

SWIP'SHEEP



Age : 5-99 ans



Nb de joueurs : 3-5



Nb de cartes : 32 cartes (6 cartes "loup",
4 cartes "chien", 22 cartes 1, 2 ou 3 moutons).



But du jeu : Récupérer le plus de moutons.



Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur est désigné **1er joueur**. Il mélange et distribue 3 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est mis de côté. Chaque joueur choisit puis donne secrètement une de ses cartes à son voisin de gauche puis une de ses cartes à son voisin de droite. Il conserve sa troisième carte. Chaque joueur récupère les cartes données par ses voisins et se retrouve avec 3 cartes en main.

Le 1er joueur annonce alors : **"Y a-t-il des loups ce soir ?"** Tous les joueurs ayant une/des carte(s) "loup" dans leur jeu, la/les pose, face(s) visible(s), devant eux. En partant du 1er joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs ayant posés une/des carte(s) "loup" vont pouvoir attaquer d'autre(s) joueur(s) pour tenter de leur voler des cartes.

Attaque du loup. À son tour de jeu, le joueur qui possède une ou plusieurs carte(s) "loup" va attaquer des adversaires. Une carte "loup" correspond à une attaque.

S'il possède plusieurs cartes "loup" un joueur peut attaquer le même joueur ou des joueurs différents.

Il indique un autre joueur et pose sa carte loup devant lui.

- Si le joueur attaqué ne possède pas de carte "chien", le loup attaque. Le joueur au loup vole au hasard une carte dans la main du joueur attaqué.

- Si le joueur attaqué possède une carte "chien" il se défend et l'attaque se retourne contre le loup. Le joueur au chien vole au hasard une carte dans la main du joueur au loup. Les voleurs gardent les cartes volées dans leurs mains. Les cartes "loup" et "chien" utilisées sont mises de côté.

N.B. : Il peut arriver que le joueur attaqué n'ait plus de carte. Dans ce cas rien ne se passe et tant pis pour l'attaquant !

Lorsque toutes les attaques de loup ont eu lieu, chaque joueur révèle la/les carte(s) qu'il lui reste en main.

Les joueurs conservent à côté d'eux les cartes "mouton" (qui leurs apporteront des points en fin de partie.)

Toutes cartes "chien" et "loup" sont remises dans le paquet des cartes restantes. Le paquet est mélangé. Le joueur à la gauche du 1er joueur devient à son tour 1er joueur et une nouvelle manche démarre.

Fin du jeu : Le nombre de manches dépend du nombre de joueurs : 4 manches à 3 joueurs, 3 manches à 4 joueurs et 2 manches à 5 joueurs.

Quand toutes les manches ont été jouées, chaque joueur compte le nombre de moutons qu'il a sur ses cartes.

Celui qui en a le plus remporte la partie.

Un jeu de Yann Dupont.

DJECO

Attention. Petits éléments.

SWIP'SHEEP



Ages: 5-99 years



Number of players: 3-5



Contents: 32 cards (6 "wolf" cards, 4 "dog" cards, 22 cards with 1, 2 or 3 sheep).



Aim of the game: To get the most sheep.



Playing the game: The youngest player is automatically the **1st player**. He shuffles the cards and deals 3 to each player. The rest of the cards are put to one side. Each player chooses one of his cards and secretly gives it to the player to the left of him, then selects another card and gives it to the player to the right of him. He keeps his third card.

Each player takes the cards given to them by the players to their side, leaving them with 3 cards each.

The 1st player then asks: "**Are there any wolves about this evening?**". All players with one or more "wolf" cards in their hand place them down in front of them, face upwards.

Starting with the 1st player, then continuing clockwise, the players who have laid down "wolf" cards are able to attack other players to try and steal their cards.

Wolf attack. On their turn, players with one or more 'wolf' cards attack their opponents.

Each "wolf" card equals one attack.

Any player with multiple “wolf” cards can attack the same player or different players.

The attacker designates another player and places his wolf card in front of him.

- If the player under attack does not have a “dog” card, the wolf attacks. The player with the wolf steals a card at random from the hand of the player under attack.

