

SHEEPLAND



Sheepland: una terra di foreste lussureggianti, di imponenti montagne e di verdeggianti colline sempre bacciate dal sole. Gli spensierati abitanti dell'isola adorano girovagare con i loro soffici greggi di pecore dal manto candido come la neve. Tutto procede serenamente, fino a che a qualcuno viene la brillante idea di costruire dei recinti...

Ora i pastori devono competere tra loro per il controllo dei terreni più redditizi per allevare i loro greggi, guidando le pecore nelle terre che possiedono e costruendo altri recinti in modo che non se ne vadano in giro a bighellonare, unendosi al gregge di qualche altro pastore! E poi c'è quella strana pecora nera che continua a spuntare fuori dal nulla. La sua rara lana nera frutterà sicuramente un bel gruzzolo al pastore che riuscirà ad acciuffarla!

Riuscirai a radunare il più bel gregge nei tuoi territori e diventare il più ricco pastore di **Sheepland**?

COMPONENTI

1 plancia di gioco

Sulla mappa è rappresentata la mappa di Sheepland. L'isola è divisa in **18 regioni** che circondano il **villaggio di Sheepsburg**. Ci sono 6 tipi di Terreno, con 3 Regioni per ciascun tipo. Le Regioni sono delimitate da **Strade**. Ogni strada è contraddistinta da una casella numerata.

30 tessere Terreno

Ci sono 5 tessere Terreno per ogni tipo di Terreno, numerate da 0 a 4. Questo numero determina il costo della tessera (in **Danari**).

6 tessere Terreno iniziali



60 Monete

(**Danari** in diversi tagli)



20 Recinti



12 Recinti Finali



1 Segnalino Primo Giocatore

(in 2 parti; da assemblare)

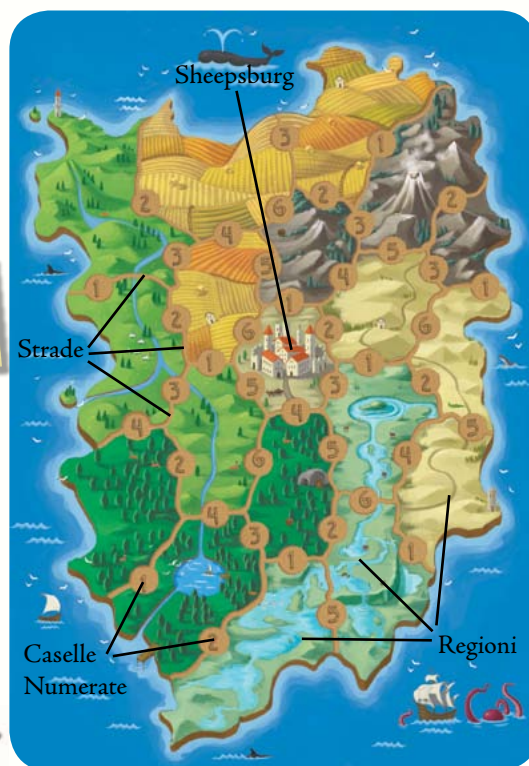


18 Pecore bianche

1 Pecora nera

6 Pastori di legno
(in 4 colori)

1 dado



PREPARAZIONE

- Aprite la plancia e posizionalatela al centro del tavolo
- Posizionate **1 Pecora bianca** in ciascuna delle 18 Regioni (non a Sheepsburg)
- Posizionate la **Pecora Nera** a Sheepsburg
- Mescolate le 6 tessere **Terreno iniziali** e distribuitene 1 a ogni giocatore. Rimettete le tessere inutilizzate nella scatola.
Tutte le tessere Terreno *devono* rimanere segrete fino alla fine della partita. Potete guardare le vostre tessere Terreno in qualsiasi momento.
- Dividete le altre tessere **Terreno** per tipo di Terreno e piazzatele a faccia in su in 6 pile accanto alla plancia.
Le tessere di ogni pila devono essere disposte in ordine crescente, con "0" in cima e "4" in fondo.
- Posizionate i **Danari** (monete) e i **Recinti** accanto alla plancia. Tenete i **Recinti Finali** separati dagli altri (vengono utilizzati solo durante la fase finale del gioco).
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende la corrispondente pedina **Pastore**. Distribuite a ogni giocatore 20 Danari. (vedi regole speciali per 2 Giocatori in fondo al regolamento)
- Il giocatore che ha accarezzato una pecora più recentemente è il **Primo Giocatore** e riceve il **segnalino Primo Giocatore**. A partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario (verso sinistra), ogni giocatore piazza il proprio Pastore sulla plancia, in una qualsiasi delle caselle numerate poste sulle strade.



Ora siete pronti a cominciare!

TURNO DI GIOCO

Una partita a *Sheepland* è suddivisa in turni, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario.
All'inizio del proprio turno, ciascun giocatore deve tirare il dado e verificare se la Pecora Nera si muove (vedi *La Pecora Nera*).
Quindi, **deve** compiere *tre azioni*, scegliendole tra le seguenti:

- Muovere il Pastore**
- Muovere una Pecora**
- Comprare una Tessera Terreno**

Potete scegliere liberamente quali azioni svolgere e in quale ordine, ma *almeno 1* delle vostre azioni *deve* essere usata per **Muovere il Pastore**.
Non potete compiere per due volte la *stessa* azione nello stesso turno se il vostro Pastore *rimane fermo* nella stessa casella.

