

Volle Wolle

Une palpitante
chasse aux cartes à grands coups de dés
Pour 2 à 6 experts en moutons à partir de 10 ans

Depuis qu'on lui a offert les nouveaux ciseaux « Kicoup' 2010 », Jacques, le coiffeur du troupeau, est plus redoutable que jamais. Il est sans cesse en train de courir après la laine des autres. Si bien que Roger, le bouc, a annoncé qu'à partir d'aujourd'hui chacun avait le droit de défendre « sa peau ». Celui qui joue bien peut échapper à la tonte, mais pour celui qui ne remplit pas son contrat... ce sera tabula rasa !

Contenu et préparation

60 cartes

points

bonus

malus

niveau du mouton

verso

recto

contrats

8 chiens de troupeau

1 os

51 cartes Mouton

6 tableaux de contrats sont mélangés, face recto visible. Chaque joueur en prend un ... ainsi qu'une des 6 petites pinces à linge. Les tableaux et pinces non utilisés sont remis dans la boîte.

25 jetons Laine

Chaque joueur en prend deux et les pose devant lui. Les jetons restants constituent la réserve, à côté de la pioche. Chaque jeton Laine rapporte un point et permet aussi d'améliorer le résultat du dé.

3 dés (un dé à 12 faces, un à 10 faces et un à 8 faces) sont prêts à être lancés. Le résultat maximum que l'on peut obtenir est donc 30.

D 12

D 10

D 8

But du jeu

Il s'agit de s'emparer des meilleures cartes à l'aide des dés. Celui qui pense obtenir le résultat le plus élevé aux dés commence. S'il y parvient, il peut choisir parmi les meilleures cartes. Mais s'il ne réalise pas le contrat qu'il s'était fixé, ses adversaires, même avec un résultat inférieur, lui voleront ces cartes sous le nez. Le dernier à jouer espère que tous les adversaires avant lui auront eu les yeux plus grands que le ventre. Il ne lance pas les dés mais s'empare simplement de ce qu'il reste. À la fin, chacun compte ses moutons (points). Un chien de troupeau rapporte des points supplémentaires. Plusieurs chiens nécessitent un os... Celui qui possède le plus de points remporte la partie.

Les règles qui suivent sont pour 3 à 6 joueurs.

Les règles pour 2 joueurs se trouvent à la fin de ce livret, page 8.

Déroulement d'un tour

À chaque tour, les joueurs effectuent les 3 actions suivantes dans l'ordre :

- 1) Mise aux enchères des cartes
- 2) Annonce des contrats
- 3) Lancer des dés

1) Mise aux enchères des cartes

Les joueurs retournent autant de cartes qu'il y a de participants + 1. (Au dernier tour, à 6 joueurs, retourner les 4 cartes restantes).



Illus. À 5 joueurs, 6 cartes sont retournées sur la table, face visible.

2) Annonce des contrats

Chaque joueur indique secrètement son contrat sur son tableau à l'aide de la pince. Tous dévoilent ensuite simultanément leur tableau en annonçant leur contrat à voix haute. La hauteur des contrats décidera de l'ordre du lancer des dés : les joueurs aux contrats les plus élevés joueront avant ceux qui ont choisi un contrat inférieur.



*Illus. :
Le
contrat
de
Charlène
est à 20.*

Et en cas d'égalité entre plusieurs contrats ?

Les joueurs qui ont choisi le même contrat sont départagés par le **niveau du mouton** : ceux qui possèdent un niveau inférieur lancent les dés avant ceux qui ont un niveau élevé.



verso du tableau de contrats

niveau du mouton



troupeau de moutons (pile personnelle)

Illus. Tant qu'un joueur n'a gagné aucune carte Mouton aux enchères, le niveau du mouton est indiqué au dos de son tableau de contrats. Dès qu'un joueur gagne sa première carte Mouton, le niveau du mouton pris en compte est celui visible sur la carte supérieure de la pile de son troupeau (voir « Que faire de ses cartes », page 5).

Que signifie le contrat « 26+ » ?

Le joueur qui a choisi le contrat de 26+ place un **jeton Laine** dans la réserve et joue avant tous les autres. Celui qui ne possède aucun jeton Laine, ne peut pas choisir 26+.