- If the player being attacked has a “dog” card, he defends himself and turns the attack against the wolf. The player with the dog steals a card at random from the hand of the player with the wolf. The thieves keep the stolen cards in their hand. The used “wolf” and “dog” cards are put to one side.

Note: Sometimes the player under attack will not have any more cards. In this case, nothing happens. Too bad for the attacker!

When all of the wolf attacks are over, each player reveals the cards they still have.

The players keep their “sheep” cards with them, putting them to one side (these will earn them points at the end of the game). The “dog” and “wolf” cards are put back into the deck of remaining cards. The deck is shuffled.

The player to the left of the 1st player now becomes the 1st player, and a new round begins.

End of the game: The number of rounds depends on the number of players: 4 rounds for 3 players, 3 rounds for 4 players and 2 rounds for 5 players.

When all the rounds have been played, each player counts the number of sheep on their cards. The player with the most wins.

A game by Yann Dupont.

DJECO

Warning. Small parts.

SWIP'SHEEP



Alter: 5-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 3-5



Inhalt: 32 Karten (6 „Wolf“-Karten, 4 „Hund“-Karten, 22 Karten mit 1, 2 oder 3 Schafen).



Ziel des Spiels: Die meisten Schafe haben.



Spielablauf: Der jüngste Spieler ist Startspieler. Er mischt und gibt jedem Spieler 3 Karten. Die restlichen Karten werden zur Seite gelegt.

Jeder Spieler wählt zwei Karten aus, von denen er dann verdeckt eine seinem linken Nachbarn und eine seinem rechten Nachbarn gibt. Seine dritte Karte behält er auf der Hand.

Jeder Spieler erhält die Karten seiner Nachbarn und hält letztendlich 3 Karten auf der Hand.

Der Startspieler fragt: „**Sind heute Abend Wölfe da?**“ Alle Spieler, die eine oder mehrere „Wolf“-Karten auf der Hand haben, legen diese offen vor sich.

Die Spieler, die „Wolf“-Karten abgelegt haben, können die anderen Spieler angreifen und so versuchen, ihnen Karten zu stehlen. Der Startspieler beginnt hierbei, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wolfs-Angriff: Der Spieler, der eine oder mehrere „Wolf“-Karten besitzt, greift seine Gegner an, wenn er an der Reihe ist. Eine „Wolf“-Karte entspricht einem Angriff.

Jeder Spieler, der mehrere „Wolf“-Karten besitzt, kann denselben oder unterschiedliche Spieler angreifen.

Er wählt einen Mitspieler aus und legt seine Wolf-Karte vor ihn.

- hat der angegriffene Spieler keine „Hund“-Karte, greift der Wolf an. Der Spieler mit dem Wolf stiehlt eine zufällige Karte aus der Hand des angegriffenen Spielers.

- hat der angegriffene Spieler eine „Hund“-Karte, verteidigt er sich und der Angriff wendet sich gegen den Wolf. Der Spieler mit dem Hund stiehlt dann eine zufällige Karte aus der Hand des Spielers mit dem Wolf. Die gestohlenen Karten bleiben in der Hand. Die benutzten „Wolf“- und „Hund“-Karten werden zur Seite gelegt.

Tipp: Es kann sein, dass der angegriffene Spieler keine Karte mehr besitzt. In diesem Fall geschieht nichts, der Angreifer hat einfach Pech gehabt!

Wenn alle Wolfs-Angriffe vorbei sind, zeigt jeder Spieler seine restlichen Karten auf der Hand. Die Spieler legen ihre „Schaf“-Karten neben sich (sie bringen ihnen am Spielende Punkte). Die „Hund“- und „Wolf“-Karten werden in den Stapel mit den restlichen Karten zurückgelegt. Der Stapel wird gemischt. Der Spieler links vom Startspieler wird neuer Startspieler und eine neue Runde beginnt.

Spielende: Die Anzahl der Runden hängt von der Anzahl der Spieler ab: 4 Runden mit 3 Spielern, 3 Runden mit 4 Spielern und 2 Runden mit 5 Spielern. Wenn alle Runden gespielt wurden, zählt jeder Spieler die Schafe auf seinen Karten. Der Spieler mit den meisten Schafen gewinnt das Spiel.

