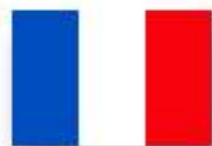


CONSTRUIRE



Qui collectera le plus de laine de mouton ? Récoltez la laine sur votre mouton puis tondez-le. Attention ! Les autres joueurs tenteront de vous la dérober ou vous enverront le méchant loup ! Échangez votre mouton avec celui d'un joueur adverse et imposez-vous pour gagner la partie !



But du jeu

Le joueur qui collecte le plus de laine remporte la partie.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Assemblez le dé LEGO à l'aide des faces de couleur illustrées ci-dessous :



Placez le loup et toutes les touffes de laine au milieu de la table.

Chaque joueur prend un mouton.



Cette boîte contient un outil facilitant le démontage du dé LEGO.



JOUER

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et exécute une des actions suivantes selon le résultat obtenu. Si le résultat indique plus d'une couleur, le joueur en choisit UNE et exécute l'action correspondante :



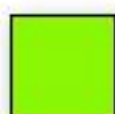
Laine

Prenez 1 touffe de laine au milieu de la table et accrochez-la sur votre mouton. Un mouton ne peut pas porter plus de 5 touffes de laine (voir aussi « Tonte express »).



Double laine

Prenez 2 touffes de laine au milieu de la table et accrochez-les sur votre mouton. Un mouton ne peut pas porter plus de 5 touffes de laine. Le joueur qui obtient « Double laine » alors que son mouton porte déjà 4 touffes de laine ne peut en prendre qu'une seule et l'accrocher sur son mouton. L'autre reste dans la pile au milieu de la table.



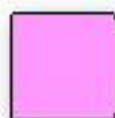
Échange de mouton

Échangez votre mouton avec celui d'un adversaire de votre choix.



Gare au loup !

Placez le loup près d'un mouton adverse au choix. Celui-ci a tellement peur qu'il perd toute sa toison. Retirez toute la laine de ce mouton et replacez-la, ainsi que le loup, au milieu de la table.



Tonte du mouton

Retirez toutes les touffes de laine de votre mouton et placez-les sur la table, à côté de vous. Désormais, elles vous appartiennent et plus personne ne peut vous les voler.

Tonte express

Si votre mouton porte déjà 5 touffes de laine au début de votre tour, vous devez le tondre AVANT de lancer le dé. Ajoutez ces touffes à votre réserve, à côté de vous.

Fin de la partie

Lorsqu'il ne reste plus de touffes de laine au milieu de la table, chaque joueur tond son mouton une dernière fois et ajoute la laine à sa réserve.

Celui qui possède le plus de touffes de laine remporte la partie.



CHANGER



VARIANTES – TON JEU, TES RÈGLES

Le dé LEGO® vous permet de modifier le jeu selon vos envies. Vous pouvez changer l'environnement du jeu, les pièces et même les règles. Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE jeu.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. De cette façon, vous pouvez voir si la modification apportée rend la partie plus amusante. Si c'est le cas, conservez ce changement et essayez-en un autre.

Modifier un jeu est toujours plus amusant en groupe. Chacun connaît ainsi les règles et sait ce qui a été modifié. Pensez à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles AVANT de commencer la partie.

Maintenant que vous savez comment jouer selon les règles de base, essayez les règles suivantes pour varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !

Tonte payante

À chaque fois que vous tondez votre mouton, cela vous coûte une touffe de laine que vous remettez au milieu de la table.

Loup hurlant

Modifiez le dé de la façon suivante :



Si le résultat du dé indique une face comportant du gris, tous les joueurs, y compris celui qui a lancé le dé, doivent réagir rapidement !

1. Le premier qui s'empare du loup et émet un hurlement gagne le droit de le placer à côté d'un mouton adverse de son choix. Celui-ci prend peur et perd toute sa laine. Cette laine et le loup sont ensuite remis au milieu de la table *ET*
2. Le joueur qui a lancé le dé ajoute une touffe de laine à son mouton.

Mon ami le loup

Si le résultat du dé indique une face comportant du gris, vous pouvez :

- A. Placer le loup à côté du mouton adverse de votre choix et lui voler 1 de ses touffes de laine que vous ajoutez à votre réserve. Le loup reste à côté de ce mouton *OU*
- B. Si le loup se trouve déjà à côté d'un mouton, lui voler 2 de ses touffes de laine que vous ajoutez à votre réserve. Replacez ensuite le loup au milieu de la table.

Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Si elles fonctionnent, chargez vos « règles maison » sur jeux.LEGO.fr pour les partager. Ou voyez ce que d'autres ont imaginé et essayez de jouer selon leurs propres règles maison.

Rendez-vous sur notre site Internet !

Le site jeux.LEGO.fr regorge de bonus super sympas. Une petite vidéo montre comment jouer et présente les autres jeux de société LEGO. Vous trouverez également d'autres façons plus amusantes les unes que les autres de construire, jouer et changer le jeu !