Si plusieurs joueurs choisissent 26+, chacun commence par placer un jeton Laine dans la réserve, avant que le niveau du mouton ne décide de l'ordre de jeu.

3) Lancer des dés

Le joueur qui a choisi le contrat le plus élevé commence, suivi de celui qui a choisi le deuxième plus élevé, etc. L'objectif du lancer de dés est d'atteindre ou de dépasser son contrat. Celui qui y parvient gagne des cartes aux enchères. (Pour le contrat de 26+, la règle est identique au contrat de 26 : celui qui atteint ou dépasse 26 gagne des cartes aux enchères.)

1^{er} essai

Le joueur lance les 3 dés et annonce son résultat (voir page 4). S'il atteint au minimum son contrat, il gagne 3 cartes au choix aux enchères. Son tour est terminé.

2^e essai

(n'a lieu que si le joueur n'a gagné aucune carte au 1^{er} essai)

Le joueur met de côté un dé du 1^{er} essai et relance les 2 dés restants. S'il atteint au minimum son contrat, il gagne 2 cartes au choix aux enchères. Son tour est terminé.



Illus. : Lambert a besoin d'un deuxième lancer. Il garde le 8 de côté et relance les deux autres dés.

3^e essai (n'a lieu que si le joueur n'a gagné aucune carte au 2^e essai)

Le joueur laisse l'un des deux dés du 2^e lancer de côté et relance une dernière fois le 3^e dé. S'il atteint au minimum son contrat, il gagne encore 1 carte au choix aux enchères. Son tour est terminé.



Illus. :

Après son 1^{er} lancer, Lambert a mis le 9 de côté. Il relance une 3^e fois le dé jaune.

Si, après 3 essais, le joueur n'a pas rempli son contrat, il ne gagne aucune carte, mais un jeton Laine de la réserve. Son tour est terminé.

Le **dernier joueur** à jouer ne lance pas les dés et ne gagne aucun jeton Laine. Il gagne à la place **toutes les cartes encore aux enchères**. S'il n'y en a plus, il repart bredouille.

Calcul du résultat

- Toujours additionner **les 3 dés**.
- **Après chaque lancer**, il est possible d'améliorer son résultat avec un bonus ou un jeton Laine :
 - S'il dispose d'un **bonus** sur la carte supérieure de son troupeau, le joueur **peut** l'ajouter au résultat de son lancer.
 - De plus, il **peut toujours** améliorer son résultat à l'aide de ses jetons Laine. Pour chaque **jeton Laine** placé dans la réserve, il augmente son résultat d'un point.
- Si la carte supérieure de son troupeau indique un **malus**, le joueur **doit** le soustraire au résultat de son lancer.



ATTENTION ! : Si, après le 3^e lancer, le résultat est **inférieur à 14**, le joueur doit prendre **tous les moutons noirs** aux enchères (s'il y en a). Même dans ce cas, il gagne un jeton Laine. Il peut bien sûr utiliser bonus et jetons Laine pour atteindre 14.

Que faire de ses cartes

Au cours de la partie, chaque joueur forme une pile avec toutes les cartes Mouton gagnées. Cette pile constitue son troupeau. À chaque fois qu'il gagne des cartes aux enchères durant un tour de jeu, il classe celles-ci dans l'ordre qu'il veut et les place sur le dessus de son troupeau.

Celui qui désire savoir s'il possède déjà certaines cartes Mouton ne peut compter que sur sa mémoire.

En effet, **il est ensuite interdit de regarder les cartes de son troupeau.**

Le joueur qui reçoit un chien le pose à part à côté de son troupeau, visible de tous. De même s'il prend l'os.



