



13 Sheep



13 Schafe



Can you keep your sheep safe?

Setup

Choose sheets A or B and give one to each player. Everyone shares one 6-sided die, as all players use the same die roll for each of their fences.

Gameplay

1. *Roll the die and cross off* the top-most empty box on the wolf tracker (🐺). Once you are down to the last four boxes, if you rolled a number equal to or higher than what is shown in the box, the game ends *immediately*.

2. *Draw one fence* matching the die roll (shown at bottom of

player sheet) completely on your field. Fences may be rotated, but not flipped. Nor can they be drawn over bushes or other fences.

End of Game Scoring

Once the game ends (see #1), count the number of sheep in each completely enclosed area and add those area scores (★) together.

	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16

If there's a tie, the player with the largest enclosed area wins.

Wer bekommt die meisten Schafe zusammen?

Aufbau

Verwendet einen Spielplan pro Person (alle entweder Plan A oder B). Verwendet einen 6-seitigen Würfel, ein Würfelwurf gilt immer für alle Spielerinnen und Spieler.

Rundenablauf

1. *Würfelt* und kreuzt das oberste freie Feld der Wolfsleiste (🐺) ab. Zeigt das Feld eine Zahl, endet das Spiel *sofort*, wenn ihr diese Zahl oder höher gewürfelt habt.

2. *Zeichnet* das gewürfelte Zaun-

element (unten auf dem Spielplan) vollständig auf die Karte. Drehen ist erlaubt, über Büsche oder Zäune bauen nicht.

Siegpunkte bei Spielende

Zählt für jedes komplett eingezäunte Gebiet die Anzahl der Schafe und summiert eure Punkte (★) für alle Gebiete.

	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16

Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer das größte eingezäunte Gebiet besitzt.



Moritz Dressler, 2019
Sheet generator at
www.moksi.de/en/13_Sheep



Moritz Dressler, 2019
Sheet generator at
www.moksi.de/en/13_Sheep



13 Ovejas



13 Ovelles



¿Quien reunirá el mayor rebaño de ovejas?

Preparación

Elige las hojas A o B y da una a cada jugador. Todos comparten un dado de 6 caras, ya que todos los jugadores usan la misma tirada de dado para cada una de sus vallas.

Juego

1. *Lanza el dado y táchalo* en la casilla superior vacía del marcador de lobos (🐺). Una vez que hayas bajado a las últimas cuatro casillas, si sacas un número igual o mayor que el que se muestra en la casilla, el juego termina inmediatamente.

2. *Dibuja una cerca* que coincida con la tirada del dado (que se muestra en la parte inferior de la

hoja del jugador) rellenándola en tu campo. Las cercas pueden ser giradas, pero no volteadas. Tampoco se pueden dibujar sobre arbustos u otras cercas.

Puntuación de final del juego

Una vez que finalice el juego (ver #1), cuenta el número de ovejas en cada área completamente cerrada y suma esas puntuaciones de área (★) juntas.

	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16

Si hay un empate, el jugador con el área cerrada más grande gana.

Traducción: Sergi Sánchez

¿Qui reunirà el major ramat d'ovelles?

Preparació

Tria les fulles A o B i dóna una a cada jugador. Tots comparteixen un dau de 6 cares, ja que tots els jugadors usen la mateixa tirada de dau per cadascuna de les seves tanques.

Joc

1. *Llança el dau i ho ratlles* a la casella superior buida del marcador de llops (🐺). Un cop hagis baixat a les últimes quatre caselles, si treus un nombre igual o major que el que es mostra a la casella, el joc acaba immediatament.

2. *Dibuixa una tanca* que coincideixi amb la tirada del dau (que es mostra a la part inferior del

full del jugador) omplint a el teu camp. Les tanques poden ser girades, però no voltejades. Tampoc es poden dibuixar sobre arbusts o altres tanques.

Puntuació de final del joc

Una vegada que finalitzi el joc (veure #1), compta el nombre d'ovelles en cada àrea completament tancada i suma aquestes puntuacions d'àrea (★) juntes.

