



# Haste Bock?

The Lamont Brothers

Eine spielerische Schererei



## Game Rules

For 2 - 4 shepherds,  
ages 10 and up

Panic on the pasture! The sheep flock is going crazy. Roger, a handsome ram, is turning the heads of the sheep ladies. Into the bargain, Shawn, the sheep shearer, is lurking on the edge of the meadow - eager to shear the white wool. Consequently, the poor sheep don't know where to run first. Are you able to lead them to the best spots on the pasture?

### 1. Game Equipment

8 sheep } (in the players' colours blue,  
48 action cards } yellow, green, and red)  
4 scoring tokens  
1 ram "Roger"  
1 black sheep "Berta" 1 black timer token  
1 sheep shearer "Shawn" 1 colour dice  
1 game board 9 pasture tiles + stickers

#### Who is who on the pasture?

Each player may lead two of these beautiful sheep ladies across the pasture...

... to **Roger**, the ram, that knows what sheep really want...

... before they meet for a chat with **Berta**, the sunburned black sheep...

... only to finally flee from the scissors of **Shawn**, the sheep shearer.



## Histoires de moutons

## Les règles du jeu

Pour 2 - 4 moutons  
à partir de 10 ans

C'est la panique dans la prairie ! Tout le troupeau de moutons est en ébullition. Roger, un irrésistible bélier, déclenche l'hystérie générale chez ces dames les brebis. Pour couronner le tout, le mouton coiffeur, qui guette au bord du pré, et ne pense qu'à faire sa pelote. Avec tout cela, les moutons ne savent plus où donner de la tête. Quel mouton arrivera finalement le mieux à remplir son bas de laine ?

### 1. Le matériel

8 moutons } (dans les couleurs des joueurs : bleu,  
48 cartes d'action } jaune, vert et rouge)  
4 pions d'évaluation  
1 irrésistible bélier « Roger »  
1 mouton noir « Maurice » 1 pion noir : le pion du temps  
1 mouton coiffeur « Jacques » 1 dé de couleurs  
9 tuiles de prairie + des autocollants 1 plateau de jeu

#### Qui est qui dans la prairie ?

Chaque joueur peut mener deux de ces belles dames brebis aux meilleurs pâturages de la prairie ...

... près de **Roger**, le bélier. Roger sait ce qui fait fondre les brebis.

Puis, on les amène auprès de **Maurice**, le mouton noir basané.

Et à la fin, tout le monde prend les pattes à son cou à la vue de **Jacques**, le mouton coiffeur, et de ses ciseaux coupants.

### 2. Game Preparation

Before you can start your first game you have to fix the nine sheep on their pasture tiles using the stickers.

The nine sheep are placed in the middle of the game board. The distance apart of two sheep of the same colour is determined by a Knight move (which you might know from Chess). Here is an example: Fig. 1

All sheep are looking in the same direction.

Each of you plays with the two sheep of one colour. You lay your twelve according action cards in front of you. Your scoring tokens and the timer token are placed beside the game board close to square Number 1 (Fig. 2).

Fig. 2: Each player has a scoring token of his colour.

### 2. Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, fixez les neuf moutons à l'aide des autocollants sur les contours des moutons figurant sur les tuiles de pré.

Au début de la partie, placez les moutons au milieu du plateau de jeu de manière à ce que les moutons de la même couleur se trouvent à chaque fois à un « saut de cavalier » (à la manière aux échecs) l'un de l'autre.

Voici un exemple Fig. 1: Tous les moutons regardent dans la même direction.

« HASTE BOCK ? » pour 4 joueurs

Chaque joueur place les 12 cartes d'action de la couleur de ses moutons devant lui sur la table, face visible. Placez vos pions d'évaluation et le pion du temps sur le bord du plateau de jeu à côté (de la case) numéro 1.

Fig. 2: Chaque joueur possède le pion d'évaluation de sa couleur.

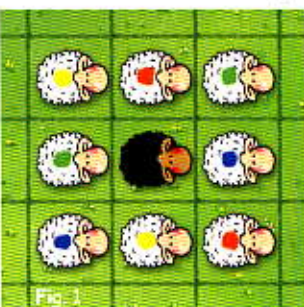


Fig. 2



### 3. Aim of the Game

The player whose scoring token has reached the most points, wins.

The bar on the edge of the game board is both, a scoring bar and a timer bar on which you move the timer token after each action.

### 4. Game Overview

In order to gain the most points in "HASTE BOCK?" you have to lead your sheep to the best pasture spots.