Potete:

- *Muovere il Pastore 3 volte;*
- *Muovere 1 Pecora, Comprare 1 tessera Terreno, quindi Muovere il Pastore;*
- *Comprare 1 tessera Terreno, Muovere il Pastore, quindi di nuovo Comprare 1 tessera Terreno;*
- *Muovere il Pastore 2 volte, quindi Comprare una Tessera Terreno.*

Non puoi:

- *Comprare 2 tessere Terreno e poi Muovere il Pastore;*
- *Muovere il Pastore, quindi Muovere una Pecora per due volte;*
- *Muovere 1 Pecora, Comprare 1 tessera Terreno, quindi di nuovo Muovere 1 Pecora.*



MUOVERE IL PASTORE

Potete muovere il vostro Pastore su una *qualsunque* casella numerata che *non* sia occupata da un altro Pastore o da un Recinto. Se muovete su una casella adiacente (connessa direttamente da una strada senza attraversare nessun'altra casella) il movimento è **gratis**. Se muovete su una qualunque altra casella sulla plancia, il movimento costa **1 Danaro**.

Quando muovete il vostro Pastore, dovete posizionare un Recinto sulla casella *da cui* vi siete mossi. Non piazzate i Recinti Finali fino a che *tutti* i normali Recinti non sono stati posizionati sulla plancia. I Recinti Finali vengono usati solo durante la fase finale del gioco (vedi **Fine del gioco**).



MUOVERE UNA PECORA

Potete muovere 1 qualsiasi Pecora (inclusa la Pecora Nera) da una qualsiasi delle 2 Regioni *adiacenti* al vostro Pastore all'altra Regione adiacente al vostro Pastore.

Potete muovere solamente 1 Pecora per ogni volta che scegliete questa azione.



COMPRIARE UNA TESSERA TERRENO

Potete comprare 1 tessera Terreno dalla riserva se il suo tipo di Terreno corrisponde a quello di *una qualsiasi* delle 2 Regioni *adiacenti* al vostro Pastore. Quando comprate una tessera Terreno, dovete prendere la tessera in cima alla pila corrispondente e pagare il prezzo (in Danari) mostrato sulla tessera. Piazzate la tessera di fronte a voi a *faccia in giù* e mantenetela segreta fino alla fine della partita.

Comprando una tessera Terreno ne rivelate una più costosa, quindi il prossimo giocatore che comprerà una tessera di quel tipo dovrà pagare un prezzo più alto.

Importante: quando comprate una tessera Terreno *non* state comprando una specifica Regione della plancia. State "investendo" in quel tipo di Terreno. La rendita che otterrete da *ciascuna* delle vostre tessere Terreno alla fine della partita sarà uguale al numero di Pecore presenti in *tutte* le regioni di quel tipo di Terreno (vedi **Fine del gioco**).



LA PECORA NERA

All'inizio della partita la Pecora Nera si trova nel villaggio di Sheepsburg. Come ogni altra Pecora, può essere mossa utilizzando un'azione Muovere 1 Pecora, ma cercherà anche di scappare di sua iniziativa!

All'inizio di ciascun turno, *dovete* tirare il dado. Se c'è una casella numerata adiacente alla Regione della Pecora Nera il cui numero corrisponde a quello del dado, *dovete* muovere la Pecora Nera nella Regione dall'altro lato della strada contrassegnata da quella casella.

La Pecora Nera *non* si muove se non c'è alcuna casella numerata corrispondente al numero del dado, *oppure* se la casella numerata corrispondente è occupata da un Recinto o da un *qualsiasi* Pastore.

Alla fine della partita, la Pecora Nera conta come **2 Pecore** ai fini del calcolo del punteggio finale.



FINE DEL GIOCO

Quando tutti i normali Recinti sono stati posizionati sulla plancia, ha inizio la fase finale. Il gioco prosegue fino alla fine del turno del giocatore alla *destra* del Primo Giocatore (così che tutti i giocatori abbiano lo stesso numero di turni durante la partita). Se avete bisogno di piazzare un Recinto durante la fase finale del gioco, usate i Recinti Finali.

Quando l'ultimo giocatore completa il suo turno è il momento di calcolare il vostro punteggio!

Il **valore di ciascuna tessera** terreno in vostro possesso alla fine della partita è **uguale al numero totale di Pecore in tutte le Regioni di quel tipo di Terreno** (ricordate: la Pecora Nera conta come 2 Pecore per il calcolo del punteggio). Prendete dalla riserva Danari corrispondenti alla somma del valore di tutte le vostre tessere Terreno e aggiunteli alle monete in vostro possesso (se ancora ne avete). Il giocatore con più soldi è il vincitore! In caso di pareggio, vince il giocatore che riesce a belare più forte, come una vera pecora!

Nota: il costo delle tessere Terreno non conta nel calcolo del punteggio finale.

Esempio: Hai 2 tessere Pascolo e 1 tessera Montagna. Ci sono 3 Pecore in totale nelle 3 Regioni Pascolo, e 4 Pecore in totale nelle 3 Regioni Montagna. Il tuo punteggio totale è di 10 punti (3 + 3 + 4).

REGOLE SPECIALI PER PARTITE A 2 GIOCATORI

Le regole sono le stesse fatta eccezione per queste 3 varianti:

- Ogni giocatore inizia la partita con 30 Danari.
- Ogni giocatore usa 2 Pastori (usate solo i Pastori rossi e blu).
- Al vostro turno, dovete scegliere *1 dei vostri Pastori* e compiere *tutte e 3* le vostre azioni usando solo quel Pastore.



RINGRAZIAMENTI

Ringraziamo tutti gli amici che con il loro playtesting e i loro consigli hanno permesso che questo progetto fosse portato a compimento. In particolare gli amici del *Tempio di Kuma* e di *IDG*. Un ringraziamento particolare va a Mauro Sorghienti per le illustrazioni del prototipo, a Simone Tascini per aver spinto la Pecora Nera e ad Aska per la sua pazienza e il suo supporto durante il lungo lavoro.

Autori: Simone Luciani e Daniele Tascini

Illustrazioni: Giulia Ghigini

Layout: Noa Vassalli e Lucas Kowal

Revisione regolamento: Alessandro Pra'

Art Director e Project Manager: Cranio Creations s.n.c.