	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16

Si hi ha un empat, el jugador amb l'àrea tancada més gran guanya.

Traducció: Sergi Sánchez



Moritz Dressler, 2019
Sheet generator at
www.moksi.de/en/13_Sheep



Moritz Dressler, 2019
Sheet generator at
www.moksi.de/en/13_Sheep





13 Moutons



13 Owiec



Saurez-vous garder vos moutons en sécurité ?

Mise en place

Choisissez les feuilles A ou B et donnez-en une à chaque joueur. Tout le monde va jouer avec le dé à 6 faces, car tous les joueurs utilisent le même résultat du jet de dé pour chacune de leurs clôtures.

Principes du jeu

1. *Lancez le dé et cochez la case la plus haute de la piste du loup* (🐺). Une fois qu'il ne vous reste plus que les quatre dernières cases, si vous avez obtenu un nombre égal ou supérieur à ce qui est indiqué dans la case, la partie se termine immédiatement.

2. *Dessinez complètement une clôture correspondant au jet de dé* (indiqué en bas de la feuille du

joueur) sur votre champ. Les clôtures peuvent être pivotées, mais pas retournées. Elles ne peuvent pas non plus être dessinées sur des buissons, des arbustes ou d'autres clôtures.

Décompte de fin de partie

Une fois la partie terminée (voir #1), comptez le nombre de moutons dans chaque zone complètement fermée et additionnez ces résultats (★) ensemble.

	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus grand enclos fermé qui gagne.

Traduction française :
Stéphane Athimon

Czy uda ci się ochronić swoje owce?

Przygotowanie

Wybierz arkusze A lub B i daj każdemu graczowi po jednym. Przygotuj jedną kość sześcienną - wszyscy gracze korzystają z tego samego wyniku rzutu kością.

Rozgrywka

1. *Rzuć kością i zakresł najwyższe puste pole na torze wilka* (🐺). Jeśli po dotarciu na cztery ostatnie pozycje toru, wyrzucisz liczbę równą lub wyższą niż wskazana na aktualnym polu, gra *natychmiast* się kończy.

2. *Narysuj jedno całe ogrodzenie, pasujące do rzutu kostką* (pokazane na dole arkusza). Ogrodzenie można obracać, ale nie od-

wracać. Nie można go również przeprowadzić przez krzaki ani inne ogrodzenia.

Koniec Gry i Punktacja

Gdy gra się skończy (zob. #1), policz liczbę owiec w każdym całkowicie zamkniętym obszarze i sprawdź punktację za każdy z nich według tabelki, następnie dodaj do siebie wszystkie zdobyte punkty.

	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16

W przypadku remisu wygrywa gracz z największym, zamkniętym obszarem.



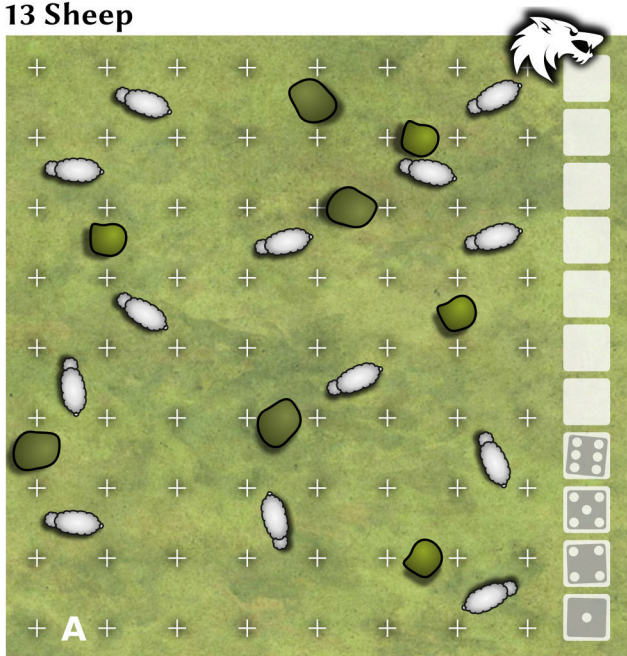
Moritz Dressler, 2019
Sheet generator at
www.moksi.de/en/13_Sheep