Ein Spiel von Yann Dupont.

SWIP'SHEEP



Leeftijd: 5-99 jaar



Aantal spelers: 3-5



Inhoud: 32 kaarten (6 "wolf"-kaarten, 4 "hond"-kaarten, 22 kaarten met 1, 2 of 3 schapen).



Doel van het spel: Zoveel mogelijk schapen verzamelen.



Verloop van het spel: De jongste speler wordt benoemd tot **1e speler**. Hij schudt de kaarten en geeft iedere speler 3 kaarten. De rest van de kaarten wordt opzij gelegd. Iedere speler kiest één kaart die hij aan zijn linkerbuurman geeft en één kaart die hij aan zijn rechterbuurman geeft. Hij houdt de derde kaart zelf. Iedere speler houdt de kaarten die hij van zijn burens gekregen heeft in zijn hand en heeft dus 3 kaarten vast.

De 1e speler zegt dan: "**Zijn er vanavond wolven?**". Alle spelers met één of meerdere kaart(en) met een wolf erop, leggen deze met de afbeelding naar boven voor zich neer.

De spelers die hun "wolf"-kaarten voor zich hebben gelegd kunnen nu andere spelers aanvallen en proberen hun kaarten te stelen. De 1e speler mag beginnen en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Aanval van de wolf. De speler die aan de beurt is en één of meerdere "wolf"-kaart(en) heeft, gaat tegenspelers aanvallen. Een "wolf"-kaart staat gelijk aan

een aanval. Alle spelers met meerdere "wolf"-kaarten, kunnen dezelfde speler of verschillende spelers aanvallen.

Hij wijst een andere speler aan en legt zijn "wolf"-kaart voor diegene neer.

- Als de aangevallen speler geen "hond"-kaart heeft, valt de wolf aan. De speler met de wolf steelt een willekeurige kaart uit de hand van de aangevallen speler.

- Als de aangevallen speler een "hond"-kaart heeft, verdedigt hij zichzelf en wordt de aanval tegen de wolf gericht. De speler met de hond steelt dan een willekeurige kaart uit de hand van de speler met de wolf.

De spelers houden de gestolen kaarten in hun hand.

De gebruikte "wolf"- en "hond"-kaarten worden opzij gelegd.

Let op: Het kan voorkomen dat de aangevallen speler geen kaarten meer heeft. In dat geval gebeurt er niets en heeft de aanvaller pech!

Als alle aanvallen van de wolf plaats hebben gevonden, laat iedere speler de kaarten die hij nog in zijn hand heeft zien. De spelers bewaren de "wolf"-kaarten (zij leveren punten op aan het einde van het spel). De "hond"- en "wolf"-kaarten worden toegevoegd aan het resterende stapeltje kaarten. Het stapeltje wordt geschud. De speler links van de 1e speler wordt nu benoemd tot 1e speler en een nieuwe ronde kan beginnen.

Einde van het spel: Het aantal spelrondes hangt af van het aantal spelers: 4 rondes met 3 spelers, 3 rondes met 4 spelers en 2 rondes met 5 spelers.

Als alle rondes gespeeld zijn telt iedere speler het aantal schapen dat hij op zijn kaarten heeft staan. De speler met de meeste schapen heeft gewonnen.

Een spel van Yann Dupont.

SWIP'SHEEP



Edad: 5-99 años



N.º de jugadores: 3-5



N.º de cartas: 32 cartas (6 cartas de "lobo", 4 cartas de "perro", 22 cartas de 1, 2 o 3 ovejas).



Objetivo del juego: obtener el mayor número de ovejas.



Desarrollo del juego: el jugador más joven **empieza la partida**. Baraja y reparte 3 cartas a cada jugador.

El resto de las cartas se reserva.

Cada jugador selecciona y luego le entrega secretamente una de sus cartas al jugador inmediatamente a su izquierda y, a continuación, otra de sus cartas a aquel inmediatamente a su derecha. Conserva su tercera carta. Cada jugador recibe las cartas que le entregan los jugadores a su lado, por lo que sostiene tres cartas.

