



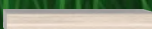


The sheep are all going astray! The shepherd is quickly trying to put up fences before all the sheep are lost. He builds the fences as fast as he can, but rams make it difficult by knocking them down. Can he keep more sheep than he loses? Welcome to Te Kuiti, New Zealand, sheep capital of the world!

## Components



25 tiles



30 wood fences



the field

## Setup

Shuffle and place the 25 tiles face down in a 5×5 grid, called the field, leaving some space between the tiles for the fences. Choose a player to start as the shepherd; the other player will play the sheep. The shepherd player takes all the fences.

## Object of the Game

The shepherd player places fences to enclose sheep. The sheep player collects sheep by flipping tiles and finding matching sheep. The shepherd player scores 1 point for each tile enclosed and the sheep player scores 1 point for each sheep collected.

## Playing the Game

The game is played in 2 rounds. In each round, the shepherd player begins the game, and then turns alternate between the two players until the end of the round (see Ending the Round). After the first round, the players switch roles and play a second round. The winner is the player with the highest combined score for both rounds.

## Shepherd Player's Turn

During his turn, the shepherd player places 2 fences. Fences may be placed on the lines between the sheep tiles and on the outside edges of the field. The 2 fences do not need to be touching each other nor touch any previously placed fences. The shepherd player will score 1 point for each tile enclosed at the end of the round. Tiles are enclosed when there are fences completely surrounding them. The enclosure may be of any shape and contain any number of tiles.

## Sheep Player's Turn

During his turn, the sheep player flips 2 tiles, one at a time:

- If the sheep player flips 2 matching sheep, he takes them and places them in front of him. The sheep player will score 1 point for each sheep he took (match only the sheep; ignore the little flowers as they are only used in the solo game, see Solo Game).
- If the sheep do not match, they are flipped back over.

The sheep player may never flip a tile that the shepherd player has enclosed. If a ram or shepherd tile is flipped, it is removed and the specified action is performed. The sheep player then flips another tile until two sheep are revealed.

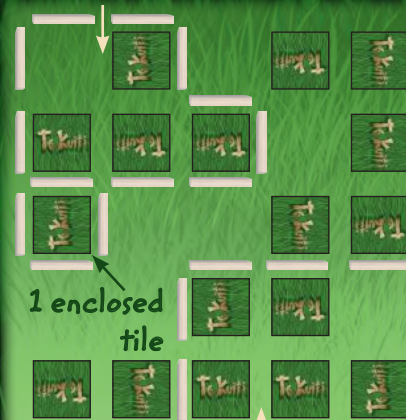


Sheep (20) - There are 4 sheep each of 5 types: Joyful, Sleepy, Timid, Angry, Dreamy. If the player flips 2 matching sheep they are collected.



Ram (3) - When the player flips over a ram, it is removed from the game, and the sheep player chooses 1 fence anywhere in the field to remove and give back to the shepherd. The sheep player then flips another tile.

4 enclosed tiles



1 enclosed tile

group of 5 tiles  
not yet enclosed



**Shepherd (2)** - When the player flips over a shepherd, it is removed from the game and the shepherd player immediately places 1 additional fence anywhere in the field. The sheep player then flips another tile.

*Rare case:* When the sheep player flips a ram, he may remove a fence that opens an enclosure and may then choose a tile that was previously enclosed. If he then flips a shepherd tile as his second tile and the shepherd player completes an enclosure, no sheep can then be taken from inside that enclosure, even if they were already flipped up.

## Ending the Round

Once the field contains 5 or fewer non-enclosed tiles, the sheep player does not flip the sheep back over at the end of his turn: all revealed sheep remain visible. During his turn, he may collect matching pairs among the visible non-enclosed sheep. Once all non-enclosed tiles have been revealed, the shepherd gets one more turn, then the round ends.

If the shepherd ever runs out of fences, the round ends immediately.

## Scoring

The sheep player scores 1 point for each sheep that was matched and collected. The shepherd player scores 1 point for each tile enclosed no matter the nature of that tile.

Any unmatched tiles not in an enclosure are not scored for either player.

## Game End

After the second round, players add their score from both rounds for a final total. The player with the most points wins! In case of a tie... play again!



# Solo Game

## Object of the Game

Remove all tiles from the field before they get enclosed by fences.

## Setup

Shuffle and place the 25 tiles face down, each in a random orientation, in a 5X5 grid called the field, leaving some space between the tiles for the fences.

## Playing the Game

The player flips tiles, one at a time, until 2 sheep tiles are revealed. The player may not flip tiles that have been enclosed. Each time a tile is flipped that contains a white daisy flower, a fence is placed on the side where the flower is located. The player may not change the orientation of the tile once it is flipped. If there is already a fence on the side where the flower is located, the player places a fence on the first side that does not have a fence, going in a clockwise manner.

