

# SHEEPLAND



**Sheepland:** una terra di foreste lussureggianti, di imponenti montagne e di verdeggianti colline sempre bacciate dal sole. Gli spensierati abitanti dell'isola adorano girovagare con i loro soffici greggi di pecore dal manto candido come la neve. Tutto procede serenamente, fino a che a qualcuno viene la brillante idea di costruire dei recinti...

Ora i pastori devono competere tra loro per il controllo dei terreni più redditizi per allevare i loro greggi, guidando le pecore nelle terre che possiedono e costruendo altri recinti in modo che non se ne vadano in giro a bighellonare, unendosi al gregge di qualche altro pastore! E poi c'è quella strana pecora nera che continua a spuntare fuori dal nulla. La sua rara lana nera frutterà sicuramente un bel gruzzolo al pastore che riuscirà ad acciuffarla!

Riuscirai a radunare il più bel gregge nei tuoi territori e diventare il più ricco pastore di **Sheepland**?

## COMPONENTI

1 plancia di gioco

Sulla mappa è rappresentata la mappa di Sheepland. L'isola è divisa in **18 regioni** che circondano il **villaggio di Sheepsburg**. Ci sono 6 tipi di Terreno, con 3 Regioni per ciascun tipo. Le Regioni sono delimitate da **Strade**. Ogni strada è contraddistinta da una casella numerata.

30 tessere Terreno

Ci sono 5 tessere Terreno per ogni tipo di Terreno, numerate da 0 a 4. Questo numero determina il costo della tessera (in **Danari**).

6 tessere Terreno iniziali



60 Monete

(**Danari** in diversi tagli)



20 Recinti



12 Recinti Finali



1 Segnalino Primo Giocatore  
(in 2 parti; da assemblare)



18 Pecore bianche

1 Pecora nera

6 Pastori di legno  
(in 4 colori)

1 dado



# PREPARAZIONE

- Aprite la plancia e posizionalatela al centro del tavolo
- Posizionate **1 Pecora bianca** in ciascuna delle 18 Regioni (non a Sheepsburg)
- Posizionate la **Pecora Nera** a Sheepsburg
- Mescolate le 6 **tessere Terreno iniziali** e distribuitene 1 a ogni giocatore. Rimettete le tessere inutilizzate nella scatola.  
Tutte le tessere Terreno *devono* rimanere segrete fino alla fine della partita. Potete guardare le vostre tessere Terreno in qualsiasi momento.
- Dividete le altre **tessere Terreno** per tipo di Terreno e piazzatele a faccia in su in 6 pile accanto alla plancia.  
Le tessere di ogni pila devono essere disposte in ordine crescente, con "0" in cima e "4" in fondo.
- Posizionate i **Danari** (monete) e i **Recinti** accanto alla plancia. Tenete i **Recinti Finali** separati dagli altri (vengono utilizzati solo durante la fase finale del gioco).
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende la corrispondente pedina **Pastore**. Distribuite a ogni giocatore 20 Danari. (vedi regole speciali per 2 Giocatori in fondo al regolamento)
- Il giocatore che ha accarezzato una pecora più recentemente è il **Primo Giocatore** e riceve il **segналino Primo Giocatore**. A partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario (verso sinistra), ogni giocatore piazza il proprio Pastore sulla plancia, in una qualsiasi delle caselle numerate poste sulle strade.



Ora siete pronti a cominciare!

# TURNO DI GIOCO

Una partita a **Sheepland** è suddivisa in turni, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario.  
All'inizio del proprio turno, ciascun giocatore deve tirare il dado e verificare se la Pecora Nera si muove (vedi **La Pecora Nera**).  
Quindi, **deve** compiere *tre azioni*, scegliendole tra le seguenti:

- a) **Muovere il Pastore**
- b) **Muovere una Pecora**
- c) **Comprare una Tessera Terreno**

Potete scegliere liberamente quali azioni svolgere e in quale ordine, ma *almeno 1* delle vostre azioni *deve* essere usata per **Muovere il Pastore**.  
*Non potete* compiere per due volte la *stessa* azione nello stesso turno se il vostro Pastore *rimane fermo* nella stessa casella.

## Potete:

- Muovere il Pastore 3 volte;
- Muovere 1 Pecora, Comprare 1 tessera Terreno, quindi Muovere il Pastore;
- Comprare 1 tessera Terreno, Muovere il Pastore, quindi di nuovo Comprare 1 tessera Terreno;
- Muovere il Pastore 2 volte, quindi Comprare una Tessera Terreno.

## Non puoi:

- Comprare 2 tessere Terreno e poi Muovere il Pastore;
- Muovere il Pastore, quindi Muovere una Pecora per due volte;
- Muovere 1 Pecora, Comprare 1 tessera Terreno, quindi di nuovo Muovere 1 Pecora.



## MUOVERE IL PASTORE

Potete muovere il vostro Pastore su una *qualsunque* casella numerata che *non* sia occupata da un altro Pastore o da un Recinto. Se muovete su una casella adiacente (connessa direttamente da una strada senza attraversare nessun'altra casella) il movimento è **gratis**. Se muovete su una qualunque altra casella sulla plancia, il movimento costa **1 Danaro**.

Quando muovete il vostro Pastore, dovete posizionare un Recinto sulla casella *da cui* vi siete mossi. Non piazzate i Recinti Finali fino a che *tutti* i normali Recinti non sono stati posizionati sulla plancia. I Recinti Finali vengono usati solo durante la fase finale del gioco (vedi **Fine del gioco**).



