

COMPOSITION DU JEU (93 cartes)



13 cartes régions **violette**



70 cartes promesses
(de 5 couleurs différentes)



10 cartes scandales sur fond noir
(de couleurs identiques
aux cartes promesses)



BUT DU JEU

Le but du jeu est de devenir Président. Pour y arriver, vous devrez convaincre un maximum de moutons-électeurs pour remporter les régions.

Au cours de votre campagne électorale, vous aurez à votre disposition des cartes promesses et des cartes scandales. Lancez des scandales à vos adversaires pour les affaiblir, débarrassez-vous des promesses inutiles et faites les promesses qui sauront convaincre les moutons présents sur les régions.

DISPOSITION DU JEU

Séparez les cartes régions des autres cartes du paquet. Mélangez les cartes régions et disposez-les en une seule pile face cachée au milieu de la table. Retournez les trois premières, face visible et alignez-les côte à côte. La première de ces 3 cartes indique la région en jeu pour le premier tour. Les deux autres régions visibles seront jouées respectivement aux deuxième et troisième tours suivants.

Mélangez les autres cartes du paquet, composé de cartes promesses et de cartes scandales. Distribuez-en 6 par joueur, face cachée; le restant de ces cartes sort de pioche et sera disposé à côté de la pile des régions. Chaque joueur prend connaissance de 6 cartes qu'il a devant lui, sans les montrer aux autres.



LANCEMENT DE LA CAMPAGNE

A chaque tour, une région est en jeu. Sur cette région se trouvent des moutons de différentes couleurs. Les cartes promesses ont des couleurs identiques à ces moutons. Pour remporter la région en jeu, chaque joueur doit faire des promesses qui correspondent aux couleurs des moutons présents sur cette région.

C'est le plus jeune des joueurs qui commence à jouer. On joue ensuite chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en respectant successivement deux phases :

Phase 1 : lancer les scandales

Lancer un scandale consiste à empêcher un autre joueur de faire des promesses. Ainsi, un joueur qui reçoit un scandale d'une couleur déterminée ne pourra pas jouer de promesse de cette même couleur pendant le tour. A chaque tour, les joueurs peuvent choisir de lancer autant de scandales qu'ils le souhaitent à un ou plusieurs joueurs. Chaque carte scandale ne s'applique qu'à un seul joueur à la fois. Lorsqu'un joueur choisit de lancer un scandale, il doit montrer sa carte scandale et la déposer devant le joueur désigné.

Si un joueur reçoit un scandale et souhaite l'éviter, il peut donner une des régions qu'il possède au joueur qui lui a lancé le scandale. Ce joueur n'a pas d'autre choix que d'accepter la région et le scandale est automatiquement mis à la poubelle.

Phase 2 : faire les promesses

Une fois la phase 1 terminée, vient le temps des promesses. Les joueurs posent devant eux, chacun leur tour et face cachée, 1, 2 ou 3 promesses, chacune d'une couleur différente. Chacun des joueurs comptabilise le nombre de moutons présents dans cette région de la couleur de ses promesses. En jouant plusieurs promesses, les joueurs peuvent donc cumuler des moutons de plusieurs couleurs.

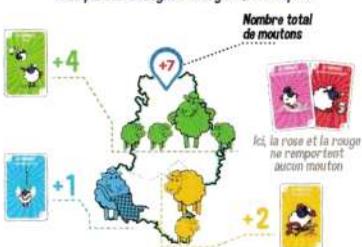
Oups ...



DEPOUILLEMENT

A la fin de chaque tour, c'est-à-dire lorsque les deux phases ont été jouées, chaque joueur dévoile ses cartes promesses face visible. Chaque joueur compte alors les moutons de la région en jeu, qui sont de la même couleur que ses promesses. Le joueur qui comptabilise le plus de moutons au sein de la région en jeu remporte cette région et conserve la carte. En cas d'égalité parmi les gagnants, le dernier de ceux-ci à avoir joué remporte la région. La totalité des moutons indiquée sur cette région lui est acquise. Les cartes scandales et promesses jouées durant ce tour sont mises de côté, face visible, dans une pile « poubelle ».

Exemple avec la région Auvergne-Rhône-Alpes :



LES TOURS SUIVANTS

A chaque nouveau tour, les joueurs piochent pour avoir toujours 6 cartes en main, sauf ceux ayant déjà 6 cartes ou plus. Lorsque la pioche est vide, la poubelle est retournée face cachée pour une nouvelle utilisation. Le gagnant du tour précédent pose une nouvelle région qu'il pose en troisième position à la suite des deux autres. A chaque tour, la première de ces 3 cartes indique la région en jeu.

LE LEADER ET SES AVANTAGES

A l'issue de chaque tour doit émerger un leader. Au premier tour, le joueur qui remporte la région en jeu devient leader. Par la suite, le leader est le joueur qui, à chaque début de tour, a remporté le plus de moutons au cours de la partie. Si il y a plusieurs leaders, il n'y a pas de leader au prochain tour. Dans ce cas, le dernier joueur qui vient de gagner la région débute le tour, sinon, le leader commence le tour. Au début de chaque tour et une fois que tous les joueurs ont 6 cartes ou plus en main, le leader reçoit deux cartes du joueur qu'il a désigné. Ce dernier choisit les cartes qu'il donne au leader. Il aura donc deux cartes de moins pour jouer le tour et le leader, deux cartes en plus.

FIN DE CAMPAGNE

Lorsqu'il n'y a plus de régions en jeu, après 13 tours, c'est celui qui a remporté le plus de moutons qui devient président. Dans certains cas, il est possible de faire plusieurs parties pour déterminer le Président.

BIEN MENER SA CAMPAGNE

Si un joueur possède des cartes dont il souhaite se défausser pour les tours suivants, il peut jouer des promesses ou des scandales qui ne sont pas de la même couleur que les moutons de la région en jeu. Il est possible qu'un joueur reçoive plusieurs scandales à la fois l'empêchant de jouer le tour. Astuce : Si vous êtes leader, vous avez intérêt à faire beaucoup de promesses pour renouveler votre jeu à chaque tour.



Contactez-nous : leadersheepjeu@gmail.com ou rejoignez notre page facebook «Leadersheep le jeu»