Copyright © 2012 and Trademark 2012, Cranio Creations s.n.c. All rights reserved.





SHEEPLAND

Sheepland: a sunny land of rolling green meadows, lush forests, and majestic mountains. The peaceful, happy people of the island want nothing more than to roam the land with their fuzzy little flocks of fluffy white sheep. All is well and good, until somebody has the bright idea to put up some fences...

Now the shepherds must compete for the most profitable lands to raise their flocks, driving the sheep to the lands they own—and fencing them in so they don't wander off and join some other shepherd's flock!

And then there's that strange black sheep that keeps showing up. His rare black wool is certain to fetch a pretty price in the market for the shepherd that can pen him in!

Can you corral the finest herd in the best lands and become the richest shepherd in *Sheepland*?

GAME COMPONENTS

1 Game board

The game board shows the island of Sheepland, divided into **18 Regions** surrounding the **Village of Sheepsburg**. There are **6 Terrain** types, with **3 Regions** of each Terrain. The Regions are divided by **roads**. Each road is marked with a numbered space.

30 Terrain tiles

There are **5 Terrain** tiles for each type of Terrain, numbered from **0** to **4**. This number determines the cost of the tile (in **Dinars**).

6 Starting Terrain tiles



60 Coins

(**Dinars** in various values)



20 Fences

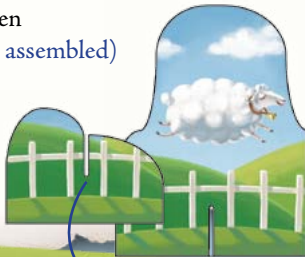


12 Final Fences



1 First Player token

(in 2 pieces; to be assembled)

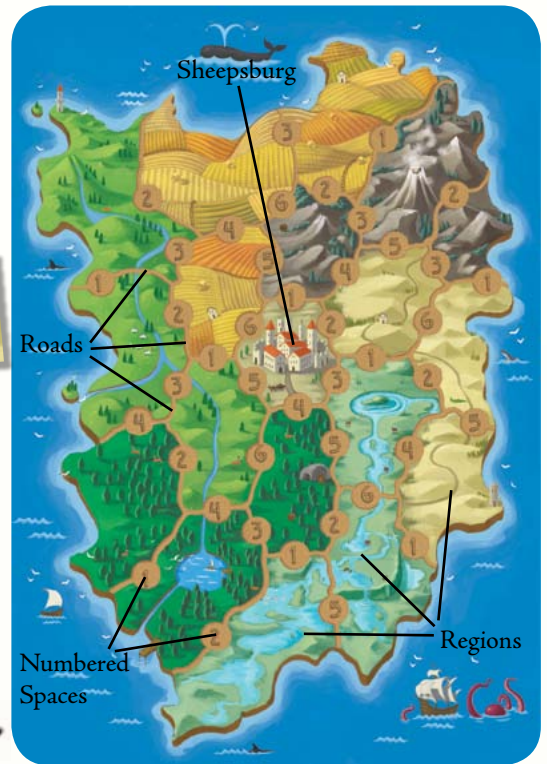


18 White Sheep

1 Black Sheep

6 Wooden Shepherds (in 4 colors)

1 die



Numbered Spaces

Regions



SETTING UP THE GAME

- Open the **game board** and place it in the middle of the table.
- Place 1 white **Sheep** in each of the 18 Regions (not in Sheepsburg).
- Place the **Black Sheep** in Sheepsburg
- Shuffle the 6 **starting Terrain tiles** and give 1 to each player. Return the unused tiles to the box.
All Terrain tiles must be kept secret from the other players until the end of the game. You may examine your own Terrain tile at any time.
- Sort the other **Terrain tiles** by Terrain type and place them face up in 6 stacks beside the game board.
The tiles in each stack must be arranged in numerical order with "0" on the top and "4" on the bottom.
- Place the **Dinars** (coins) and the **Fences** near the game board. Separate the **Final Fences** from the rest (they are used only in the final phase of the game).
- Each player chooses a color, and takes the matching **Shepherd** pawn. Give each player 20 Dinars starting cash (see special rules for two player at the end of this rulebook).
- The most recent player to caress a sheep is the First Player and takes the First Player token.
Starting with the First Player and going clockwise (to the left), each player places his Shepherd on any unoccupied numbered road space on the game board.



You are now ready to begin!

PLAYING THE GAME

Sheepland is played in turns, starting with the First Player and going clockwise.
At the beginning of your turn, you must roll the die to see if the Black Sheep moves (see **The Black Sheep**).
Then, you **must** take *three actions*, chosen from the following list:

- Move Your Shepherd**
- Move 1 Sheep**
- Buy 1 Terrain Tile**

You may choose any selection from the list for each action, and you may perform them in any order **except** at least *one* of your actions *must* be used to **move your Shepherd**. You may perform the same action twice, but if you do you must move your Shepherd before taking that action for the second time.

You may:

- Move your Shepherd 3 times;
- Move 1 Sheep, buy 1 Terrain tile, then move your Shepherd;
- Buy 1 Terrain tile, move your Shepherd, then buy 1 Terrain tile again;
- Move your Shepherd twice, then buy 1 Terrain tile.

You may not:

- Buy 2 Terrain tiles then move your Shepherd;
- Move 1 Sheep, buy 1 Terrain tile, then move 1 Sheep again;
- Move your Shepherd, then move 2 Sheep.



MOVE YOUR SHEPHERD

You may move your Shepherd to *any* road space that is *not* occupied by another Shepherd or a Fence. If you move to an adjacent road space (connected directly by a road without passing any other road spaces), the movement is **free**. If you move on any other space on the board, you must pay **1 Dinar**.

When you move your Shepherd, you *must* place a Fence on the space your Shepherd moved *from*. Do not place the Final Fences until *all* of the regular Fences have been placed on the game board. The Final Fences are used only during the final phase of the game (see **End of the Game**).