Depending on the four different game phases these best spots on the board change accordingly. The timer token always shows which game phase you are playing. During the turn of each player the timer token moves forward.

There are four game phases (Fig. 3):

#### 1st Phase:

"Sheep stick together!" (timer token on fields 1 through to 12)

Each player tries to move his two sheep as close together as possible.

#### 2nd Phase:

"Roger's attraction" (timer token on fields 13 through to 37)  
The adored and handsome ram Roger is placed at the edge of the game board. All sheep are looking at him. Each player tries to move his sheep as close to Roger as possible.

#### 3rd Phase:

"Black is beautiful" (timer token on fields 38 through to 49)  
The players try to move their sheep as close as possible to Berta, the black sheep.

4th Phase: "Shear Panic!" (timer token on fields 50 through to 74)  
Shawn, the feared shearer, is placed in line of sight at the edge of the game board. Only sheep that manage to escape on far away pasture fields will not be sheared.

Since "HASTE BOCK?" rules differ in some details according to the number of players this rule book starts with the 4-player-rule. You find the 2- and 3-players modifications on page 7.

### 5. Fight for the best Pasture Spots

Have a look at the sheep ladies. How peaceful they graze! But that peace won't last long!

Before the first game round the excited sheep bicker for the best pasture spots. You may start if you are the player with the longest hair. The other players follow clockwise.

Each player rolls the colour dice. The colour determines the colour type of the sheep with which you are about to ram. If the dice shows "white" you may choose a sheep of any colour. And this is how you ram:

One sheep rams another sheep or a line of sheep in any direction (see Fig. 4.1 through to 4.6).

### 3. But du jeu

Le joueur qui atteint le plus de points avec son pion d'évaluation gagne la partie.

Le compteur de points sert en même temps de barre de temps sur laquelle on déplace le pion du temps après chaque action.

### 4. Résumé

Pour gagner beaucoup de points dans le jeu de « HASTE BOCK ? », il faut amener ses moutons aux meilleurs pâturages.

La position des meilleurs pâturages dépend de la phase du jeu. Le pion du temps indique dans quelle phase on se trouve. Après chaque action jouée, on avance le pion du temps.

Il y a quatre phases de jeu différentes Fig 3.

#### 1ère phase

« Qui se ressemble s'assemble » (pion du temps sur cases 1 à 12)

Chaque joueur essaie de rapprocher ses deux moutons autant que possible.

#### 2ème phase:

« L'irrésistible bélier » (pion du temps sur cases 13 à 37)  
Placez Roger, le bélier aimé de tous, au bord du plateau de jeu. Tous les moutons le regardent. Chaque joueur essaie d'approcher autant que possible ses moutons de Roger.

#### 3ème phase:

« Black is beautiful » (pion du temps sur cases 38 à 49)  
Les joueurs essaient d'approcher autant que possible leurs moutons de Maurice, la brebis noire.

#### 4ème phase

« Le tondeur tant redouté » (pion du temps sur cases 50 à 74)  
Placez Jacques, le mouton coiffeur tant redouté au bord du plateau de jeu, dans la direction du regard des moutons. Seul les moutons qui arrivent à fuir devant Jacques s'en tirent à bon compte.

Comme le déroulement du jeu dépend du nombre de joueurs, nous commençons avec la variante pour 4 joueurs. A la fin de ces règles, vous trouverez les variantes pour 2 et pour 3 joueurs.

### 5. La bagarre pour les meilleures places

Tous nos moutons paissent encore paisiblement dans la prairie. Mais cela ne va pas durer ...

Avant la première manche, on se bagarre pour gagner les meilleures positions, c'est la panique. Le joueur qui a les cheveux les plus longs commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui commence lance le dé de couleurs. Le dé indique la couleur du mouton avec lequel le joueur va maintenant jouer des coudes. Si le dé indique « blanc », il choisit n'importe quel mouton. Quand on bouscule les autres, on doit tout de même respecter les règles suivantes :

Un mouton en bouscule un autre ou toute une rangée de moutons dans n'importe quelle direction (voir les Fig. 4.1 à 4.6).



Fig. 4.1: Steve rolls "black". Now he can ram the black sheep against any of the other sheep. He decides to ram the blue sheep diagonally backwards.



Fig. 4.1 : Albert obtient « noir » et peut maintenant utiliser le mouton noir pour bousculer un des moutons avoisinants. Il décide de pousser d'un bon coup le mouton bleu en arrière et en diagonale.