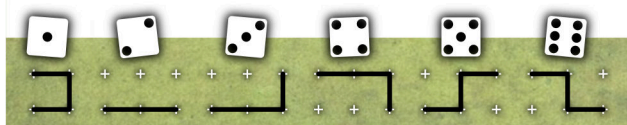
Moritz Dressler, 2019
Sheet generator at
www.moksi.de/en/13_Sheep



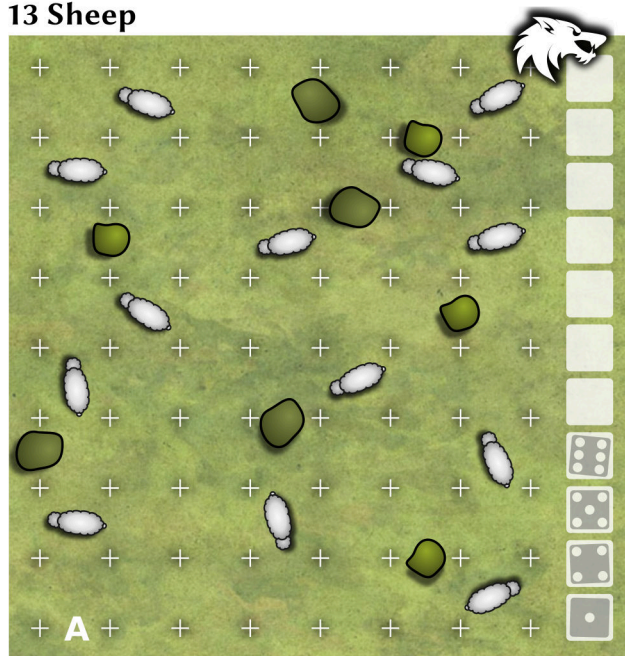
13 Sheep



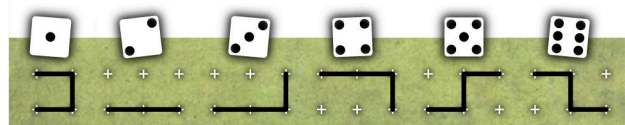
	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16



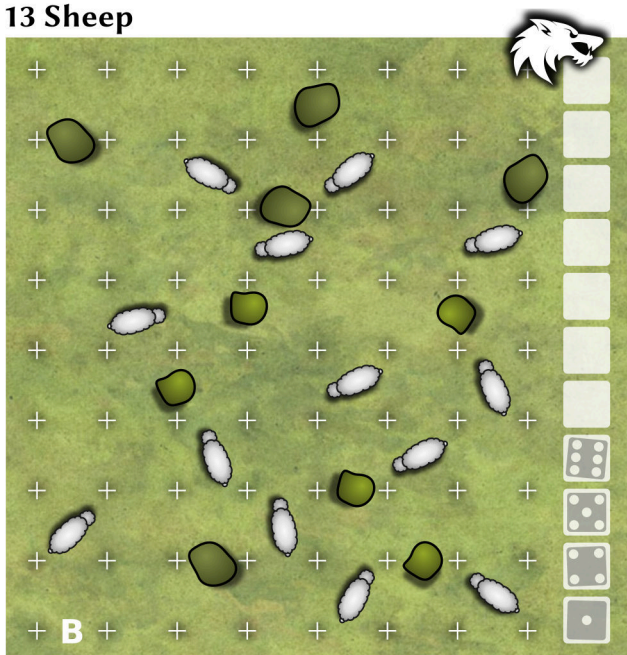
13 Sheep



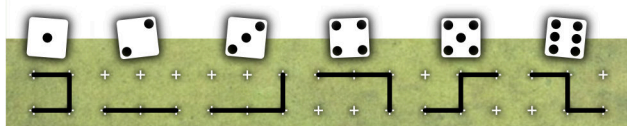
	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16