MOVE ONE SHEEP

You may move any 1 Sheep (including the Black Sheep) from either of the 2 Regions adjacent to your Shepherd to the other Region adjacent to your Shepherd.

You may only move 1 Sheep each time you choose this action.



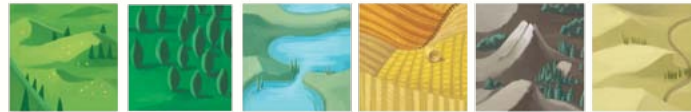
BUY ONE TERRAIN TILE

You may buy 1 Terrain tile from the supply if it matches *either* of the 2 Regions *adjacent* to your Shepherd.

When you buy a Terrain tile, you must take the top tile from the matching stack and pay the price shown on the tile (in Dinars). Place the tile *face down* in front of you and keep it secret from the other players.

Buying a Terrain tile will reveal a more expensive tile, so the next player to purchase a tile of that type will have to pay a higher price.

Important: When you buy a Terrain tile, you are *not* buying a specific Region on the game board. Instead, you are “investing” in that type of Terrain. The income you will gain from each Terrain tile at the end of the game will be equal to the number of Sheep in *all* Regions of that Terrain type (see **End of the Game**).



THE BLACK SHEEP

The Black Sheep starts the game in the Town of Sheepsburg. Like any regular Sheep, it can be moved by spending a Move 1 Sheep action, but it will also try to escape on its own!

At the beginning of your turn, you *must* roll the die. If there is a road space adjacent to the Black Sheep's Region that matches the number rolled, you *must* move the Black Sheep to the Region on the other side of that road.

The Black Sheep *does not* move if there is no matching road space, *or* if the matching road space is occupied by a Fence or *any* Shepherd.

At the end of the game, the Black Sheep counts as **2 Sheep** when calculating the final score.



END OF THE GAME

When all of the regular Fences have been placed on the game board, the final phase begins. The game continues until the end of the turn of the player to the *right* of the First Player (so, all players will have an equal number of turns during the game). If you need to place a fence during this final phase of the game, use the Final Fences.

When the last player completes his turn, it's time to add up your score! The **value of each Terrain tile** you have at the end of the game is **equal to the total number of Sheep in all Regions** that match that Terrain type (remember: the Black Sheep counts as 2 sheep for scoring). Take Dinars equal to the value of all of your Terrain tiles and add them to any coins you still have. The player with the most money is the winner! If there is a tie, the player who can bleat like a sheep the loudest wins!

Note: the printed costs of the Terrain tiles have no influence on the final scoring; all tile are treated equal.

Example: You have 2 Pasture tiles and 1 Mountain tile. There are 3 Sheep total in the 3 Pasture Regions, and 4 Sheep total in the 3 Mountain Regions. Your total score is 10 points (3 + 3 + 4).

SPECIAL RULES FOR 2-PLAYER GAME

The rules are the same except for these 3 changes:

- Each player begins the game with 30 Dinars.
- Each player uses 2 Shepherds (use only the red and blue Shepherds).
- On your turn, you must choose 1 of your Shepherds and take all 3 of your actions using only that Shepherd.



SPECIAL THANKS

The designers would like to thank all of their friends that helped with the play-testing and the suggestions that made the successful conclusion of this project possible. Special thanks also to the friends of il Tempio di Kuma and IDG. Very special thanks go to Mauro Sorghienti for the artwork on the prototype, to Simone Tascini for pushing the Black Sheep, and to Aska for his patience and support during the long work.

Designers: Simone Luciani and Daniele Tascini

Artwork by: Giulia Ghigini

Layout by: Noa Vassalli and Lucas Kowal

Translation into English: Alessandro Pra'

English Editing: William Niebling

Art Director and Project Manager: Cranio Creations s.n.c.

Copyright © 2012 and Trademark 2012, Cranio Creations s.n.c. All rights reserved.



SHEEPLAND



Sheepland: Ein sonniges Fleckchen voller saftiger Weiden, üppiger Wälder und eindrucksvoller Gebirge. Die friedlich-fröhlichen Inselbewohner sind den ganzen Tag damit beschäftigt, das Land mit ihren wolligen Herden wuschelig-weißer Schafe zu durchqueren. Alles hätte so schön sein können, wenn nicht plötzlich jemand diese verflixten Zäune aufgestellt hätte ...

Denn jetzt geht es darum, seine Schafe auf den eigenen, fruchtbarsten Weiden grasen zu lassen – und diese ordentlich einzuzäunen, damit die lieben Wolltiere nicht ausbüchsen und sich womöglich zu anderen Herden verirren!

Außerdem taucht da noch dieses seltsame, schwarze Schaf auf. Seine kostbare schwarze Wolle bringt dem Schäfer, der es einpferschen kann, bestimmt einen guten Preis!

Schaffst du es, die schönste Herde auf dem besten Boden einzuzäunen und der reichste Schäfer von **Sheepland** zu werden?

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

Der Spielplan zeigt die Insel Sheepland, die in 18 **Regionen** rund um den **Ort Schafsburg** eingeteilt ist. Es gibt 6 **Geländearten**, je 3 Regionen in einer Geländearart. Die Regionen sind durch **Straßen** voneinander abgegrenzt. Jede Straße besitzt ein Zahlenfeld.

30 Geländeplättchen

Es gibt 5 Geländeplättchen pro Geländetyp, die von 0 bis 4 nummeriert sind. Die Zahl zeigt die Kosten des Geländes an (in **Talern**).