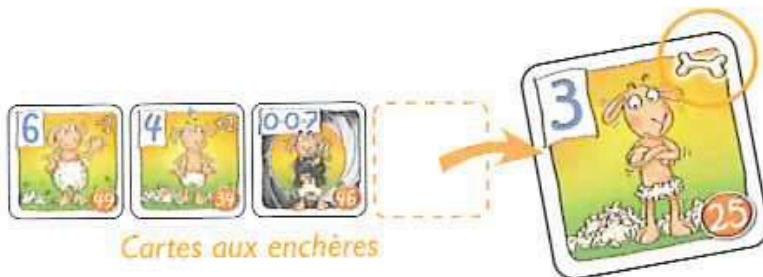
Illus. Troupeau, chien de troupeau, os

Une carte Mouton peut indiquer un bonus, un malus ou un os, dans le coin supérieur droit.

- **Seul** le bonus ou malus sur la carte supérieure du troupeau compte.
- Si un joueur reçoit une carte Mouton avec un os, il prend **immédiatement** (et donc **une seule fois avec la même carte**) la carte Os à son propriétaire actuel (bien sûr, si l'os se trouve chez un adversaire). Cependant, si la **carte supérieure** de la pile d'un joueur indique un os dans le coin supérieur droit, ceci n'a aucun effet.

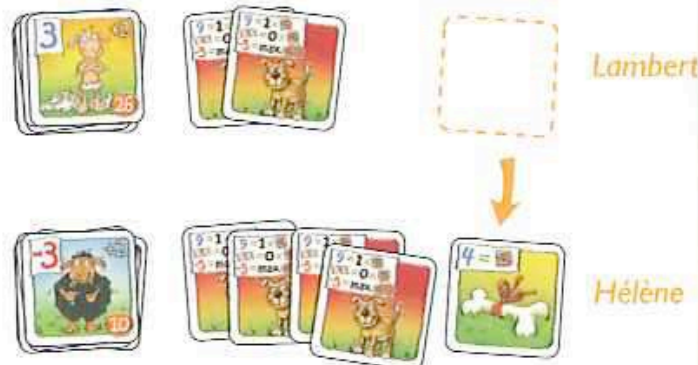


Illus. La carte supérieure de Lambert indique un bonus +2. Il peut utiliser son bonus aussi longtemps que cette carte reste sur le dessus de son troupeau.



Cartes aux enchères

Illus. Hélène reçoit la carte Mouton avec le symbole Os de la table et s'empare immédiatement de l'os de Lambert.



Quand est-ce que je gagne quoi ?

- S'il reste moins de cartes que le nombre auquel un joueur a droit, il ne gagne que les cartes restantes.
- S'il ne reste aucune carte aux enchères, son tour est terminé. Un nouveau tour commence. Le joueur ne gagne ni carte, ni jeton Laine.
- Si un joueur remplit son contrat sans utiliser de bonus ni de jeton Laine, il doit prendre toutes les cartes qui lui sont dues... même si certaines ne l'intéressent pas du tout.

Fin de la partie et vainqueur

La partie prend fin dès que les joueurs se sont emparés de toutes les cartes. Chacun compte alors les points des cartes qu'il a gagnées et y ajoute le total de ses jetons Laine. Celui qui possède le plus de points gagne et est sûr de sauver sa peau.

Lors du décompte, les joueurs doivent faire attention de bien compter la valeur réelle des cartes suivantes : cartes 3-7-0, 0-7-7, chiens de troupeau, os.

Les cartes spéciales à VOLLE WOLLE



Carte Mouton 3-7-0

Le joueur qui possède 1 **exemplaire** de cette carte marque **3 points**. S'il possède **2 exemplaires** de cette carte, il marque $2 \times 7 = 14$ points. S'il possède cette carte en **3 exemplaires** (un trio), il marque **0 point**. (Les 14 points des deux premières cartes sont perdus.) S'il possède une **4^e carte** de cette sorte, un nouveau trio commence. Cette 4^e carte rapporte de nouveau **3 points** ...



Carte Mouton 0-0-7

Le joueur qui possède 1 **exemplaire** de cette carte marque **0 point**. S'il possède **2 exemplaires** de cette carte, il marque **0 point**. S'il possède cette carte en **3 exemplaires** (un trio), il marque $3 \times 7 = 21$ points. S'il possède une **4^e carte** de cette sorte, un nouveau trio commence. Cette 4^e carte rapporte de nouveau **0 point** ... (Mais il conserve ses 21 points pour les 3 premières cartes.)