Fig. 4.2: Ramming sheep may move over empty fields. Bridget rolls "yellow" and rams the yellow sheep across the empty middle field diagonally against the red sheep.

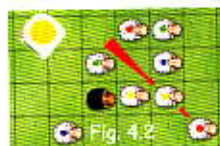


Fig. 4.2 : un mouton qui bouscule peut aussi se déplacer par-dessus des cases libres. Bertrand obtient « jaune » et pousse avec le mouton jaune le mouton rouge en diagonale par-dessus la case du milieu qui est libre.

Fig. 4.3: You may also ram several sheep in line. Evelyn rolls "green" and rams the blue and the yellow sheep sideways.



Fig. 4.3 : un joueur peut aussi bousculer plusieurs moutons qui se trouvent dans la même rangée. Emilie obtient « vert » et bouscule de côté les moutons bleu et le jaune.

Fig. 4.4: Doris rolls "red" and rams with the red sheep the yellow one 1 field backwards.



Fig. 4.4 : un joueur peut bousculer plusieurs moutons, et ce même s'il y a des cases libres entre eux. Mais on doit observer la règle suivante : le dernier mouton bousculé est toujours déplacé exactement d'une case dans la direction de la bousculade.

Fig. 4.5: ...Doris must not ram the yellow sheep any further (2 fields or more), unless...

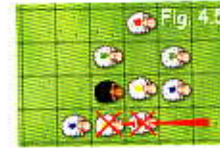


Fig. 4.5 : Diane obtient « rouge » et bouscule à l'aide du mouton rouge le mouton jaune d'une case en arrière ...  
... Diane ne peut plus bousculer le mouton jaune (2 cases ou plus), sauf si ...

Fig. 4.6: ...she decides to ram the blue sheep as well. The last rammed sheep always has to go one field in the ramming direction.



Fig. 4.6 : ... elle décide de pousser aussi le mouton bleu. Le dernier mouton bousculé est toujours déplacé exactement d'une case dans la direction de la bousculade.

Now, the sheep are well distributed and the actual game can begin.

Les moutons sont alors déboussolés et la partie peut maintenant commencer.

## 6. The Sequence of a Turn

You keep on playing clockwise. When it is your turn you execute the following actions in order:

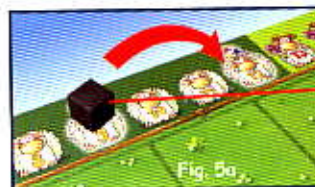
1. You chose one of your face-up action cards and execute the chosen action. The used action card is then removed from the game.

2. You move the timer token as many fields on the timer track as it is displayed on the used action card (Fig. 5a).

3. If the timer token indicates, points will be awarded (See Chapter 8 - The Scoring Table).

4. If after your action the timer token is moved onto a "Shear Panic"-field you roll the colour dice and ram with a sheep in the same way as it is described in Chapter 5. However, as a result of this action there will be **no points scored**, and the timer token will not be moved.

Fig. 5b: You recognize the "Shear Panic"-fields by the dice above the sheep.



## 6. Le déroulement du jeu

Jouez à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour exécute les actions suivantes, l'une après l'autre :

1. Choisissez l'une des cartes d'action qui se trouvent face visible devant vous sur la table et exécutez l'action choisie. Une fois utilisées, ces cartes sortent du jeu.

2. Déplacez le pion « temps » sur la barre du temps du nombre de cases indiqué sur la carte d'action que vous avez utilisée (Fig. 5a).

3. Si le pion du temps déclenche une évaluation, on réalise un décompte (voir chapitre 8 « Les évaluations »).

4. Si, après l'action du joueur, le pion du temps tombe sur une case « panique », le joueur lance le dé pour déterminer une couleur. Il prend un mouton de cette couleur pour en bousculer d'autres en respectant les règles détaillées dans le chapitre 5. Il n'y a pas d'évaluation après cette action et on ne déplace pas le pion « temps ».



Fig. 5b

Fig. 5b : on reconnaît les cases « panique » au dé qui figure au-dessus du mouton.



## 7. Action Cards

### Overview of the action cards

An action card is composed like this

1. The number of spaces the timer token moves
2. This is the action you execute
3. Here you find one of the three conditions, which is linked to the action



- The following conditions exist:
- One of your **own** sheep has to perform this action.
  - You can chose **any** sheep to perform this action.
  - The next player may **not** undo this action.

Here are the seven actions:

**Actions performed only with own sheep**

#### a) Sheep Step

The sheep moves one space in any direction on an empty field (orthogonally, diagonally). If there is no free adjacent field, this action is not possible.