6 Start-Geländeplättchen



60 Münzen

(**Taler** in verschiedenen Werten)



20 Zäune

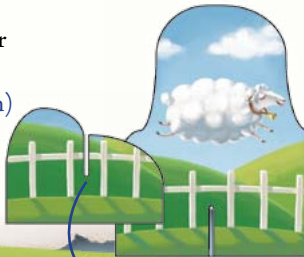


12 Schluss-Zäune



1 Startspielerfigur

(zweiteilig, zum Zusammensetzen)

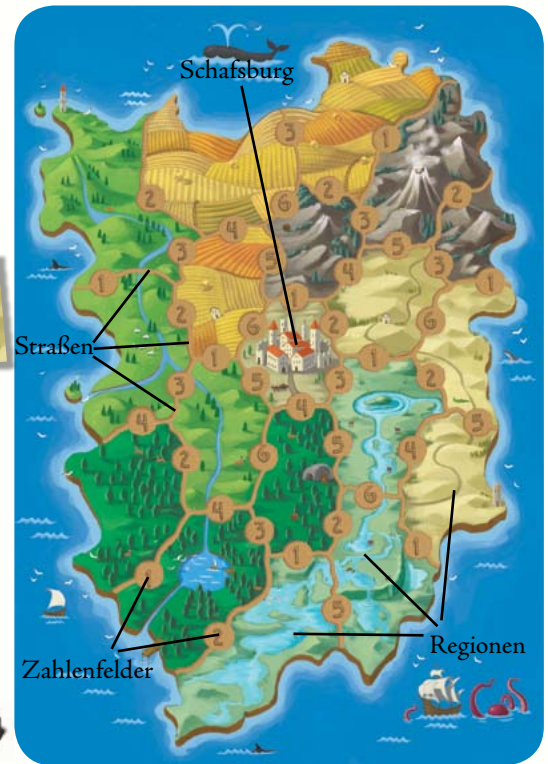


18 weiße Schafe

1 schwarzes Schaf

6 Schäfer aus Holz (in 4 Farben)

1 Würfel



SPIELVORBEREITUNG

- Breitet den **Spielplan** in der Mitte der Spielfläche aus.
- Setzt je 1 weißes **Schaf** in jede der 18 Regionen (keines davon kommt auf Schafsburg).
- Setzt das **schwarze Schaf** auf Schafsburg.
- Mischt die 6 **Start-Geländeplättchen** und teilt je 1 davon verdeckt an jeden Spieler aus. Die übrig bleibenden Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Alle Geländeplättchen müsst ihr vor den anderen Spielern bis zum Spielende geheim halten (euer eigenes dürft ihr euch aber jederzeit ansehen).
- Sortiert die anderen **Geländeplättchen** nach Geländeart in 6 offenen Stapeln neben dem Spielplan. Die Plättchen müssen dabei in Reihenfolge sortiert werden (in jedem Stapel ist also oben die „0“ und ganz unten die „4“).
- Legt die **Taler** und die **Zäune** griffbereit. Achtet darauf, dass die **Schluss-Zäune** in einem eigenen Haufen liegen (ihr braucht sie erst kurz vor Ende des Spiels).
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die passende **Schäfer-Spielfigur**. Außerdem bekommt jeder 20 Taler als Startkapital (Achtung: im Spiel zu zweit gelten kleine Regeländerungen, die am Schluss erklärt sind).
- Wer zuletzt ein Schaf gestreichelt hat, wird **Startspieler** und nimmt sich die **Startspielerfigur**. Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn stellt jeder seinen Schäfer auf ein beliebiges, freies Straßen-Zahlenfeld.



SPIELABLAUF

Sheepland wird in Runden gespielt, beginnend beim Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, würfelst du zuerst, um zu sehen, ob sich das schwarze Schaf bewegt (siehe **Das schwarze Schaf**). Danach **musst** du genau **drei Aktionen** ausführen, und zwar aus dieser Liste:

- Bewege deinen Schäfer**
- Bewege 1 Schaf**
- Kaufe ein Geländeplättchen**

In deinem Zug führst du 3 beliebige Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus dieser Liste aus, **mit diesen beiden Einschränkungen**: mindestens eine Aktion *musst immer* die Bewegung deines Schäfers sein; du darfst dieselbe Aktion nicht erneut ausführen, wenn dein Schäfer auf demselben Feld geblieben ist.

Erlaubt ist z. B.:

- Du bewegst deinen Schäfer drei Mal;
- Du bewegst 1 Schaf, kaufst 1 Geländeplättchen, bewegst dann deinen Schäfer;
- Du kaufst 1 Geländeplättchen, bewegst deinen Schäfer, kaufst dann noch 1 Geländeplättchen;
- Du bewegst deinen Schäfer zwei Mal und kaufst dann 1 Geländeplättchen.

Verboten ist z. B.:

- Du kaufst 2 Geländeplättchen und bewegst dann deinen Schäfer;
- Du bewegst deinen Schäfer und bewegst dann 2 Schafe;
- Du bewegst 1 Schaf, kaufst 1 Geländeplättchen und bewegst dann noch 1 Schaf.



DEINEN SCHÄFER BEWEGEN

Du darfst deinen Schäfer auf ein *beliebiges* Straßenfeld ziehen, auf dem *kein* Schäfer und *kein* Zaun sein dürfen. Wenn du auf ein angrenzendes Straßenfeld ziehst (also eines, das du auf direktem Weg erreichen kannst, ohne andere Straßenfelder zu überqueren), ist deine Bewegung **kostenlos**. Wenn du jedoch auf ein beliebiges anderes Feld auf dem Spielplan ziehst, musst du **1 Taler** bezahlen.

Wenn du deinen Schäfer bewegst, *musst* du einen Zaun auf dem Feld aufstellen, auf dem dein Schäfer *zuvor stand*. Stelle keinesfalls einen der Schluss-Zäune auf, bevor nicht alle normalen Zäune auf dem Spielplan stehen. Die Schluss-Zäune werden erst in der Schlussphase des Spiels gebraucht (siehe **Spielende**).

1 SCHAF BEWEGEN

Du kannst 1 beliebiges Schaf (auch das schwarze Schaf) von einer der zwei Regionen, *die an den Standort deines Schäfers angrenzen*, in die jeweils andere Region versetzen.