- If the two revealed sheep match, they are removed from the field. If not, they are flipped back over.
- If a ram is flipped, the player removes 1 fence of his choice from the field, returns it to the reserve, removes the ram and then flips another tile.
- If a shepherd is flipped, the player places a fence according to the flower location, removes the shepherd, and then flips another tile.

## Game End

The game ends when all the tiles in the field are enclosed or the fences run out.

If you have removed all the tiles from the field, you win, otherwise you lose.





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.

## 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 :

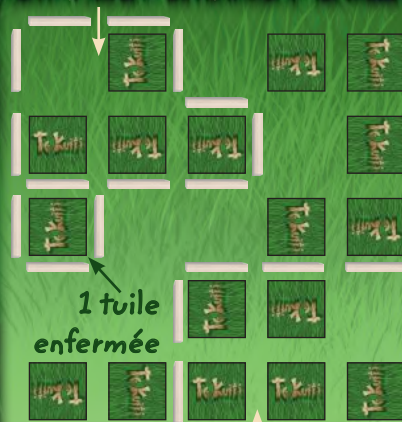
- Si le joueur Mouton révèle ainsi 2 moutons identiques, il les prend et les place devant lui. Il marquera un point par mouton qu'il a pris de la sorte à la fin du jeu (les moutons doivent être identiques, ne prêtez pas attention aux petites fleurs, elles ne servent que pour le jeu en solitaire, voir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



**Bélier (3)** - Quand un bélier 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 bélier, 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.



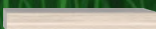


Alle Schafe laufen davon! Der Schäfer versucht kurzerhand Zäune aufzustellen, bevor alle Schafe abhandenkommen. Er baut die Zäune so schnell er kann, doch die Schafböcke reißen sie immer wieder ein. Schafft er es, mehr Schafe zu behalten als zu verlieren? Willkommen in Te Kuiti, Neuseeland, der Welthauptstadt der Schafschur!

## Spielmaterial



25 Plättchen



30 Zäune aus Holz



Die Weide

## Spiel Aufbau

Mischt alle 25 Plättchen und legt sie verdeckt als Quadrat aus 5 x 5 Plättchen aus: das ist die Weide. Lasst für die Zäune ein bisschen Platz zwischen den Plättchen.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Schäfers, der sich alle Zäune nimmt. Der andere Spieler ist der Schafspieler.

## Ziel des Spiels

Der Schäfer platziert die Zäune, um die Schafe einzuzäunen. Der Schafspieler sammelt Schafe, indem er Plättchen umdreht und versucht Pärchen zu finden. Der Schäfer erhält 1 Punkt für jedes eingezäunte Plättchen, der Schafspieler erhält 1 Punkt für jedes gesammelte Schaf.

## Spielablauf

Eine Partie wird über zwei Runden gespielt. Jede Runde wird vom Schäfer eröffnet. Danach sind beide Spieler abwechselnd am Zug, bis die Runde beendet ist (siehe Ende einer Runde). Nach der ersten Runde tauschen die Spieler ihre Rollen und gehen zur zweiten Runde über. Am Ende zählt jeder Spieler seine Punkte aus beiden Runden zusammen und es gewinnt derjenige mit der höheren Gesamtpunktzahl.

## Zug des Schäfers

In seinem Zug platziert der Schäfer 2 Zäune. Diese dürfen sowohl in gerader Linie zwischen zwei Plättchen als auch am Rand der Weide platziert werden. Die neuen Zäune dürfen frei und getrennt voneinander platziert werden und müssen auch nicht an vorherige Zäune angrenzen. Jedes eingezäunte Plättchen ist für den Schäfer 1 Punkt wert. Ein Plättchen gilt als eingezäunt, wenn es komplett von Zäunen umschlossen ist. Eine solche Einzäunung kann von beliebiger Form sein und beliebig viele Plättchen umschließen.

4 eingezäunte Plättchen



Gruppe aus 5 noch nicht eingezäunten Plättchen

## Zug des Schafspielers

In seinem Zug deckt der Schafspieler nacheinander Plättchen auf, bis er 2 Schafe aufgedeckt hat:

Falls er 2 übereinstimmende Schafe aufdeckt, nimmt er beide Plättchen und legt sie vor sich ab. Jedes so genommene Schaf ist für ihn 1 Punkt wert (es zählen nur die Schafe; die abgebildeten Blümchen sind nur für das Solospiel relevant).

Falls die Schafe nicht übereinstimmen, dreht er beide Plättchen wieder um.

Der Schafspieler darf keine Plättchen aufdecken, die bereits vom Schäfer eingezäunt wurden. Sollte er ein Plättchen mit einem Schafbock oder Schäfer aufdecken, wird es aus dem Spiel entfernt und die entsprechende Aktion (s. u.) ausgeführt. Danach deckt der Schafspieler weiter Plättchen auf, bis er insgesamt 2 Schafe aufgedeckt hat.



Schafe (20x) - Es gibt 5 Schafe, jedes 4-mal: Sonnenschein, Schlafmütze, Angsthase, Wüterich, Träumer. Deckt der Schafspieler 2 übereinstimmende Schafe auf, nimmt er diese.