#### b) Lamb Slam

You ram one of **your own** sheep against one or more other sheep in the way it is described in "Fight for the best Pasture Spots" (Chapter 5).



#### c) Sheep Leap

One of your sheep jumps in any direction (orthogonally, diagonally) over any number of sheep in a **chosen** direction. The jumping sheep lands on the field, which is located directly after the last overjumped sheep.



Fig. 6: Sheep may perform a run-up across empty fields before the actual jump. If Doris jumped with her blue sheep over the red sheep, she would land on field A. If she wanted to jump over the blue sheep as well, she would land on field B. She cannot jump over the green sheep, because that one is already on a field that is adjacent to the field limitation.



Fig. 6

## 7. Les cartes d'action

### Structure d'une carte d'action

Voici à quoi ressemble une carte d'action :

1. Le nombre indique de combien de cases on doit déplacer le pion du temps.
2. C'est l'action que le joueur exécute.
3. Ici on peut lire l'une des trois **conditions** rattachées à cette action.

- Il existe les conditions suivantes :
- L'un de **tes** moutons doit exécuter cette action.
  - Cette action **ne** doit pas forcément impliquer un de **tes** moutons.
  - Le joueur suivant n'a **pas** le droit d'annuler cette action.

Il y a sept actions possibles :

**Actions avec ses propres moutons**

#### a) Le pas de mouton

On déplace l'un de ses propres moutons sur n'importe quelle case voisine libre (horizontalement, verticalement, diagonalement). S'il n'y a pas de case voisine libre, on ne peut pas exécuter cette action.

#### b) La bousculade

Le joueur prend l'un de **ses propres** moutons pour en bousculer un ou plusieurs autres. Respectez les règles décrites dans le chapitre 5 (« La bagarre pour les meilleures places »).

#### c) Sauter-mouton

L'un des moutons du joueur saute un nombre quelconque d'autres moutons dans **n'importe quelle direction** (horizontalement, verticalement, diagonalement). Le mouton termine son saut sur la case qui se trouve **directement derrière le dernier mouton sauté**.

Fig. 6 : Pour mieux réussir leur saut-mouton, les moutons qui sautent peuvent « prendre leur élan » sur des cases libres avant de sauter. Si Diane saute par-dessus le mouton rouge avec son mouton bleu, elle tombe sur la case A. Si elle saute encore le mouton bleu, elle tombe sur la case B. Elle ne peut plus sauter le mouton vert, parce qu'il se trouve au bord du plateau de jeu.

**Actions performed with any sheep**

#### d) Diagonal Push

All sheep on a **diagonal line** of fields move along this line one step in the same direction. During this action the sheep must always move along the chosen line.



Fig. 7: Bridget pushes the red, the yellow and the blue sheep one field.



Fig. 7

#### e) Line Push

All sheep on a **horizontal or vertical line** of fields move along this line one step in the same direction. During this action the sheep must always move along the chosen line.



Fig. 8a: Steve moves the blue and the green sheep one field horizontally along the line they stand on.



Fig. 8a

Fig. 8b: This movement isn't allowed because then the sheep would leave their line.



Fig. 8b

**Les actions possibles avec des moutons quelconques**

#### d) La caravane de moutons diagonale

Tous les moutons qui se trouvent sur une **diagonale** de cases se déplacent **sur cette ligne** d'une case dans la même direction. Dans cette action, les moutons ne doivent pas quitter la ligne choisie.

Fig. 7 : Hélène déplace les moutons rouge, jaune et bleu d'une case.

#### e) La caravane de moutons horizontale et verticale

Tous les moutons qui se trouvent sur une **ligne horizontale ou verticale** de cases se déplacent **sur cette ligne** d'une case dans la même direction. Dans cette action, les moutons ne doivent pas quitter la ligne choisie.

Fig. 8a : Albert déplace le mouton bleu et le mouton vert horizontalement d'une case sur la ligne sur laquelle ils se trouvent.

Fig. 8b : Ce déplacement est interdit, parce qu'il implique que les moutons quittent la ligne sur laquelle ils se trouvent tous.



## ⊗ Actions affecting the complete flock

### f) Feeding Trough

You pick a sheep on the outer edge of the flock. All sheep then move in one direction to the outer horizontal or vertical line of pasture fields that sheep is on (See Fig. 9a through to 9d).

The next player may not undo this action by playing the "Feeding Trough" in the opposite direction. But he may play a "Feeding Trough" in one of the two other directions.