Jedes Mal, wenn du diese Aktion wählst, darfst du immer nur genau 1 Schaf bewegen.



1 GELÄNDEPLÄTTCHEN KAUFEN

Du darfst 1 Geländeplättchen aus dem Vorrat kaufen, das einer der beiden Regionen entspricht, die an den Standort deines Schäfers *angrenzen*. Wenn du ein Geländeplättchen kaufst, nimmst du das oberste Plättchen des passenden Stapels und bezahlst den auf dem Plättchen gedruckten Preis (in Talern). Lege das Plättchen verdeckt vor dich hin und halte es vor den anderen Spielern geheim.

Wenn du ein Plättchen kaufst und nimmst, kommt darunter ein teureres zum Vorschein. Wer das nächste Plättchen dieser Art kaufen will, muss also mehr dafür bezahlen.

Wichtig: Wenn du ein Geländeplättchen kaufst, bedeutet das *nicht*, dass du eine bestimmte Region auf dem Spielplan gekauft hast. Du hast lediglich in diese Geländeart „investiert“. Das Einkommen, das du am Ende des Spiels durch *jedes deiner* Geländeplättchen erhältst, entspricht der Anzahl der Schafe in *allen* Regionen dieses Geländetyps (siehe **Spielende**).



DAS SCHWARZE SCHAF

Das schwarze Schaf beginnt das Spiel in der Ortschaft Schafsburg. Man kann es genau wie normale Schafe bewegen, indem man die Aktion „1 Schaf bewegen“ anwendet, jedoch will es immer wieder ausreißen!

Zu Beginn deines Zugs *musst* du würfeln. Wenn sich angrenzend zum schwarzen Schaf ein Straßenfeld befindet, dessen Zahl der gewürfelten Zahl entspricht, *musst* du das schwarze Schaf in die Region auf der anderen Seite dieser Straße stellen.

Das schwarze Schaf bewegt sich nicht, wenn es kein Straßenfeld mit passender Zahl gibt *oder* wenn auf dem passenden Straßenfeld ein Zaun oder *irgendein* Schäfer steht.

Am Ende des Spiels zählt das schwarze Schaf bei der Schlussabrechnung wie **2 Schafe**.



SPIELENDE

Sobald ein Spieler den letzten normalen Zaun auf dem Spielplan einsetzt, beginnt die Schlussphase. Das Spiel wird jetzt nur noch so lange gespielt, bis der Spieler, der *rechts* vom Startspieler sitzt, seinen Zug beendet hat (was sicherstellt, dass alle Spieler dieselbe Anzahl von Zügen hatten). Wenn man jetzt einen Zaun einsetzen muss, nimmt man ab sofort einen der Schluss-Zäune.

Wenn der letzte Spieler seinen Zug vollendet hat, wird gewertet! **Jedes Geländeplättchen**, das ein Spieler vor sich liegen hat, ist **so viel wert wie die Gesamtzahl der Schafe, die in allen Regionen dieser Geländeart stehen** (daran denken: das schwarze Schaf zählt doppelt). Nehmt euch euren Gewinn in Talern und zählt dazu die Taler, die ihr eventuell noch vom Anfang übrig habt. Der Spieler, der jetzt das meiste Geld hat, gewinnt (bei Gleichstand gewinnt natürlich derjenige dieser Spieler, der am lautesten wie ein Schaf blöken kann!). Die aufgedruckten Kosten der Geländeplättchen haben bei der Schlussabrechnung keine Bedeutung; alle Plättchen werden gleichbehandelt.

Beispiel: Du hast 2 Weideland- und 1 Gebirge-Plättchen. In den drei Weideland-Regionen stehen insgesamt 3 Schafe und insgesamt 4 Schafe in den drei Gebirgsregionen. Dein Gesamtgewinn ist also 10 (3 + 3 + 4).

SONDERREGELN FÜR 2 SPIELER

Bis auf die folgenden drei Änderungen bleiben alle Regeln gleich:

- Jeder Spieler beginnt mit 30 Talern.
- Jeder Spieler hat 2 gleiche Schäfer (es werden nur die roten und blauen Schäfer benutzt).
- In deinem Zug musst du immer zuerst *einen deiner Schäfer* aussuchen. Alle 3 Aktionen darfst du nur mit diesem Schäfer ausführen.



DANKSAGUNG

Die Autoren möchten allen Freunden danken, die den erfolgreichen Abschluss dieses Projekts durch Spieltests und Vorschläge ermöglicht haben. Besonderer Dank gebührt außerdem den Freunden der il Tempio di Kuma und IDG. Ganz besonderer Dank an Mauro Sorghienti für die Grafik des Prototypen, an Simone Tascini, der das schwarze Schaf in die richtige Richtung geschubst hat und an Aska, für seine Geduld und Unterstützung während der langen Arbeit an diesem Spiel.

Autoren: Simone Luciani e Daniele Tascini

Illustrationen: Giulia Ghigini

Layout: Noa Vassalli e Lucas Kowal

Spielregel: Alessandro Pra', William Niebling und Michael Kröhnert

Art Director und Project Manager: Cranio Creations s.n.c.

Copyright © 2012 and Trademark 2012, Cranio Creations s.n.c. All rights reserved.





SHEEPLAND

Sheepland: une terre ensoleillée, parsemée de forêts luxuriantes, de montagnes imposantes et de collines verdoyantes. Les habitants, heureux et insoucians, erraient depuis toujours sur l'île en compagnie de leurs troupeaux de moutons aux manteaux blancs comme neige et incroyablement doux. Leur vie était paisible, et tout se déroulait à merveille, jusqu'à ce que quelqu'un propose d'installer des clôtures. Depuis ce jour, les bergers rivalisent afin de posséder les terrains les plus rentables pour y élever leurs troupeaux. Pour ce faire ils guident leurs moutons sur les terres qu'ils possèdent et installent des clôtures pour s'assurer qu'ils n'iront pas flâner dans les alentours et s'unir aux troupeaux d'autres bergers!

