

BATTLE SHEEP™



Francesco Rotta

Andrea Femerstrand





Contents:
16 pasture tiles
64 Sheep tokens:
16 of each color

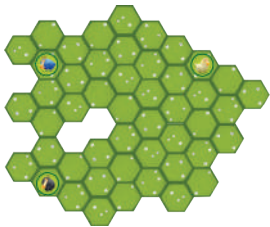
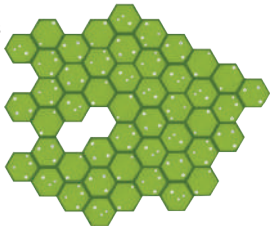
ALWAYS ON THE LOOK FOR GREENER PASTURES...

Our little herds of sheep are feeling cramped in their pastures. They set out to conquer the world one pasture at a time.

A mixture of family fun and strategy at its best.

PREPARING THE GAME:

- Each player takes 16 sheep of one color and makes one big stack in front of him.
- Each player takes 4 pasture tiles
- Choose a player to go first. That player places one of his pasture tiles on the table within reach of the other players.
- In turn, moving clockwise, players add a pasture tile to the pasture to create a large pasture area.
- Each new tile should be connected to the pasture on at least one side.
- Then, in clockwise order, each player places his entire stack of 16 sheep on any unoccupied pasture along the outside border. (One hexagon = one pasture).



OBJECT OF THE GAME:

To be the player who occupies the most spaces on the pasture.

PLAYING THE GAME:

The player who was the first to put his stack on the pasture moves first.

How to Move:

On your turn, move any stack of your own sheep by splitting the stack into two parts, moving the top part of the stack in a straight line as far as it can go before hitting another sheep or the border. You must leave at least one sheep on the space on which the original stack was standing.



Example (see illustration):

- 1 The player moves part of his stack of sheep to the edge of the pasture area,
- or
- 2 The player moves his new stack of sheep in a straight line, stopping in the space before it reaches another stack.

Then it is the next players turn, in clockwise direction.

IMPORTANT:

- When making a new stack, you must leave at least one sheep in the pasture of the original stack.
- The new stack must move as far in the row as possible.
- Your sheep must always move in a straight line.

Play continues with each player moving by splitting any of his stacks and moving the new stack to a new pasture.

A stack is blocked when it is surrounded by opponents' pieces or the edge and can no longer be split and moved.



ENDING AND WINNING THE GAME:

When all your sheep are blocked, you no longer continue playing. The game ends when no player can move. The player who succeeds in controlling the most pasture land (the most tiles) wins. In case of a tie, the player who has the largest herd of sheep (group of sheep of his color on adjacent spaces) wins the game. ➡ p.16



Contenu :
16 tuiles de pâturage
64 jetons Mouton :
16 de chaque couleur

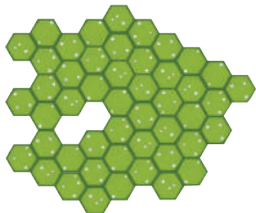
L'HERBE EST TOUJOURS PLUS VERTE DANS LE PRÉ D'À CÔTÉ !

Divisez vos moutons pour mieux régner sur les pâturages...
Les moutons se sentent à l'étroit dans leur petit pré...
Ils ont décidé de conquérir le monde pâturage par pâturage.

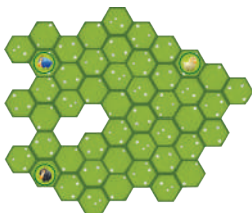
Un jeu simple, fun et stratégique!

MISE EN PLACE :

- Chaque joueur prend 16 moutons et les superpose en une seule pile.
- Chaque joueur prend 4 tuiles de pâturages.
- Les joueurs placent ensuite chacun leur tour une tuile pâturage jusqu'à ce que toutes les tuiles soient placées.
- Les tuiles doivent être connectées au moins par un côté.



- Chacun leur tour et dans le sens horaire, les joueurs positionnent leur pile de moutons au bord du plateau.



BUT DU JEU :

Occuper le plus de pâturages possible avec ses moutons.

COMMENT JOUER ?