A continuación, el primer jugador anuncia: "**¿Hay lobos esta noche?**". Todos los jugadores con una o más cartas de "lobo" las colocan boca arriba delante de ellos. Comenzando por el primer jugador y en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores que hayan descubierto sus cartas de "lobo" podrán atacar a otros jugadores para robarles las cartas.

Ataque del lobo. Cuando le llegue el turno, cada jugador con una o más cartas de "lobo" atacará a sus oponentes. Una carta de "lobo" corresponde a un ataque.

Cualquier jugador con múltiples cartas de “lobo” puede atacar al mismo jugador o a diferentes jugadores.

Designa a otro jugador y coloca su carta de lobo frente a este.

- Si el jugador atacado no tiene una carta de “perro”, el lobo ataca. El jugador con el lobo roba al azar una carta de la mano del jugador atacado.

- Si el jugador atacado tiene una carta de “perro”, se defiende y el ataque se vuelve contra el lobo. El jugador con el perro roba al azar una carta de la mano del jugador con el lobo.

Los ladrones conservan las tarjetas robadas en la mano. Las cartas de “lobo” y “perro” utilizadas se reservan.

N.B.: puede suceder que el jugador atacado se quede sin cartas. En este caso, no pasa nada, ¡mala suerte para el atacante!

Cuando todos los ataques de lobos han tenido lugar, cada jugador revela las cartas que le quedan.

Los jugadores mantienen a su lado las cartas de “ovejas” (que les otorgarán puntos al final del juego). Las cartas de “perro” y “lobo” se vuelven a colocar en el mazo de cartas restante, que se baraja. El jugador a la izquierda del primer jugador se convierte en el primer jugador y comienza una nueva ronda.

Fin de la partida: el número de partidas depende del número de jugadores: 4 rondas si hay 3 jugadores, 3 rondas si hay 4 y 2 rondas si hay 5.

Una vez que se hayan jugado todas las rondas, cada jugador cuenta el número de ovejas que tiene entre sus cartas. Ganará el que mayor número haya acumulado.

Un juego de Yann Dupont.

DJECO

Atención. Partes pequeñas.

SWIP'SHEEP



Età: 5-99 anni



N. di giocatori: 3-5



Contenuto: 32 carte (6 carte "lupo", 4 carte "cane", 22 carte 1, 2 o 3 pecore).



Scopo del gioco: recuperare il maggior numero possibile di pecore.



Svolgimento del gioco: il giocatore più giovane è designato come **1° giocatore**. Deve mescolare e distribuire 3 carte a ciascun giocatore. Il resto delle carte viene messo da parte. Ogni giocatore sceglie una delle sue carte e la passa senza mostrarla alla persona alla sua sinistra, poi ne passa un'altra alla persona alla sua destra. Conserva la terza carta. Ogni giocatore recupera le carte che ha ricevuto dai giocatori vicini e si ritrova con 3 carte in mano.

A questo punto, il 1° giocatore annuncia: **"Stasera ci sono dei lupi?"**. Tutti i giocatori che hanno una o più carte "lupo", le posano davanti a loro con la faccia rivolta verso l'alto. Partendo dal 1° giocatore, quindi procedendo in senso orario, i giocatori che hanno posato delle carte "lupo" potranno attaccare altri giocatori per tentare di rubare loro delle carte.

Attacco del lupo. Al suo turno, il giocatore che possiede una o più carte "lupo" attacca gli avversari. Una carta "lupo" corrisponde a un attacco.

Ogni giocatore che possiede più carte "lupo" può attaccare lo stesso giocatore o dei giocatori diversi.

Sceglie un altro giocatore e posa la sua carta "lupo" davanti a sé.

- Se il giocatore attaccato non possiede carte "cane", il lupo attacca. Il giocatore con una carta "lupo" pesca a caso una carta dalla mano del giocatore attaccato.

- Se il giocatore attaccato possiede una carta "cane", si difende e l'attacco avviene contro il lupo. Il giocatore con la carta "cane" pesca a caso una carta dalla mano del giocatore con la carta "lupo".