Au milieu de ces beaux pâturages, un étrange mouton noir a surgi de nulle part. Sa précieuse laine rapportera certainement un beau pactole au berger qui l'attrapera!

Réussiras-tu à former le plus beau troupeau sur tes terres, et devenir le plus riche berger de *Sheepland*?

MATERIEL

1 plateau de jeu

Le plateau représente l'île de Sheepland. L'île est divisée en **18 régions** qui entourent le village de **Sheepsburg**. Il existe **6 types de Terrains**, et à chacun correspond 3 régions.

Les régions sont délimitées par des **rues**. Chaque rue possède une case numérotée.

30 tuiles Terrain

A chaque type de terrain correspond 5 tuiles Terrain numérotées de 0 à 4. Ce chiffre détermine le coût de la tuile (en Dinars)

6 tuiles Terrain De Départ



60 Pièces de Monnaie
(Danari in diversi tagli)



20 Clôtures



12 Clôtures d'Arrivée



1 marqueur Premier Joueur
(in 2 parti; da assemblare)

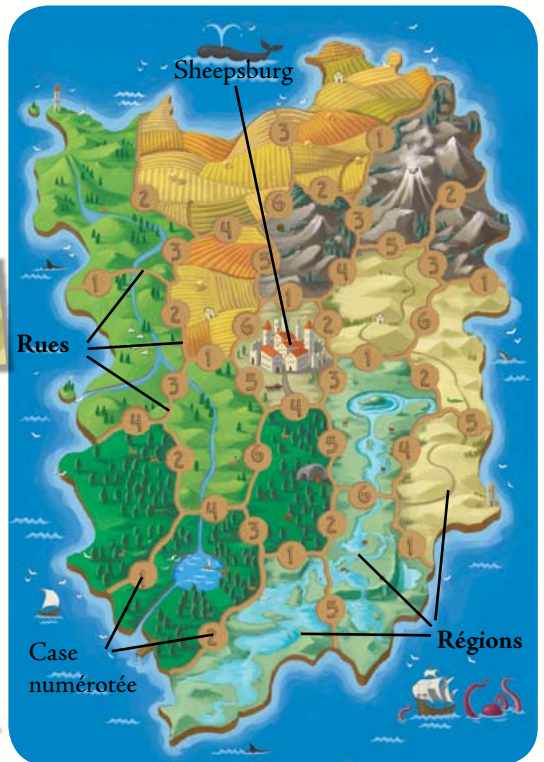
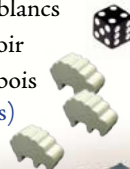


18 Moutons blancs

1 Mouton Noir

6 Bergers en bois
(de 4 couleurs)

1 dé



Case numérotée

Régions



PREPARATION

- Dépliez le **plateau** et installez-le au centre de la table
 - Placez **1 Mouton Blanc** dans chacune des 18 Régions (sauf à Sheepsburg)
 - Placez le **Mouton Noir** à Sheepsburg
 - Mélangez les **6 tuiles Terrains de Départ** et distribuez-en une à chaque joueur. Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte. Toutes les tuiles Terrain *doivent* rester secrètes jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez néanmoins regarder vos propres tuiles Terrain à tout moment.
 - Séparez les autres **tuiles Terrain** par type de Terrain et placez-les en 6 piles (face visible), à côté du plateau de jeu. Les tuiles de chaque pile doivent être triées par ordre croissant, allant de "0" au sommet jusqu'à "4" en bas de pile.
 - Positionnez les **Dinars** (monnaie) et les **Clôtures** à côté du plateau. Les **Clôtures d'Arrivée** seront tenues à part (car seulement utilisées durant la phase finale du jeu).
 - Chaque joueur choisit ensuite une couleur, prend le pion **Berger** correspondant et 20 Dinars.
- Attention: Quand tu joues avec seulement 2 joueurs certaines règles sont différentes.
- Le joueur ayant le plus récemment caressé un mouton sera le **Premier Joueur** et recevra le **marqueur Premier Joueur**. A partir du Premier Joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre (vers la gauche) chaque joueur place son pion Berger sur n'importe quelle case numérotée parmi les rues du plateau.



Vous êtes maintenant prêt à commencer!

LE JEU

Une partie de *Sheepland* se divise en tours débutant par le premier joueur puis se poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur doit lancer le dé et vérifier si le Mouton Noir devra se déplacer (voir **Mouton Noir**). Ensuite, il **doit** effectuer *trois actions* choisies parmi les suivantes:

- a) **Déplacer son Berger**
- b) **Déplacer 1 Mouton**
- c) **Acheter 1 carte Terrain**

Vous pouvez choisir librement quelles actions accomplir et dans quel ordre, mais *au moins une* de vos actions *doit* être utilisée pour déplacer votre **Berger**. Vous ne pouvez pas accomplir la même action deux fois de suite si votre Berger **reste** sur la même case.

Vous pouvez:

- Déplacer 3 fois votre Berger;
- Déplacer 1 Mouton, acheter 1 tuiles Terrain, puis déplacer votre Berger;
- Acheter 1 tuile Terrain, déplacer votre Berger, puis de nouveau acheter 1 tuile Terrain.
- Déplacer 2 fois votre Berger, puis acheter 1 Tuile terrain

Vous ne pouvez pas:

- Acheter 2 tuiles Terrain puis déplacer votre Berger;
- Déplacer 1 fois votre Berger, puis déplacer 2 moutons.
- Déplacer 1 Mouton, Acheter 1 tuile Terrain, puis de nouveau déplacer 1 Mouton.



