

TRANSHUMANANCE

Une LUDICRÉATION pour 2 joueurs à partir de 10 ans

Version 2005-05-01 - Copyright LudiCréations

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Deux chiens de berger se sont lancés un défi, celui d'amener au plus vite les moutons de leurs enclos respectifs vers un enclos commun. Le plus rapide d'entre eux sera déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

- ◆ 1 plateau de jeu ;
- ◆ 122 cartes « mouton » (61 bleues, 61 rouges) de races et de caractères variables ;
- ◆ le présent livret de règles.

BUT DU JEU

Chaque joueur incarne un chien de berger et a pour objectif de gagner le défi.

Pour cela, il doit gérer et faire avancer ses troupeaux en fonction de la race et du caractère de chaque mouton. En effet, un troupeau doit être composé de moutons d'une même race et de caractères différents. Sinon il se disperse.

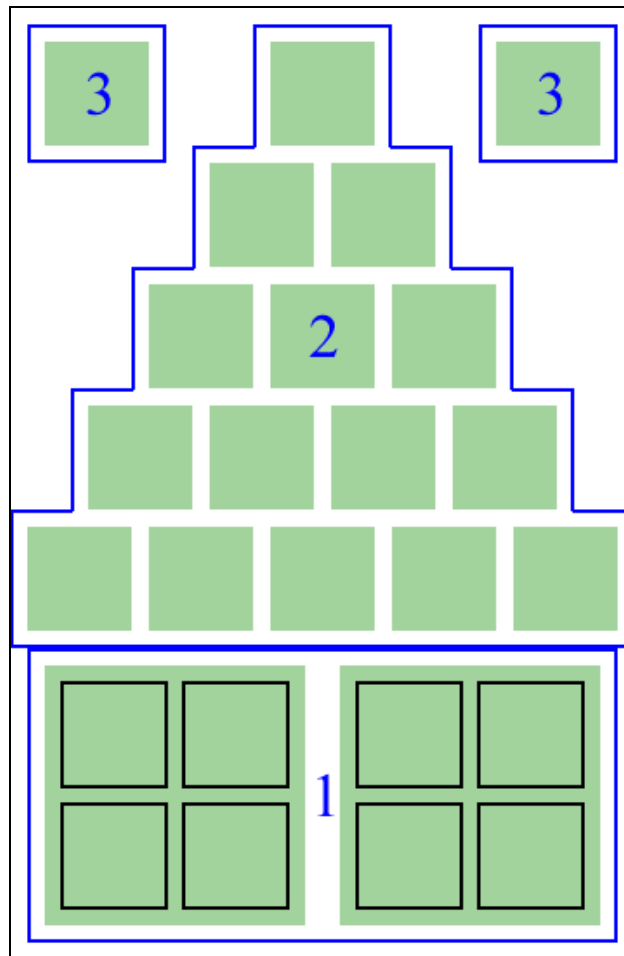
Cependant, il peut tenter de disperser les troupeaux de son adversaire en envoyant à leur rencontre des troupeaux de plus grandes tailles. Mais par conséquent, il doit aussi éviter que son adversaire ne disperse les siens.

De plus, comme le chemin menant des enclos de départ à l'enclos d'arrivée est de plus en plus étroit, les rencontres entre troupeaux deviennent de plus en plus fréquentes à mesure que les troupeaux avancent.

Enfin, il faut aussi prendre en compte les facultés propres à chaque race, celles-ci pouvant se révéler très efficaces pour remporter le défi.

LE PLATEAU DE JEU

Sur le plateau de jeu, on peut distinguer trois zones. Leurs fonctions sont expliquées ci-dessous. A chaque zone est associé un numéro qui est reporté sur le schéma ci-dessous.



Le plateau de jeu

1 Les enclos de départ

Chaque joueur dispose d'un des deux enclos de départ. Ses moutons y paissent en début de partie. Chacune des 4 cases de l'enclos d'un joueur accueille face cachée une pile de cartes « mouton » de sa couleur. Chaque pile correspond à une race de mouton.

2 Le chemin

Les troupeaux doivent passer par le chemin pour se rendre à l'enclos d'arrivée. De manière à représenter à la fois sa longueur et le fait qu'il soit de plus en plus étroit, les 15 cases du chemin sont organisées en cinq lignes ; la première (la plus proche des enclos de départ) est large de 5 cases, la deuxième est large de 4 cases et ainsi de suite jusqu'à la cinquième (la plus proche de l'enclos d'arrivée) qui est large d'une seule case.

3 L'enclos d'arrivée

Chacune des deux cases de cette zone accueille face cachée une pile de cartes « mouton » représentant les moutons amenés par un des deux joueurs dans l'enclos d'arrivée.