I "ladri" tengono in mano le carte rubate agli altri giocatori. Le carte "lupo" e "cane" utilizzate vengono messe da parte.

NB: può succedere che il giocatore attaccato non abbia più carte. In questo caso non succede niente: peggio per chi attacca!

Quando tutte le carte "lupo" sono state usate, ogni giocatore scopre le carte che gli sono rimaste in mano.

I giocatori conservano accanto a sé le carte "pecora" (che regaleranno punti a fine partita). Le carte "cane" e "lupo" vengono rimesse nel mazzetto di carte rimanenti. Il mazzetto viene mescolato. Il giocatore alla sinistra del 1° giocatore diventa al suo turno il 1° giocatore e inizia una nuova manche.

Fine del gioco: il numero di manche dipende dal numero di giocatori: 4 manche con 3 giocatori, 3 manche con 4 giocatori e 2 manche con 5 giocatori.

Quando tutte le manche sono state giocate, ogni giocatore conta il numero di pecore sulle sue carte. Vince il giocatore con il maggior numero di carte "pecora".

Un gioco di Yann Dupont.

DJECO

Attenzione. Piccole parti.

SWIP'SHEEP



Idade: 5-99 anos



N.º de jogadores: 3-5



Conteúdo: 32 cartas (6 cartas de lobo, 4 cartas de cão e 22 cartas de 1, 2 ou 3 ovelhas).



Objetivo do jogo: recuperar o máximo possível de ovelhas.



Decorrer do jogo: o jogador mais novo é o 1.º jogador. Baralha as cartas e dá 3 cartas a cada jogador. O resto das cartas é posto de lado.

Cada jogador escolhe duas das suas cartas e, a seguir, dá secretamente uma ao seu vizinho da esquerda e outra ao seu vizinho da direita. Fica com a terceira carta.

Cada jogador recupera as cartas dadas pelos seus vizinhos e fica com 3 cartas.

O 1.º jogador pergunta então: "**Temos cá lobos hoje?**". Todos os jogadores que tenham uma ou várias cartas de lobo colocam-nas, viradas para cima, à sua frente. Começando pelo 1.º jogador e, depois, no sentido dos ponteiros do relógio, os jogadores que pousaram cartas de lobo vão poder atacar outros jogadores para tentar roubar-lhes cartas.

Ataque do lobo. Quando for a sua vez, o jogador que tenha uma ou várias cartas de lobo vai atacar adversários. Uma carta de lobo corresponde a um ataque.

Qualquer jogador que tenha várias cartas de lobo pode atacar o mesmo jogador ou jogadores diferentes.

Escolhe outro jogador e coloca a sua carta de lobo à sua frente.

- Se o jogador atacado não tiver uma carta de cão, o lobo ataca. O jogador a quem pertence a carta de lobo rouba à sorte uma carta da mão do jogador atacado.

- Se o jogador atacado tiver uma carta de cão, defende-se e o ataque vira-se contra o lobo. O jogador a quem pertence a carta de cão rouba à sorte uma carta da mão do jogador a quem pertence a carta de lobo.

Os ladrões ficam com as cartas roubadas.

As cartas de lobo e cão utilizadas são postas de lado.

Nota: pode acontecer que o jogador atacado fique sem cartas. Neste caso, não acontece nada e azar o do atacante!

Depois de concluídos todos os ataques de lobo, cada jogador mostra as cartas com que ficou.

Os jogadores guardam ao seu lado as cartas de ovelha (que lhes darão pontos no fim do jogo). As cartas de cão e lobo voltam para o baralho de cartas restantes. Baralham-se as cartas. O jogador à esquerda do 1.º jogador passa a ser o 1.º jogador e começa uma nova partida.

Fim do jogo: o número de partidas depende do número de jogadores: 4 partidas com 3 jogadores, 3 partidas com 4 jogadores e 2 partidas com 5 jogadores.

Depois de concluídas todas as partidas, cada jogador conta o número de ovelhas que tem nas suas cartas. Quem tiver mais ganha o jogo.

Um jogo de Yann Dupont.