Le joueur qui a positionné sa pile en premier commence, puis les joueurs joueront chacun leur tour dans le sens horaire. Le joueur doit diviser sa pile en deux pour donner naissance à une nouvelle pile. Il déplace alors les moutons de sa nouvelle pile en ligne droite, le plus loin possible (jusqu'à ce que la pile arrive au bout du pâturage ou qu'elle rencontre une autre pile de moutons).



Exemple :

1. Le joueur noir peut emmener son mouton au bout du pâturage.
2. Le joueur noir peut emmener ses moutons juste à côté des moutons bleus.

IMPORTANT :

- Lorsqu'on divise une pile, on peut emporter autant de moutons qu'on le souhaite dans la nouvelle pile, à condition de toujours laisser au moins un mouton sur la case de départ.
- On doit poser les moutons déplacés au bout d'une ligne.
- Si on rencontre un obstacle (ses propres moutons ou des moutons adverses) on doit poser ses moutons juste avant cet obstacle.

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, doit diviser une pile de moutons à son tour de jeu et la déplacer. Les moutons bloqués par des obstacles ne peuvent plus être déplacés.



FIN DE LA PARTIE, VICTOIRE :

Quand un joueur ne peut plus déplacer de moutons, il passe son tour et ne jouera plus. Lorsque plus aucun joueur ne peut déplacer de moutons, la partie est terminée. Le joueur qui a réussi à conquérir le plus de pâturages avec ses moutons gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus gros troupeau de moutons (groupe de moutons contigus de sa couleur) gagne la partie. ➡ p.16



Contenido:
16 losetas de pasto
64 fichas de oveja:
16 de cada color

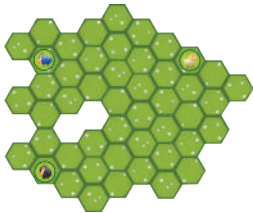
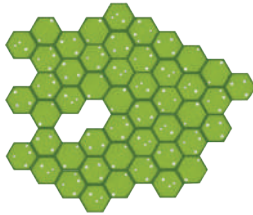
¡LA HIERBA SIEMPRE SE VE MÁS VERDE AL OTRO LADO DE LA VALLA!

Reparte tus ovejas para reinar en los pastos... Las ovejas se sienten demasiado apretadas en su pequeño prado... ¡y han decidido conquistar el mundo pasto a pasto!

¡Un juego divertido, sencillo y estratégico!

PREPARACIÓN

- Cada jugador coge 4 losetas y las pone una encima de la otra formando una pila.
- Cada jugador coge 4 losetas de pastos.
- A continuación, los jugadores colocan por turnos una loseta de pasto hasta que todas estén colocadas.
- Las losetas deben estar conectadas por al menos un lado.
- En su turno y en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores colocan su pila de 16 ovejas en un cualquier casilla del borde del tablero.



OBJETIVO DEL JUEGO

Ocupar la mayor cantidad de casillas de prado posibles con sus ovejas.

¿CÓMO JUGAR?

Comienza el jugador que haya colocado su pila en primer lugar y a continuación los demás jugadores, en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador debe dividir su pila de ovejas para formar otra. Colocará las ovejas de su nueva pila en otra casilla vacía que esté en línea recta, lo más lejos posible.

Ejemplo:

1. El jugador negro puede mover sus ovejas a los extremos del pasto
o bién
2. El jugador negro puede mover sus ovejas justo al lado de las ovejas azules.



IMPORTANTE:

- Siempre se debe dejar como mínimo una oveja en la casilla inicial.
- La nueva pila se coloca lo más lejos posible en línea recta.
- Si se encuentra con un obstáculo (ovejas propias o ajenas) debe dejar sus ovejas justo antes del obstáculo.

El juego continuará en el sentido de las agujas del reloj. Cada turno los jugadores deberán dividir una de sus pilas de ovejas y moverla. Las pilas de ovejas bloqueadas por obstáculos no pueden moverse.



FINAL DE LA PARTIDA Y VICTORIA

Cuando un jugador ya no pueda mover más ovejas, deja pasar su turno y no juega.

Cuando ningún jugador pueda mover más ovejas, termina la partida.

El jugador que haya logrado conquistar la mayor cantidad de pastos para sus ovejas gana la partida.