**Schafbock (3x)** – Deckt der Schafspieler einen Schafbock auf, wird er aus dem Spiel entfernt und der Spieler wählt 1 Zaun, den er von der Weide entfernen darf. Dann deckt er das nächste Plättchen auf.



**Schäfer (2x)** - Deckt der Schafspieler einen Schäfer auf, wird er aus dem Spiel entfernt und der Schäfer(spieler) darf sofort 1 neuen Zaun auf der Weide platzieren. Dann deckt der Schafspieler das nächste Plättchen auf.

**Seltener Fall:** Wenn der Schafspieler einen Schafbock aufdeckt, darf er einen Zaun entfernen, so dass eine fertige Einzäunung wieder geöffnet wird. Dadurch darf er danach eines der Plättchen aufdecken, das zuvor noch eingezäunt war. Deckt er aber dann einen Schäfer auf und der Schäfer(spieler) macht die Einzäunung wieder komplett, darf er keines dieser Schafe nehmen, selbst wenn es schon aufgedeckt war.

## Ende einer Runde

Sobald nur noch 5 oder weniger nicht eingezäunte Plättchen auf der Weide sind, dreht der Schafspieler aufgedeckte Schafe nicht mehr um: Aufgedeckte Schafe bleiben also offen liegen. In seinem Zug darf er offen liegende Pärchen nehmen, wenn sie nicht eingezäunt sind. Sobald alle nicht eingezäunten Plättchen aufgedeckt wurden, hat der Schäfer noch einen letzten Zug. Danach endet die Runde.

Außerdem endet eine Runde sofort, wenn der Schäfer keine Zäune mehr zur Verfügung hat.

## Wertung

Am Ende jeder Runde werden die Punkte gezählt. Der Schafspieler erhält 1 Punkt für jedes Schaf, das er nehmen konnte. Der Schäfer erhält 1 Punkt für jedes Plättchen, das eingezäunt ist (egal um was für ein Plättchen es sich handelt).

Plättchen auf der Weide, die nicht eingezäunt werden konnten, geben keinem Spieler Punkte.

## Ende des Spiels

Nach der zweiten Runde endet das Spiel und jeder Spieler zählt seine Punkte aus beiden Runden zusammen. Der Spieler mit der höheren Gesamtpunktzahl gewinnt! Im Falle eines Unentschiedens ... einfach nochmal spielen!





# Solospiel



## Ziel des Spiels

Alle Plättchen von der Weide nehmen, bevor diese eingezäunt werden.

## Spiel Aufbau

Mische alle 25 Plättchen und lege sie verdeckt und zufällig ausgerichtet als Quadrat aus 5 x 5 Plättchen aus: das ist die Weide. Lass für die Zäune ein bisschen Platz zwischen den Plättchen.



## Spielablauf

In deinem Zug deckst du nacheinander Plättchen auf, bis du 2 Schafe aufgedeckt hast. Dabei darfst du keine Plättchen aufdecken, die bereits eingezäunt sind. Sobald du ein Plättchen umgedreht hast, darfst du dessen Ausrichtung nicht verändern. Ist auf einem aufgedeckten Plättchen ein weißes Blümchen zu sehen, platzierst du einen Zaun an die Seite mit dem Blümchen. Sollte dort bereits ein Zaun sein, platzierst du ihn an die erste freie Seite im Uhrzeigersinn.

- Falls du 2 übereinstimmende Schafe aufgedeckt hast, werden sie von der Weide entfernt. Ansonsten werden sie wieder umgedreht.
- Falls du einen Schafbock aufdeckst, musst du 1 Zaun deiner Wahl von der Weide nehmen. Der Schafbock kommt aus dem Spiel und du deckst das nächste Plättchen auf.
- Falls du einen Schäfer aufdeckst, musst du 1 Zaun an die Seite mit dem Blümchen platzieren. Der Schäfer kommt aus dem Spiel und du deckst das nächste Plättchen auf.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Plättchen auf der Weide eingezäunt sind oder alle Zäune verbaut wurden. Du gewinnst, wenn du es geschafft hast, alle Plättchen von der Weide zu nehmen. Andernfalls hast du verloren.





Ludical.ly

[www.ludically.com](http://www.ludically.com)





Ludicably

[www.ludically.com](http://www.ludically.com)



# Credits

William Baldwin & James Harmon  
*Game Design / Auteur / Autoren*

Vincent Boulanger  
*Artwork / Illustrations / Illustration*

Jean-Charles Moupey  
*Layout / PAO / Grafik*

Christophe Bœlinger, Sebastian Wenzlaff  
*Translation / Traduction / Übersetzung*

Christophe Bœlinger, Jean-Charles Moupey,  
Alexandre Figuière, Cecilia Moupey, Sebastian  
Rapp, Sebastian Wenzlaff  
*Proofreading / Relecture / Redaktion*



[www.ludically.com](http://www.ludically.com)