DJECO

SWIP'SHEEP



Alder: 5-99 år



Antal spelare: 3-5



Innehåll: 32 kort (6 vargkort, 4 hundkort, 22 kort med 1, 2 eller 3 får).



Spelets mål: Att vinna så många får som möjligt.



Så här går spelet till: Den yngste spelaren utses till **förstespelare**. Hen blandar korten och delar ut 3 kort till varje spelare. Resten av korten läggs åt sidan. Varje spelare väljer och ger ett av sina kort till sin granne till vänster utan att de andra ser och sedan ett av sina kort till sin granne till höger. Hen behåller sitt tredje kort. Varje spelare tar korten som grannarna ger dem och de har därmed 3 kort var på handen.

Den första spelaren säger då: **"Finns det några vargar här ikväll?"**.

Alla spelare med ett eller flera vargkort på handen lägger dem med framsidan framför dem.

Med början från förstespelaren och med fortsättning i medurs riktning, kommer de spelare som har lagt upp sina vargkort att kunna attackera de andra spelarna i ett försök att stjäla kort från dem.

Vargattack. I tur och ordning kommer spelarna att kunna attackera sina motståndare med ett eller flera vargkort. Ett vargkort motsvarar en attack.

Alla spelare med flera vargkort kan attackera samma spelare eller olika spelare.

Spelaren väljer ut en annan spelare och lägger sitt vargkort framför denna spelare.

- Om den attackerade spelaren inte har något hundkort kan vargen gå till attack. Spelaren med vargen stjälar slumpmässigt ett kort från den attackerande spelarens hand.

- Om den angripna spelaren har ett hundkort försvarar hen sig själv och attacken vänder sig mot vargen. Spelaren med hunden stjälar slumpmässigt ett kort från spelaren med vargen.

Tjuvarna behåller de stulna korten på handen.

De varg- och hundkort som använts läggs åt sidan.

Obs! Det kan hända att den attackerade spelaren inte har fler kort. Isåfall händer inget.

När alla vargattacker har ägt rum avslöjar varje spelare korten som hen har kvar på handen.

Spelarna behåller fårkorten bredvid sig (som kommer att ge dem poäng i slutet av spelet). Hund- och vargkortet läggs tillbaka i den återstående korthögen. Kortet blandas. Spelaren till vänster om förstespelaren blir i sin tur förstespelare och en ny omgång startar.

Spelets slut: Antalet spelomgångar beror på antalet spelare. 4 omgångar med 3 spelare, 3 omgångar med 4 spelare och 2 omgångar med 5 spelare.

När alla omgångar har spelats räknar varje spelare antalet får på sina kort. Den som har flest vinner omgången.

Ett spel av Yann Dupont.

DJECO

Varning. Små delar.

SWIP'SHEEP



Alder: 5-99 år



Antal spillere: 3-5



Indhold: 32 kort (6 "ulvekort", 4 "hundekort", 22 kort med 1, 2 eller 3 får).



Målet med spillet: At få fat på flest får.



Spilleregler: Den yngste spiller udpeges som **1. spiller**. Han/hun blander kortene og giver 3 kort til

hver spiller. De andre lægges til side.

Hver spiller vælger og giver diskret et af sine kort til sin nabo til venstre, og dernæst et af sine kort til sin nabo til højre. Han/hun beholder sit tredje kort.

Hver spiller tager de kort op, som naboerne har givet, og har så igen 3 kort på hånden.

Så siger den 1. spiller: "**Er der ulve i aften?**".

Alle spillere, som har et eller flere "ulvekort" på hånden lægger dem ned foran sig med billedsiden vendt op.

Med udgangspunkt fra den 1. spiller og derefter med uret, kan de spillere, som har lagt "ulvekort" på bordet, angribe andre spillere for at forsøge at stjæle deres kort.

Ulvens angreb. Når det er hans/hendes tur, kan den spiller, som har et eller flere "ulvekort" angribe sine modstandere. Et "ulvekort" svarer til et angreb.

Alle spillere, som har et eller flere "ulvekort" kan angribe den samme spiller eller forskellige spillere.

Han/hun udpeger en anden spiller og lægger sit ulvekort foran denne spiller.