En caso de empate, el jugador con el mayor rebaño (grupo de ovejas adyacentes de su color) gana la partida. ➡ p.16



Contenuto:
16 piattaforme "pascolo"
64 gettoni "pecora":
16 per ciascuno dei colori

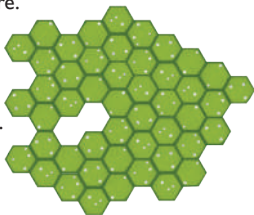
L'ERBA DEL VICINO E' SEMPRE LA PIU' VERDE

Sparpagliate le vostre pecore per dominare sui pascoli...
Le pecore si sentono strette nel loro piccolo prato...Hanno deciso di allargare i loro possedimenti aggiungendo pascolo a pascolo.

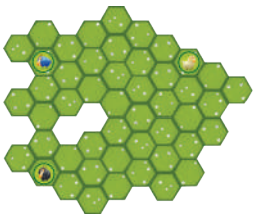
Un gioco semplice, divertente, ma anche di strategia.

PREPARAZIONE

- Ogni giocatore prende 16 pecore dello stesso colore e le sovrappone formando una torre.
- Ogni giocatore prende 4 piattaforme "pascolo".
- I giocatori piazzano a turno tutte le piattaforme così da formare l'intero piano di gioco.
- Le piattaforme devono essere connesse fra loro almeno per un lato.



- A turno, procedendo in senso orario, i giocatori collocano la loro torre di pecore lungo il bordo del tavoliere.



SCOPO DEL GIOCO

Occupare quanti più pascoli possibili con le proprie pecore.

COME SI GIOCA

Comincia il giocatore che ha piazzato per primo la propria torre; gli altri seguiranno in senso orario.

Il giocatore deve spezzare la sua torre e così ne origina una nuova. Sposta quindi le pecore della nuova torre muovendo in linea retta il più lontano possibile.

Esempio:

1. Il nero può spostare le sue pecore sul bordo ai confini dei pascoli.
2. Il nero può spostare le sue pecore di fianco a quelle blu.



IMPORTANTE:

- Si deve lasciare sempre almeno una pecora sulla casella di partenza.
- Si devono collocare le pecore spostate alla fine di una linea.
- Se si incontra un ostacolo (le pecore proprie o degli avversari), si devono collocare le pecore appena prima di questo ostacolo.

Ciascun giocatore, in senso orario, divide una pila di pecore al proprio turno di gioco e spostarla.

Le pecore bloccate da ostacoli non possono essere spostate.



FINE DELLA PARTITA. VITTORIA!

Quando al proprio turno si sposta una torre è gioco forza spezzarla. Le pecore che sono bloccate da ostacoli non possono più essere spostate.

Nel caso in cui tutti i giocatori siano bloccati la partita finisce. Il vincitore sarà il giocatore che avrà conquistato più pascoli per le sue pecore.

In caso di pareggio, vince il giocatore con il gregge più grande (gruppo di pecore del suo colore su spazi adiacenti). ➡ p.16



Inhalt:
16 Weide-Kärtchen
64 Schaf-Plättchen:
je 16 pro Farbe

DAS GRAS AUF DER WEIDE DES NACHBARN IST IMMER GRÜNER!

Teile Deine Schafe auf, um mehr Raum auf der Weide einzunehmen... Auf ihrer kleinen Koppel fühlen sich die Schafe beengt... Also haben sie sich aufgemacht, um die Welt zu erobern – eine Weide nach der anderen.

Ein einfaches und lustiges, aber auch strategisches Spiel!

VORBEREITUNG

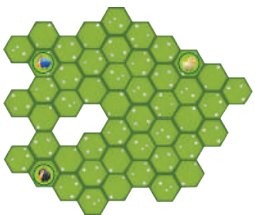
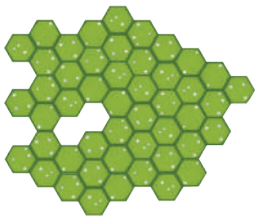
• Jeder Spieler nimmt sich 16 Schafe und stapelt sie zu einem Turm.

• Jeder Spieler wählt 4 Weide-Plättchen.

• Danach legen die Spieler nacheinander jeweils ein Weide-Plättchen aus, bis alle Plättchen verbraucht sind.