## MUOVERE UNA PECORA

Potete muovere 1 qualsiasi Pecora (inclusa la Pecora Nera) da una qualsiasi delle 2 Regioni *adiacenti* al vostro Pastore all'altra Regione adiacente al vostro Pastore.

**Potete muovere solamente 1 Pecora per ogni volta che scegliete questa azione.**

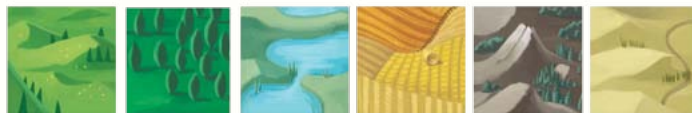


## COMPRARE UNA TESSERA TERRENO

Potete comprare 1 tessera Terreno dalla riserva se il suo tipo di Terreno corrisponde a quello di *una qualsiasi* delle 2 Regioni *adiacenti* al vostro Pastore. Quando comprate una tessera Terreno, dovete prendere la tessera in cima alla pila corrispondente e pagare il prezzo (in Danari) mostrato sulla tessera. Piazzate la tessera di fronte a voi a *faccia in giù* e mantenetela segreta fino alla fine della partita.

Comprando una tessera Terreno ne rivelate una più costosa, quindi il prossimo giocatore che comprerà una tessera di quel tipo dovrà pagare un prezzo più alto.

**Importante:** quando comprate una tessera Terreno *non* state comprando una specifica Regione della plancia. State "investendo" in quel tipo di Terreno. La rendita che otterrete da *ciascuna* delle vostre tessere Terreno alla fine della partita sarà uguale al numero di Pecore presenti in *tutte* le regioni di quel tipo di Terreno (vedi **Fine del gioco**).



## LA PECORA NERA

All'inizio della partita la Pecora Nera si trova nel villaggio di Sheepsburg. Come ogni altra Pecora, può essere mossa utilizzando un'azione Muovere 1 Pecora, ma cercherà anche di scappare di sua iniziativa!

All'inizio di ciascun turno, *dovete* tirare il dado. Se c'è una casella numerata adiacente alla Regione della Pecora Nera il cui numero corrisponde a quello del dado, *dovete* muovere la Pecora Nera nella Regione dall'altro lato della strada contrassegnata da quella casella.

La Pecora Nera *non* si muove se non c'è alcuna casella numerata corrispondente al numero del dado, *oppure* se la casella numerata corrispondente è occupata da un Recinto o da un *qualsiasi* Pastore.

**Alla fine della partita**, la Pecora Nera conta come **2 Pecore** ai fini del calcolo del punteggio finale.





## FINE DEL GIOCO

Quando tutti i normali Recinti sono stati posizionati sulla plancia, ha inizio la fase finale. Il gioco prosegue fino alla fine del turno del giocatore alla *destra* del Primo Giocatore (così che tutti i giocatori abbiano lo stesso numero di turni durante la partita). Se avete bisogno di piazzare un Recinto durante la fase finale del gioco, usate i Recinti Finali.

Quando l'ultimo giocatore completa il suo turno è il momento di calcolare il vostro punteggio!

Il **valore di ciascuna tessera** terreno in vostro possesso alla fine della partita è **uguale al numero totale di Pecore in tutte le Regioni di quel tipo di Terreno** (ricordate: la Pecora Nera conta come 2 Pecore per il calcolo del punteggio). Prendete dalla riserva Danari corrispondenti alla somma del valore di tutte le vostre tessere Terreno e aggiunteli alle monete in vostro possesso (se ancora ne avete). Il giocatore con più soldi è il vincitore! In caso di pareggio, vince il giocatore che riesce a belare più forte, come una vera pecora!

Nota: il costo delle tessere Terreno non conta nel calcolo del punteggio finale.

*Esempio:* Hai 2 tessere Pascolo e 1 tessera Montagna. Ci sono 3 Pecore in totale nelle 3 Regioni Pascolo, e 4 Pecore in totale nelle 3 Regioni Montagna. Il tuo punteggio totale è di 10 punti (3 + 3 + 4).

## REGOLE SPECIALI PER PARTITE A 2 GIOCATORI

Le regole sono le stesse fatta eccezione per queste 3 varianti:

- Ogni giocatore inizia la partita con 30 Danari.
- Ogni giocatore usa 2 Pastori (usate solo i Pastori rossi e blu).
- Al vostro turno, dovete scegliere 1 dei vostri Pastori e compiere tutte e 3 le vostre azioni usando solo quel Pastore.



## RINGRAZIAMENTI

Ringraziamo tutti gli amici che con il loro playtesting e i loro consigli hanno permesso che questo progetto fosse portato a compimento. In particolare gli amici del *Tempio di Kuma* e di *IDG*. Un ringraziamento particolare va a Mauro Sorghienti per le illustrazioni del prototipo, a Simone Tascini per aver spinto la Pecora Nera e ad Aska per la sua pazienza e il suo supporto durante il lungo lavoro.

Autori: Simone Luciani e Daniele Tascini

Illustrazioni: Giulia Ghigini

Layout: Noa Vassalli e Lucas Kowal

Revisione regolamento: Alessandro Pra'

Art Director e Project Manager: Cranio Creations s.n.c.

Copyright © 2012 and Trademark 2012, Cranio Creations s.n.c. All rights reserved.

