

Règles de Wool Gang

Comment jouer à Wool Gang

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Soyez le premier à atteindre 20 points en récupérant des moutons grâce à vos chiens de berger.
- **Mécanique principale** : Posez des cartes Mouton sur la table, puis envoyez vos chiens de berger capturer les groupes les plus intéressants.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le plus de points à la fin de la manche où quelqu'un atteint 20 points remporte la partie.

Wool Gang, c'est l'histoire de Georges le berger, complètement débordé par ses moutons qui se baladent partout dans la vallée. Votre mission ? Utiliser vos fidèles **chiens de berger** pour rassembler un maximum de moutons avant la tonte. C'est un jeu malin, rapide et plein de bluff, parfait pour des soirées animées entre amis. Si vous aimez les jeux de pose et de bluff comme [7 Wonders](#) ou [Galérapagos](#), vous allez adorer celui-ci !

Ce que contient la boîte

Avant de lancer votre première partie, voici tout ce que vous trouverez dans la boîte :

- **28 cartes Mouton** : chacune a une valeur et une couleur.
- **10 cartes Action** : elles permettent de déplacer les moutons sur la table.
- **14 cartes Chien de berger** : vos alliés pour capturer les moutons.
- **Cartes Niche vide** : utilisées pour bluffer quand vous ne jouez pas de chien.
- **Cartes Joker** : des moutons caméléons qui prennent la valeur et la couleur de votre choix.
- **5 roulettes de score** : pour suivre les points de chaque joueur.

Mise en place de la partie

Préparer le deck central

Mélangez ensemble toutes les **cartes Mouton**, les **cartes Joker** et les **cartes Action** pour former un seul gros **deck**. Distribuez ensuite **6 cartes** à chaque joueur. Ce sont les cartes que vous aurez en main pour la manche.

Distribuer les chiens de berger et les niches

Donnez **2 cartes Niche vide** à chaque joueur (remettez les cartes Niche en trop dans la boîte). Mélangez les **cartes Chien de berger** et distribuez-en **1 à chaque joueur**. Chacun reçoit aussi une **roulette de score** pour comptabiliser ses points au fil des manches.

Qui commence ? Facile : c'est le joueur qui fait le meilleur bêlement de mouton. Oui, vraiment. Alors lâchez-vous !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Chaque manche de Wool Gang se joue en **deux phases** bien distinctes : d'abord on pose les moutons, ensuite on lâche les chiens. Voyons ça en détail.

Phase 1 : la pose des moutons

En commençant par le premier joueur, puis dans le **sens des aiguilles d'une montre**, chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose au centre de la table. Vous allez jouer **5 cartes chacun** au total pendant cette phase (votre 6e carte restera en main, sauf effet spécial).

Quand vous posez une carte, vous avez trois possibilités selon son type :

- **Carte Mouton** : posez-la seule sur la table pour créer un mouton isolé, ou ajoutez-la à un **groupe** de moutons déjà présent. Vous pouvez ajouter un mouton à n'importe quel groupe, peu importe sa valeur ou sa couleur.
- **Carte Joker** : posez-la comme un mouton classique. Sa valeur et sa couleur seront

déterminées plus tard, au moment de la phase des chiens de berger. C'est une carte très flexible !

- **Carte Action** : jouez-la pour modifier la disposition des moutons sur la table (déplacer un mouton d'un groupe à un autre, par exemple). Appliquez immédiatement son effet, puis **défaussez-la**. Si l'effet n'est pas réalisable, la carte est simplement défaussée sans effet.

Petit conseil stratégique : observez bien ce que posent les autres joueurs. Si quelqu'un construit un gros groupe, demandez-vous s'il a le chien capable de le récupérer, ou si vous pouvez en profiter aussi !