• Die Plättchen müssen sich mindestens an einer Seite berühren.

• Im Uhrzeigersinn stellen die Spieler ihren Schafturm auf den Randplättchen des Spielfeldes auf.



ZIEL DES SPIELS

So viele Weiden wie möglich mit den eigenen Schafen zu besetzen.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der zuerst seinen Schafturm auf dem Spielfeld aufgestellt hat, beginnt. Wenn man am Zug ist, teilt man seinen Schafturm und bewegt den gerade abgehobenen Teil so weit wie möglich. Schafe, die durch Hindernisse blockiert sind, können nicht weiterbewegt werden.



Beispiel:

1. Schwarz kann sein Schaf bis ans Ende der Weide ziehen.
2. Schwarz kann seine Schafe bis zu den blauen Schafen ziehen.

WICHTIG:

- Es muss mindestens ein Schaf im Ausgangsfeld verbleiben.
- Die Schafe sind am Ende einer Linie aufzustellen.
- Bei einem Hindernis (das können eigene oder gegnerische Schafe sein) müssen die Schafe vor diesem Hindernis stehenbleiben.

ENDE DER PARTIE UND SIEG

Wenn ein Spieler keine Schafe mehr bewegen kann, scheidet er aus dem laufenden Partie aus.

Wenn kein einziger Spieler mehr Schafe bewegen kann, ist das Spiel beendet. Der Spieler, der mit seinen Schafen so viele Weiden wie möglich erobern konnte, hat gewonnen.



Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die größte Schafherde hat (Gruppe von benachbarten Schafen seiner Farbe). ➡ p.16



Inhoud:
16 weiland-tegels
64 schaap-fiches:
16 fiches per kleur

HET GRAS BIJ DE BUREN IS ALTIJD GROENER

Bezet met uw schaapskudde zo veel mogelijk weilanden ... De schapen voelen zich in het nauw gedreven op hun kleine weiland ... Ze willen de weilanden in de wijde wereld stap voor stap veroveren.
Een eenvoudig, vermakelijk en strategisch spel.

VOORBEREIDING

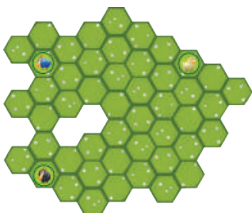
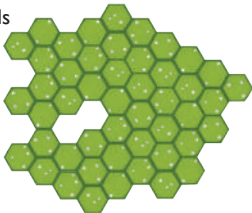
- Elke speler pakt 16 schapen en stapelt ze op

- Elke speler pakt 4 weiland-tegels

- De spelers leggen vervolgens om de beurt een weiland-tegel neer, totdat alle tegels zijn geplaatst.

- De tegels moeten met tenminste één zijkant op elkaar aansluiten.

- De spelers zetten vervolgens om de beurt, met de wijzers van de klok mee, hun stapel schapen op een weiland aan de rand van het speelveld.



DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk weilanden bezetten met je schapen.

SPELVERLOOP

De speler die zijn stapel schapen als eerste geplaatst heeft begint. Daarna volgen de anderen met de wijzers van de klok mee. De speler moet zijn stapel schapen verdelen en de deelstapel verplaatsen. Hij verplaatst de deelstapel in een rechte lijn, en zo ver mogelijk.



Voorbeeld :

1. De zwarte speler kan zijn deelstapel naar het andere uiteinde van het speelveld brengen.
2. De zwarte speler kan zijn deelstapel vlak naast de blauwe schapen neerzetten.

BELANGRIJK :

- Er moet altijd minstens één schaap op het startweiland blijven.
- De deelstapel moet aan het uiteinde van een rechte lijn worden geplaatst.
- Als er iets in de weg staat (je eigen schapen of de schapen van een tegenspeler), moet de deelstapel vlak voor dat obstakel neergezet worden.

De spel wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Elke speler moet op zijn beurt een stapel verdelen en de deelstapel naar een ander weiland verplaatsen. Door een obstakel geblokkeerde schapen mogen niet meer verplaatst worden



EINDE VAN HET SPEL EN WINNAAR

Als een speler geen schapen meer kan verplaatsen, speelt hij niet meer mee.