- Hvis den angrebne spiller ikke har et "hundekort", angriber ulven. Spilleren med ulvekortet tager tilfældigt et kort fra den angrebne spillers hånd.

- Hvis den angrebne spiller har et "hundekort", forsvarer denne spiller sig og angrebet vender sig mod ulven. Spilleren med hund tager tilfældigt et kort fra ulvespillerens hånd.

Tyvene beholder de stjålne kort på hånden.

De anvendte "ulvekort" og "hundekort" lægges til side.

NB: Det er muligt, at den angrebne spiller ikke har flere kort. I så fald sker der ikke noget, det er bare ærgerligt for angriberen!

Når alle ulveangrebene har fundet sted, viser alle spillere, hvor mange kort de har på hånden.

Spillerne beholder "fårekortene" ved siden af sig (som giver dem point i slutningen af spillet). "Hundekortene" og "ulvekortene" lægges tilbage i bunken med de resterende kort. Bunken blandes. Spilleren til venstre for den 1. spiller bliver nu til 1. spiller og en ny omgang starter.

Spillets afslutning: Antallet af omgange afhænger af antal spillere: 4 omgange med 3 spillere, 3 omgange med 4 spillere og 2 omgange med 5 spillere.

Når alle omgangene er spillet, tæller hver spiller, hvor mange får han/hun har på sine kort. Den der har flest, vinder spillet.

Et spil af Yann Dupont.

DJECO

Advarsel. Små dele.

SWIP'SHEEP



Возраст: 5–99 лет



Количество игроков: 3–5



В комплекте: 32 карточки (6 карточек «волк», 4 карточки «собака», 22 карточки с 1, 2 или 3 барашками).



Цель игры: собрать как можно больше барашков.



Правила игры. Самый младший участник назначается **1-м игроком**. Он перемешивает колоду и раздает по 3 карточки каждому игроку. Остальные карточки отложите в сторону. Каждый игрок дает одну из своих карточек соседу слева и одну — соседу справа, никому не показывая эти карточки. Третью карточку он оставляет у себя. Каждый игрок берет карточки, которые ему дали соседи, и у него вновь оказывается 3 карточки на руках.

Затем 1-й игрок спрашивает: **«У кого есть волки?»**. Все игроки, у которых есть одна или несколько карточек «волк», выкладывают их лицевой стороной вверх перед собой. Начиная с 1-го игрока (и затем по часовой стрелке), игроки, выложившие карточки «волк», атакуют других игроков, пытаясь украсть у них карточки.

Нападение волка. Получив ход, игрок, у которого есть одна или несколько карточек «волк», атакует других игроков.

Одна карточка «волк» позволяет сделать одну атаку. Если у игрока несколько карточек «волк», он может атаковать одного или разных игроков.

Он выбирает игрока и кладет свою карточку «волк» перед ним.

- Если у этого игрока нет карточки «собака», атака волка удастся. Хозяин волка берет наугад одну карточку из рук атакованного игрока.

- Если у атакованного игрока есть карточка «собака», он защищается и атака оборачивается против волка. Хозяин собаки берет наугад одну карточку из рук хозяина волка.

Игроки держат взятые карточки в руках.

Использованные карточки «волк» и «собака» отложите в сторону.

Примечание. Если у атакованного игрока больше нет карточек, ничего не происходит и атакующий остается ни с чем!

Когда все волки закончили свои атаки, каждый игрок показывает, какие карточки остались у него на руках. Игроки кладут перед собой свои карточки с барашками (они принесут им очки в конце партии). Карточки «собака» и «волк» положите в стопку оставшихся карточек. Перемешайте стопку. Игрок, сидящий слева от 1-го игрока, теперь становится 1-м игроком, и начинается новый раунд.

Конец игры. Число раундов зависит от количества игроков: 4 раунда при 3 игроках, 3 раунда при 4 игроках и 2 раунда при 5 игроках.

По завершении всех раундов каждый игрок подсчитывает количество барашков на своих карточках. Тот, кто набрал их больше всех, побеждает в партии.

Автор игры: Ян Дюпон.

DJECO

Осторожно. Маленькие части.