Chien de troupeau

Le joueur qui possède 1 chien de troupeau marque **9 points**. Celui qui ne possède **aucun** chien doit remettre **deux cartes Mouton** de son choix dans la boîte (sauf moutons noirs et cartes 0-0-7 et 3-7-0 !). S'il possède **plus** de chiens que ses adversaires, il perd **5 points**. En cas d'égalité, chacun de ces joueurs perd 5 points.



Os

Les chiens adorent les os. Celui qui possède l'os à la fin du jeu marque **4 points** par chien en sa possession. L'os lui-même ne vaut **rien** et n'empêche pas celui qui possède le plus de chiens de perdre 5 points.

Exemples :

Hélène gagne une carte



Après son 1^{er} lancer (12, 10, 3), Hélène atteint déjà 25 points et dépasserait même son contrat de 24 ... si elle n'avait pas un malus de -3 sur la carte supérieure de son troupeau. Elle doit donc commencer par soustraire 3 points de son résultat et tombe ainsi à 22 points. C'est insuffisant. Même si elle utilise son jeton Laine, elle n'atteint que 23 points. Elle a donc besoin d'un 2^e lancer de dés. Elle garde le 12 de côté et relance les deux autres dés (7, 3). Son résultat est pire qu'avant. Après soustraction de son malus, elle ne dépasse pas 19 points ! Elle garde donc le 7 et relance le dernier dé une 3^e fois (7). Son précédent résultat de 23 passe à 24 en plaçant un jeton Laine dans la réserve. Elle remplit ainsi son contrat. Comme il s'agissait de son 3^e lancer, elle prend la carte aux enchères de son choix.

Charlène utilise parfaitement son bonus



Le contrat de Charlène est de 24 et elle vise exactement 2 cartes. Le mouton noir et le chien de troupeau ne l'intéressent pas. Après son 1^{er} lancer, elle atteint 21 points. Elle pourrait utiliser son bonus de « 1 » et payer 2 jetons Laine pour remplir son contrat, mais elle gagnerait 3 cartes, ce qu'elle ne veut pas. Elle garde donc un dé de côté et relance les autres : elle atteint de nouveau 21. Elle utilise cette fois son bonus et paye 2 jetons Laine. Comme il s'agissait de son 2^e lancer, elle gagne les 2 cartes qui l'intéressaient.

Ben veut utiliser au mieux ses dés, mais reste sous la barre des 14 points



troupeau de Ben



après le 3^e
lancer de Ben

$$5 + 4 + 6 = 15$$



malus -2

$$\text{résultat} = \underline{13}$$

cartes aux enchères au tour de Ben



Ben EST OBLIGÉ de prendre
les deux moutons noirs

C'est au tour de Ben. Il ne veut pas remplir son contrat avant le 3^e lancer, sous peine de se retrouver avec 1 voire 2 moutons noirs. Après son 1^{er} lancer, il garde donc le 4 de côté. Après son 2^e lancer, il est obligé de laisser un des deux 5 de côté. Après le 3^e lancer, il n'atteint que 13 car il doit retrancher son malus (-2) à son résultat (15). Comme il ne possède aucun jeton Laine, son résultat reste inférieur à 14 après son 3^e lancer et il doit donc prendre les deux moutons noirs. Pas de chance ! Il gagne tout de même un jeton Laine de la réserve.

Exemple de décompte



somme: 27



somme: 0



somme: 14



somme: -10

le plus de chiens



somme: -5



4 chiens x 4 = 16

TOTAL = 42 points

VOLLE WOLLE à 2 joueurs

Les règles à 2 joueurs restent les mêmes, aux exceptions suivantes :

Même le second joueur (et donc le dernier) essaye de remplir son contrat aux dés s'il reste des cartes aux enchères. S'il reste encore des cartes y compris après son tour, son adversaire les prend (même s'il a déjà reçu des cartes lorsqu'il a joué avant lui).

© 2007

Édité par Zoch Verlag

Auteur : Alessandro Zucchini • Venice Connection

Traduction: Eric Bouret

Distribution Suisse : Carletto AG

Einsiedler Strasse 31A, CH-8820 Wädenswil

info@carletto.ch