

JOUER À 3

Un joueur est **le Berger**. Il lit un thème aux 2 autres joueurs.

➖ S'ils donnent des **réponses différentes, leur tour s'arrête**. Le joueur à gauche du Berger devient le Berger.

➕ S'ils donnent la **même réponse**, le Berger prend la carte en pénalité. Les 2 joueurs peuvent :

- **s'arrêter**, le Berger prend sa pénalité et le tour s'arrête.
- **tenter** une autre carte pour ajouter une pénalité au Berger. Mais s'ils échouent, le tour s'arrête et le Berger ne prend **aucune pénalité**.

✖ **Le premier à 5 pénalités perd et les 2 autres sont déclarés vainqueurs.**

ON VA S'AIMER !

N'hésitez pas à laisser un avis sur internet ou à nous écrire des mots d'amour à **coucou@mouton-mouton.fr** Ça fait toujours plaisir ! Vous pouvez aussi poster une photo sur Instagram et taguer **@moutonmouton_jeu**, on vous enverra une petite surprise pour vous remercier.



SCANNE-MOI
POUR UNE
SURPRISE



4

RÈGLES

Découvrez-les
en 1 min !



DE 4 À 9 JOUEURS

Formez des équipes
de **2/3 joueurs + mélangez**
les cartes et formez une pioche.

DÉROULEMENT

Les équipes jouent chacune
leur tour, dans le sens des
aiguilles d'une montre.

1. L'équipe dont le joueur
ressemble le plus à un berger
commence.

2. L'équipe suivante pioche
une carte et **lit un thème à
haute voix**.

Lequel Michel ?

Après avoir pioché, si le symbole
sur la carte désormais en haut
de pioche est ★, on lit l'énoncé ★
sur la carte qu'on vient de piocher.

3. Les joueurs de l'équipe
du Berger réfléchissent **en
silence** à une réponse. Une fois
prêts, ils comptent « 1, 2, 3 »
et répondent tous* en même
temps !

* Si une équipe est plus nombreuse
(ex : 3 contre 2) elle dispense un de
ses joueurs juste avant de répondre.

1

Si leurs réponses sont différentes, ils perdent !
La carte est sortie du jeu, le tour passe à l'autre équipe.



Si tous disent exactement **la même réponse**, l'équipe peut :

- **Encaisser** cette carte, et laisser la main à l'équipe adverse.
- **Ou tenter** une carte en plus. Mais si elle échoue, elle perd toutes les cartes gagnées pendant ce tour.



Fin de partie

La première équipe à 7 points gagne !

LES CARTES

Carte mouton =

Plus une carte est difficile, plus elle vaut de points (1, 2 ou 3 points).



Carte éclair = 1 point

Répondez du tac au tac à 4 thèmes à la suite, sans décompte « 1, 2, 3 ». Enchaînez les 4 thèmes sans faute pour gagner la carte. **Et surtout : articez bien !**

PRÉCISIONS

SACRIFICE = JOKER

Si une équipe sacrifie une de ses cartes **déjà encaissée**, l'un de ses joueurs peut annoncer la première lettre du mot qu'il s'apprête à dire.

Manipulation interdite sur les dilemmes ou questions chiffrées.

LA PARLOTEUUH !

Article 1^{er} du code mouton :

Il existe une **certaine tolérance à la parole** entre coéquipiers, mais il ne sera jamais toléré de trop en dire.

Exemples tolérés : dire « Facile », « Vide ta tête », « Mode mouton », ...



VAR ! Vous pouvez

filmer les cartes éclair pour repérer les tricheurs.



VARIANTE DE LA MUERTE

Jouez en laissant l'équipe adverse choisir le thème parmi ceux de la carte.