Les joueurs n'ont le droit ni de compter ni de regarder les moutons de l'enclos d'arrivée, y compris les leurs. Ils peuvent tout au plus, au vu de l'épaisseur des piles, obtenir des approximations au jugé. Mais, s'il le souhaitent – et c'est conseillé afin d'avoir un avantage stratégique – ils peuvent essayer de mémoriser les moutons qui rentrent dans l'enclos.

LES MOUTONS

Chaque mouton se caractérise tout d'abord par son appartenance à l'un ou l'autre joueur. Ceci est représenté par sa **couleur** (les moutons bleus appartiennent au joueur bleu ; les moutons rouges appartiennent au joueur rouge).

Ensuite, il existe 4 **rares** de moutons représentées dans chaque couleur par 15 ou 16 moutons chacune. Dans chaque rare, les moutons peuvent avoir enfin différents **caractères** plus ou moins nombreux mais également répartis au sein de la rare.

Un chien de berger peut à tout moment distinguer la rare d'un mouton mais il a plus de mal à distinguer son caractère. C'est pour cela que la rare est indiquée sur le dos comme sur la face des cartes « mouton » mais que le caractère n'est indiqué que sur la face.

Dans les enclos de départ, les cartes « mouton » sont posées face cachée car, les moutons y étant nombreux, le chien de berger a du mal à distinguer le caractère de chacun. Mais les cartes « mouton » composant les troupes sur le chemin sont posées face visible car le chien de berger est en permanence concentré sur eux.

LES TROUPEAUX

Les moutons ont besoin d'être groupés pour être amenés efficacement à l'enclos d'arrivée. Les troupes sont des groupes de moutons.

Mais dans chaque troupe, les moutons doivent répondre aux conditions suivantes pour rester groupés. S'ils y répondent, le troupe est dit **conforme** ; sinon, ils paniquent et le troupe se disperse.

- ◆ Ils doivent être de la même rare car ils sont bêtes et quelque peu racistes.
- ◆ Ils doivent être de caractères différents. En effet, deux moutons de même caractère s'opposent et ne s'entendent pas ; la discorde finit par s'étendre à tout le troupe.

Matériellement, un troupe est une pile de cartes « mouton » posée face visible sur une case de la zone « chemin » du plateau de jeu. Lorsqu'un troupe se disperse, on retire simplement du jeu les cartes qui le composent.

PRÉPARATION

- ◆ Les joueurs s'assoient côte à côte.
- ◆ Posez le plateau de jeu devant eux sur la table de sorte que les enclos de départ soient de leur côté.
- ◆ Pour chaque couleur et pour chaque rare, formez une pile de cartes « mouton ». On obtient alors 8 piles (4 bleues et 4 rouges) de 15 ou 16 cartes chacune (cela dépend des rares).
- ◆ Mélangez chaque pile.
- ◆ C'est le joueur le plus jeune qui choisit sa couleur, sachant que le joueur bleu est celui qui commence la partie.
- ◆ Chaque joueur place face cachée sur les cases de son enclos de départ (l'enclos de départ de droite s'il est assis à droite ; l'enclos de départ de gauche s'il est assis à gauche) les 4 piles de sa couleur. La position des piles au sein d'un enclos de départ n'a pas d'importance.
- ◆ Chaque joueur pioche 2 cartes de chacune des piles de son enclos afin de constituer sa main qui doit alors être composée d'un total de 8 cartes.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle. A chaque tour, le joueur dont c'est le tour **doit** réaliser les actions suivantes dans l'ordre.

1. Il **peut** sortir des moutons de son enclos (« Pioche »).
2. Il **peut** former un nouveau troupeau ou agrandir un troupeau (« Pose »).
3. Il **peut** faire avancer un troupeau (« Déplacement »).

1. Pioche

Le joueur peut piocher jusqu'à deux cartes dans n'importe quelles piles de son enclos. Attention : au premier tour, le joueur qui commence la partie ne peut piocher qu'une seule carte.