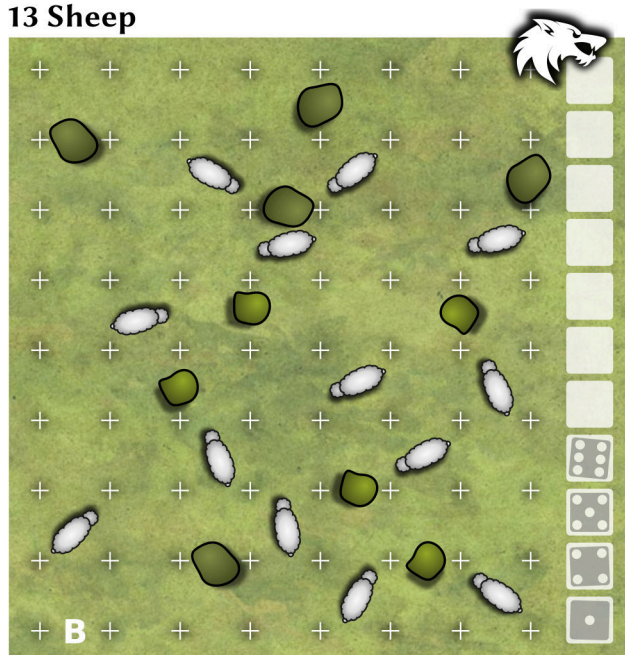
13 Sheep



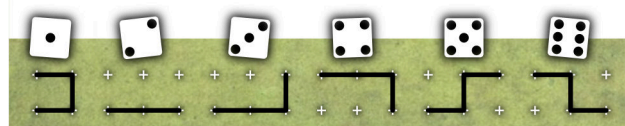
	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16



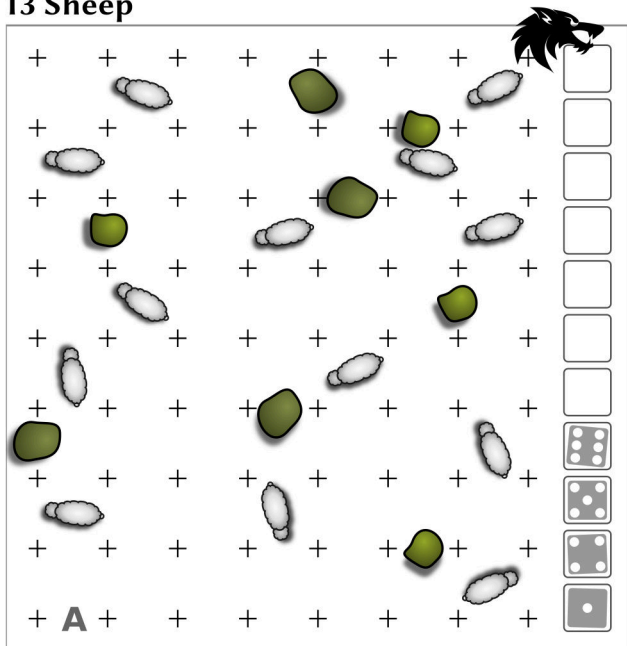
13 Sheep



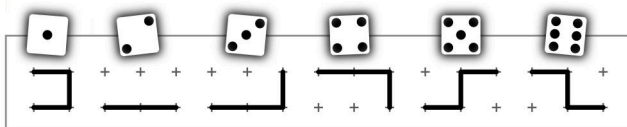
	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16