DÉPLACER SON BERGER

Vous pouvez déplacer votre Berger sur *n'importe* quelle case numérotée *qui ne soit* ni occupée par un autre Berger ni par une clôture. Si vous le déplacez vers une case adjacente (connectée directement par une route sans traverser une autre case), le mouvement est **gratuit**. Si vous vous déplacez vers une case non adjacente, cela vous coûtera **1 Dinars**.

Quand vous déplacez votre Berger, vous *devez* positionner une clôture sur la case que vous *quittez*. Ne placez pas les **Clôtures d'Arrivée** avant que *toutes* les clôtures ordinaires ne soient placées sur le plateau de jeu. Les **Clôtures d'Arrivée** sont utilisées seulement durant la phase finale du jeu (voir **Fin du Jeu**).



DÉPLACER 1 MOUTON

Vous pouvez déplacer un Mouton (au choix, Mouton Noir inclus) parmi ceux présents dans une des 2 Régions *adjacentes* à votre Berger vers l'autre Région adjacente à votre Berger.

Vous ne pouvez déplacer qu'un seul Mouton par action Déplacer 1 Mouton.

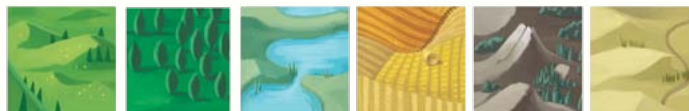


ACHETER 1 TUILE TERRAIN

Vous pouvez acheter 1 tuile Terrain de la réserve si son type correspond à celui *d'une des 2 Régions adjacentes* à votre Berger.

Lorsque vous achetez une tuile Terrain, vous devez prendre la tuile en haut de la pile correspondante et payer la somme (en Dinars) indiquée sur la tuile. Placez la tuile achetée en face de vous, *face cachée*, et maintenez son contenu secret jusqu'à la fin de la partie. Lorsque vous achetez une tuile Terrain, vous en révélez une autre de valeur supérieure, donc le prochain joueur qui achètera une tuile de ce type devra payer un prix plus élevé.

Important: lorsque vous achetez une tuile Terrain, vous *n'achetez* pas une Région spécifique du plateau. Vous "investissez" dans ce type de Terrain. La rente que vous obtiendrez de *chacune* de vos tuiles Terrain sera, en fin de partie, égale au nombre de Moutons présents sur *toutes* les régions de ce type de Terrain (voir **Fin du Jeu**).



LE MOUTON NOIR

En début de partie, le Mouton Noir se trouve dans le village de Sheepburg. Comme tout autre Mouton, il peut être déplacé à l'aide d'une action Déplacer un Mouton, mais il prendra également tout seul l'initiative de *s'échapper*!

Au début de chaque tour, vous *devez* lancer le dé. Si une case numérotée adjacente à la Région où se trouve le Mouton Noir comporte le même chiffre que celui obtenu par le dé, vous *devez* déplacer le Mouton Noir dans la Région de l'autre côté de la route.

Le Mouton Noir *ne se* déplacera pas si les chiffres des cases adjacentes ne correspondent pas au chiffre obtenu par le dé, *ou* si la case numérotée correspondant au chiffre du dé est occupée par une clôture *ou n'importe* quel Berger

En fin de partie, le Mouton Noir équivaut à 2 Moutons dans le calcul du score.



FIN DU JEU

La phase finale du jeu débute une fois que toutes les clôtures ordinaires ont été placées sur le plateau. Le jeu continue jusqu'à la fin du tour du joueur se trouvant à la *droite* du Premier Joueur (de cette manière, tous les joueurs auront obtenu le même nombre de tour durant la partie). Si vous avez besoin de placer une clôture durant la phase finale du jeu, utilisez une Clôture Finale.

Lorsque le dernier joueur aura terminé son tour, il sera temps de compter les points!

La **valeur de chaque tuile Terrain** en votre possession en fin de partie est égale au nombre total de Moutons présents dans toutes les Régions de ce type de Terrain (rappelez-vous: le Mouton Noir vaut 2 Moutons). Prenez les Dinars correspondant à la valeur de toutes vos cartes Terrains dans la réserve, et ajoutez-les aux Dinars déjà en votre possession (si vous en possédez encore). Le joueur ayant le plus d'argent remporte la partie! En cas d'égalité, le joueur réussissant à bêler le plus fort et comme un vrai mouton remporte la partie!

Attention: Les valeurs imprimé sur les tuiles terrain n'ont aucune influence sur le score final du jeu.

Exemple: Tu possèdes 2 tuiles Pâturages et une tuile Montagne. Au total, 3 Moutons se trouvent dans les 3 Régions Pâturages, et 4 dans les 3 Régions Montagne. Ton total de points est donc 10 (3+3+4).

RÈGLES PARTICULIÈRES POUR UNE PARTIE À DEUX JOUEURS

Les règles sont identiques à l'exception des 3 points suivants:

- Chaque joueur débute la partie avec 30 Dinars
- Chaque joueur reçoit deux Bergers (utiliser seulement les Bergers rouges et bleus)
- A son tour, chaque joueur doit choisir un *de ses Bergers* et effectuer ses trois actions avec celui-ci seulement.



REMERCIEMENTS

Nous souhaitons remercier tous les amis qui, aidant à tester le jeu et donnant leurs conseils ont permis d'achever ce projet. Plus particulièrement, les amis du *Temple de Kuma* et de *IDG*. Un remerciement spécial à Mauro Sorghienti pour les illustrations du prototype, à Simone Tascini pour avoir poussé le mouton noir et à Aska pour sa patience et son soutien durant ce long travail.

Auteurs: Simone Luciani et Daniele Tascini

Illustrations: Giulia Ghigini

Layout: Noa Vassalli et Lucas Kowal

Revue du règlement: Alessandro Pra'

Règles traduites en français: Emeline Radigois

Art Director & Project Manager: Cranio Creations s.n.c.

Copyright © 2012 and Trademark 2012, Cranio Creations s.n.c. All rights reserved.

