Proofreading / Relecture / Redaktion

The logo for Ludically, featuring the word "Ludically" in a white, cursive script font, set against a red, horizontally-oriented oval background.

www.ludically.com