2. Pose

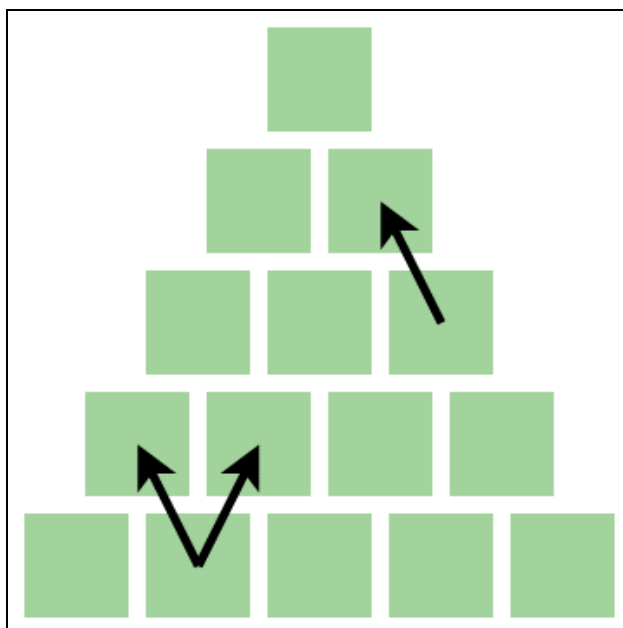
Le joueur peut effectuer une et une seule pose de cartes. Deux possibilités s'offrent à lui. Il peut ne réaliser ni l'une ni l'autre ; il peut réaliser l'une ou l'autre ; mais il ne peut pas réaliser les deux.

- ◆ Il peut avec les moutons de sa main former un troupeau conforme et le poser sur une case libre de la première ligne du chemin, sur le plateau de jeu ; aucun autre troupeau – qu'il soit de la même couleur ou de la couleur adverse – ne doit se trouver sur la case choisie.
- ◆ Il peut ajouter des moutons de sa main à un de ses troupeaux. Le troupeau doit rester conforme – sinon il se disperse immédiatement – c'est-à-dire que les moutons ajoutés doivent être de la même race que le troupeau choisi et que tous les moutons du troupeau une fois agrandi doivent être de caractères différents.

3. Déplacement

Le joueur peut déplacer d'une ligne en avant un et un seul de ses troupeaux de la case où celui-ci se trouve vers une case située droit devant lui.

Exemples : un troupeau de la 2^e case de la première ligne peut se déplacer vers la 1^{re} ou la 2^e case de la deuxième ligne ; mais un troupeau de la 3^e case de la troisième ligne ne peut se déplacer que vers la 2^e case de la quatrième ligne.



Si un autre troupeau est déjà présent sur la case ciblée par le déplacement, le déplacement est spécifique. Cette spécificité dépend du rapport entre le troupeau déplacé et le troupeau de la case ciblée.

- ◆ Les troupeaux appartiennent au même joueur. Ils fusionnent alors sur la case ciblée. Le troupeau issu de cette fusion doit être conforme sinon il se disperse immédiatement.
- ◆ Les troupeaux n'appartiennent pas au même joueur. Alors, le troupeau comptant le moins de moutons se disperse tandis que le troupeau en comptant le plus occupe la case ciblée. Si les deux troupeaux comptent le même nombre de moutons, ils se dispersent tous deux immédiatement.

Cas particulier : rentrer un troupeau dans l'enclos d'arrivée

Un troupeau de la seule case de la cinquième ligne n'a besoin que d'un déplacement pour atteindre l'enclos d'arrivée. Si le joueur utilise son déplacement du tour pour cela, il empile alors le troupeau face cachée sur la case de l'enclos d'arrivée qui lui est réservée (la case de droite s'il est assis à droite ; la case de gauche s'il est assis à gauche).

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte de son enclos, il finit de jouer le tour qu'il a commencé et la partie est terminée.

GAIN DE LA PARTIE

On compte le nombre de moutons que chaque joueur a amené dans l'enclos d'arrivée. Le joueur qui en a le plus gagne la partie.

LES FACULTÉS PROPRES À CHAQUE RACE

Les glorieux (16 moutons ; 4 caractères représentés par 4 moutons chacun)

A chaque fois qu'un joueur disperse un troupeau adverse avec un troupeau de glorieux, il peut piocher jusqu'à trois cartes dans n'importe quelles piles de son enclos.

Les téméraires (15 moutons ; 3 caractères représentés par 5 moutons chacun)

A n'importe quelle phase de son tour, si un joueur possède un troupeau complet de téméraires c'est-à-dire un troupeau de trois téméraires des trois caractères de la race, il peut gratuitement le disperser pour disperser n'importe quel troupeau adverse, où qu'il soit et quelque soit le nombre de moutons qu'il compte.

Les rapides (15 moutons ; 3 caractères représentés par 5 moutons chacun)

A la phase de pose, un troupeau de rapides peut être posé directement sur une case de la deuxième ligne du chemin. La pose peut même se faire sur un troupeau adverse inférieur ou égal en nombre. S'il est inférieur en nombre, il se disperse et laisse la place au troupeau de rapides posé ; s'il est égal en nombre, les deux troupeaux se dispersent.

Les divers (15 moutons ; 5 caractères représentés par 3 moutons chacun)

Mise à part leur grande diversité de caractères, les divers n'ont pas de faculté particulière.