Als geen enkele speler meer schapen kan verplaatsen stopt het spel.

De speler die met zijn schapen op het grootste aantal weilanden staat wint het spel.

Bij een gelijkspel wint de speler die de grootste schaapskudde heeft (schapen van zijn kleur op aansluitende weilanden) ➡ p.16



Conteúdo:
16 azulejos de pasto
64 nos deixaram lançamos
Ovelha: 16 de toda cor

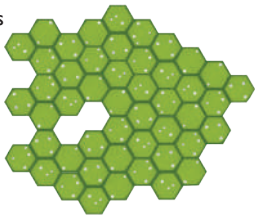
A ERVA DO PRADO DO VIZINHO É SEMPRE MAIS VERDE!

Divida as suas ovelhas para melhor reinar nas pastagens...
As ovelhas sentem-se apertadas no seu pequeno prado...
Então decidiram conquistar o mundo, uma pastagem de cada vez.

Um jogo simples, divertido e estratégico!

PREPARAÇÃO DO JOGO

- Cada jogador fica com 16 ovelhas e empilha-as num único monte.
- Cada jogador pega em 4 placas de pastagens.
- Os jogadores põem, a seguir, cada um na sua vez, uma placa de pastagem até que todas as placas estejam colocadas.
- As placas devem estar ligadas ao menos por um lado.



- Cada jogador, na sua vez e no sentido horário, posiciona o seu monte de ovelhas na pastagem da borda da sua escolha.



OBJECTIVO DO JOGO

Ocupar o maior número possível de pastagens com as suas ovelhas.

COMO JOGAR?

O jogador que tiver posicionado o seu monte em primeiro lugar começa, depois os jogadores jogarão, à vez, no sentido horário.

O jogador deve cortar o seu monte para dar nascimento a um novo monte.

Então, ele desloca as ovelhas do seu novo monte em linha recta, o mais longe possível.



Exemplo:

1. O jogador negro pode levar a sua ovelha até à borda da pastagem.
2. O jogador negro pode levar as suas ovelhas até à beira das ovelhas azuis

IMPORTANTE:

- Deve-se deixar sempre uma ovelha, pelo menos, na casa de partida.
- Deve-se colocar as ovelhas em que se pega no final de uma linha.
- Se se encontrar um obstáculo (as suas próprias ovelhas ou as ovelhas adversárias) deve-se colocar as suas ovelhas junto desse obstáculo.

Cada jogador, no sentido das agulhas de um relógio, deve cortar um monte de ovelhas na sua vez de jogar e deslocá-lo.
As ovelhas bloqueadas por obstáculos já não podem ser deslocadas mais vezes.



FIM DE JOGO, VITÓRIA

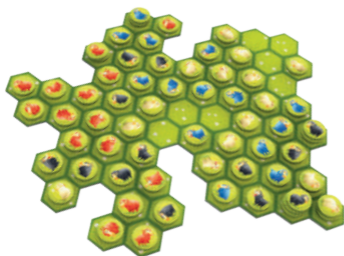
Quando um jogador já não pode deslocar mais ovelhas, ele passa a sua vez e não jogará mais.

Quando todos os jogadores não puderem deslocar mais as ovelhas, o jogo está terminado.

O jogador que tiver conseguido conquistar mais pastagens com as suas ovelhas ganha o jogo.

Em caso de empate, o jogador com o maior rebanho (grupo de ovelhas adjacentes da sua cor) ganha a partida. ➡ p.16

**ENDING THE GAME / FIN DE LA PARTIE /
FINAL DE LA PARTIDA / FINE DELLA PARTITA /
ENDE DER PARTIE / EINDE VAN HET SPEL /
FIM DE JOGO**



©2014 Blue Orange. All rights reserved for all countries. Battle Sheep is a trademark of Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Tous droits réservés pour tous pays. Battle Sheep est une marque déposée de la société Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Todos los derechos reservados para todos los países. Battle Sheep es una marca registrada de la sociedad Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi". Battle Sheep è un marchio depositato dalla società Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten. Battle Sheep ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. Battle Sheep is een geregistreerd merk van de firma Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Todos os direitos reservados para todos os países. Battle Sheep é uma marca registada da sociedade Blue Orange.

