

# SWIP'SHEEP



Età: 5-99 anni



N. di giocatori: 3-5



**Contenuto:** 32 carte (6 carte "lupo", 4 carte "cane", 22 carte 1, 2 o 3 pecore).



**Scopo del gioco:** recuperare il maggior numero possibile di pecore.



**Svolgimento del gioco:** il giocatore più giovane è designato come **1° giocatore**. Deve mescolare e distribuire 3 carte a ciascun giocatore. Il resto delle carte viene messo da parte. Ogni giocatore sceglie una delle sue carte e la passa senza mostrarla alla persona alla sua sinistra, poi ne passa un'altra alla persona alla sua destra. Conserva la terza carta. Ogni giocatore recupera le carte che ha ricevuto dai giocatori vicini e si ritrova con 3 carte in mano.

A questo punto, il 1° giocatore annuncia: **"Stasera ci sono dei lupi?"**. Tutti i giocatori che hanno una o più carte "lupo", le posano davanti a loro con la faccia rivolta verso l'alto. Partendo dal 1° giocatore, quindi procedendo in senso orario, i giocatori che hanno posato delle carte "lupo" potranno attaccare altri giocatori per tentare di rubare loro delle carte.

**Attacco del lupo.** Al suo turno, il giocatore che possiede una o più carte "lupo" attacca gli avversari. Una carta "lupo" corrisponde a un attacco.

Ogni giocatore che possiede più carte "lupo" può attaccare lo stesso giocatore o dei giocatori diversi.

Sceglie un altro giocatore e posa la sua carta "lupo" davanti a sé.

- Se il giocatore attaccato non possiede carte "cane", il lupo attacca. Il giocatore con una carta "lupo" pesca a caso una carta dalla mano del giocatore attaccato.

- Se il giocatore attaccato possiede una carta "cane", si difende e l'attacco avviene contro il lupo. Il giocatore con la carta "cane" pesca a caso una carta dalla mano del giocatore con la carta "lupo".

I "ladri" tengono in mano le carte rubate agli altri giocatori. Le carte "lupo" e "cane" utilizzate vengono messe da parte.

**NB:** può succedere che il giocatore attaccato non abbia più carte. In questo caso non succede niente: peggio per chi attacca!

Quando tutte le carte "lupo" sono state usate, ogni giocatore scopre le carte che gli sono rimaste in mano.

I giocatori conservano accanto a sé le carte "pecora" (che regaleranno punti a fine partita). Le carte "cane" e "lupo" vengono rimesse nel mazzetto di carte rimanenti. Il mazzetto viene mescolato. Il giocatore alla sinistra del 1° giocatore diventa al suo turno il 1° giocatore e inizia una nuova manche.

**Fine del gioco:** il numero di manche dipende dal numero di giocatori: 4 manche con 3 giocatori, 3 manche con 4 giocatori e 2 manche con 5 giocatori.

Quando tutte le manche sono state giocate, ogni giocatore conta il numero di pecore sulle sue carte. Vince il giocatore con il maggior numero di carte "pecora".

*Un gioco di Yann Dupont.*

**DJECO**

Attenzione. Piccole parti.