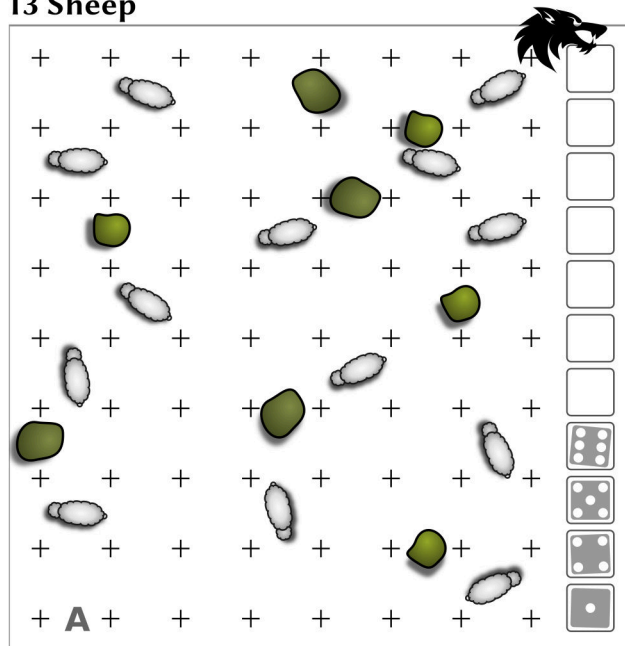
13 Sheep



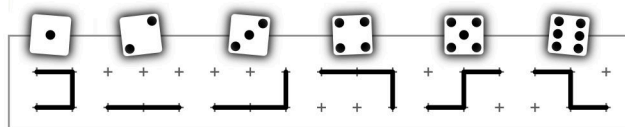
	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16



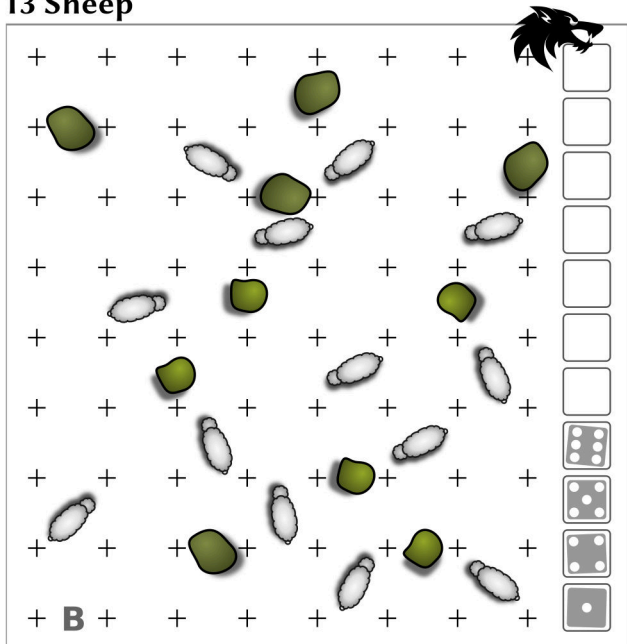
13 Sheep



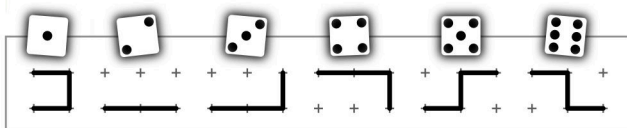
	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16



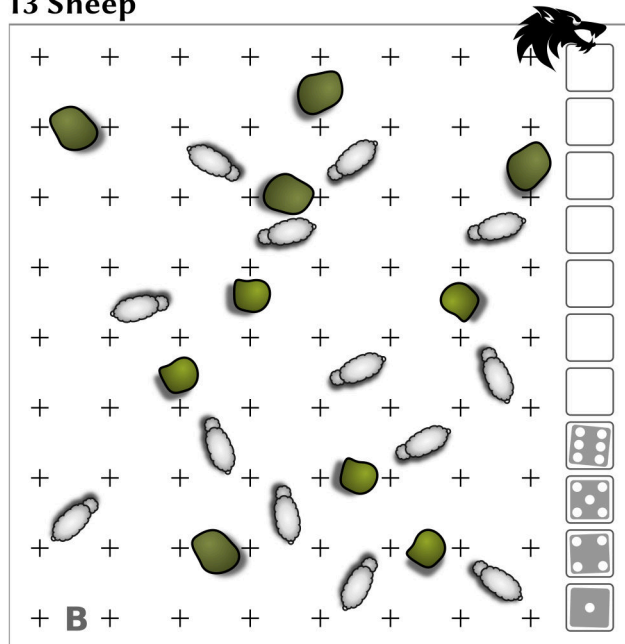
13 Sheep



	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16



13 Sheep



	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16