Phase 2 : l'arrivée des chiens de berger

C'est là que ça devient palpitant ! Une fois tous les moutons posés sur la table, chaque joueur regarde ses **cartes Chien de berger** et décide en secret combien il en joue : **0, 1 ou 2 chiens**. Pour ne rien révéler aux adversaires, chaque joueur pose **2 cartes face cachée** devant lui.

Complétez avec des **cartes Niche vide** si vous jouez moins de 2 chiens. Par exemple, si vous jouez 1 chien, posez 1 carte Chien + 1 carte Niche vide.

Lors de la **première manche**, chaque joueur n'a qu'un seul chien de berger. Vous pourrez donc en jouer au maximum un seul (ou aucun si vous préférez bluffer).

Quand tout le monde est prêt, on **révèle simultanément** toutes les cartes. C'est le moment de vérité !

Comment fonctionnent les chiens de berger

Chaque **carte Chien de berger** possède deux informations clés :

- Une **valeur d'initiative** : elle détermine l'ordre dans lequel les chiens agissent. Plus la valeur est basse, plus le chien joue tôt.
- Une **condition de validation** : c'est la règle que doit remplir un groupe (ou un mouton seul) sur la table pour que votre chien puisse le récupérer.

Les chiens sont résolus dans l'**ordre croissant de leur valeur d'initiative**. Ainsi, un chien avec une initiative de 50 jouera avant un chien avec une initiative de 55. Le joueur dont le chien agit choisit un groupe de moutons qui correspond à la condition inscrite sur sa carte et le récupère.

Si la condition de votre chien n'est remplie par aucun groupe restant sur la table, il ne capture rien et la carte est **défaussée**. Attention donc à bien anticiper ce que les autres joueurs pourraient récupérer avant vous !

Astuce maligne : jouer en premier grâce à une faible initiative, c'est top pour avoir le choix. Mais parfois, attendre peut aussi payer si les adversaires se neutralisent entre eux.

[IMAGE_FIN]

Compter les points

Une fois tous les chiens de berger résolus, on passe au décompte. C'est très simple : chaque **carte Mouton ou Joker** que vous avez récupérée vaut **1 point**. Mettez à jour votre **roulette de score** en conséquence.

Élément récupéré	Points
Carte Mouton	1 point
Carte Joker	1 point
Carte Action	0 point (toujours défaussée)

Les cartes Chien de berger jouées lors de cette manche sont toutes **défaussées**, qu'elles aient capturé des moutons ou non.

Préparer la manche suivante

Une fois les points notés, on remet tout en place pour un nouveau round :

- Toutes les **cartes Mouton, Action et Joker** (jouées et non jouées) sont récupérées, mélangées, et on redistribue **6 cartes** à chaque joueur.
- Chaque joueur reprend **2 cartes Niche vide** en main.
- Chaque joueur **pioche 1 nouvelle carte Chien de berger**, sauf s'il en possède déjà 2 en main. Vous pouvez donc accumuler jusqu'à 2 chiens maximum.
- S'il n'y a plus assez de cartes Chien dans la **pioche**, on remélange la **défausse** des chiens et on la place sous la pioche restante.

Le joueur avec le **plus de points au cumul** commence la nouvelle manche. En cas d'égalité, c'est celui qui a marqué le plus lors de la dernière manche qui débute. C'est un système

similaire à ce qu'on retrouve dans des jeux comme [Cascadia](#) où le leader prend la main.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur **atteint ou dépasse 20 points**, on termine la manche en cours (tout le monde finit de jouer). Ensuite, le joueur ou les joueurs ayant le **score le plus élevé** remportent la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée !

Si vous voulez des parties plus courtes ou plus longues, vous pouvez ajuster le seuil de victoire à **10 points** (partie rapide) ou **30 points** (partie marathon). C'est parfait pour adapter le jeu à votre soirée, un peu comme quand on choisit la taille de grille aux [Blokus](#).

Voilà, vous savez tout ! Maintenant, à vous de montrer qui est le meilleur berger de la vallée.

Échauffez vos bêlements et lancez-vous !