Fig. 9: This is a possible flock formation before the "Feeding Trough" action.



Fig. 9

Fig. 9a: All sheep geared to the black sheep.

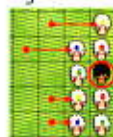


Fig. 9a

Fig. 9b: All sheep geared to the green and blue sheep.

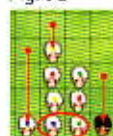


Fig. 9b

Fig. 9c: All sheep geared to the blue sheep.

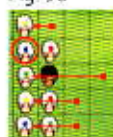


Fig. 9c

Fig. 9d: All sheep geared to the yellow sheep.

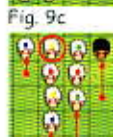


Fig. 9d

### g) Herd Instinct

The whole flock is turned by 90° - clockwise or counter clockwise. If Roger (in Phase 2) or Shawn (in Phase 4) is present, he is moved into the (new) line of sight of the sheep.

The next player may not undo this action. But he may turn the flock by additional 90° in the same direction by playing his "Herd Instinct" action card.



Fig. 10: In this example Peter turns the flock by 90° clockwise. Roger is moved towards the right edge of the game board.



Fig. 10

## ⊗ Les actions qui concernent tout le troupeau

### f) La mangeoire

Tous les moutons s'approchent, autant que possible et dans une direction, d'une ligne de cases de la prairie déterminée par le joueur. C'est un mouton qui se trouve sur cette ligne horizontale ou verticale dans la direction du déplacement qui marque le bord extérieur du troupeau. Le joueur suivant ne peut pas annuler cette action en jouant une mangeoire dans la direction opposée. Il peut cependant jouer une mangeoire dans l'une des deux autres directions.

Fig. 9 : (Une situation possible de pâturage avant « la mangeoire ».)

Fig. 9a : tous les moutons s'alignent sur le mouton noir.

Fig. 9b : tous les moutons s'alignent sur le mouton vert et le bleu.

Fig. 9c : tous les moutons s'alignent sur le mouton bleu.

Fig. 9d : tous les moutons s'alignent sur le mouton jaune.

### g) L'instinct grégaire

Tous les moutons tournent de 90°, dans le sens des aiguilles d'une montre ou à contresens.

Si Roger (phase 2) ou Jacques (phase 4) sont présents, celui-ci se déplace dans la (nouvelle) direction du regard des moutons.

Le joueur suivant ne peut pas annuler cette action. Il peut cependant tourner le troupeau de 90° supplémentaires avec la carte d'action « instinct grégaire », tant qu'il conserve le sens de rotation de son prédécesseur.



Fig. 10 : dans cet exemple, Pierre tourne tous les moutons de 90° vers la droite. Roger se déplace et arrive donc au bord droit du plateau de jeu.

### General Pasture Rules:

1. At least one sheep has to be moved during every action.
2. The movement of the sheep is independent from their line of sight. Sheep also move back- and sideways.
3. The game board edge limits the movement of the sheep. Actions, which would cause a sheep to cross the game board edge, are not possible.

### Règles générales de pâturage :

1. Pour chaque action, on doit déplacer au moins un mouton !
2. La direction du regard des moutons n'exerce pas d'influence sur leur déplacement. Car les moutons savent aussi marcher en arrière et de côté.
3. Le bord du plateau de jeu limite le déplacement des moutons, c'est-à-dire qu'il n'est pas possible d'exécuter des actions par lesquelles un mouton franchirait le bord du plateau de jeu.



## 8. The Scoring Table

In each of the four game phases you receive points. Your scoring token displays your points on the scoring bar. During the first and the third phase you get points immediately after you have moved the timer token. In phases two and four points are only distributed, if the timer token has reached a certain field. Then, all players can get points.

**1st Phase:** "Sheep stick together!" (timer token on fields 1 through to 12).

The timer token is located on a field of the first phase, **after** you have moved it. You get **2 points**, if both of your sheep are on **horizontal or vertical** adjacent fields. You only receive **1 point**, if your sheep are touching **diagonally**. If your sheep are farther away from each other, no points are scored.

Fig. 11: If after his action Steve's red sheep stood like this he would receive 2 points. If this sheep arrangement was the result of Peter's action (yellow) he would only get 1 point.

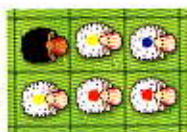


Fig. 11

**2nd phase:** "Roger's attraction" (timer token on fields 13 through to 37).

All players receive points as soon as one of them has moved the timer token **over the stone wall** (after field 24); the second time points are scored is when the timer token reaches the **stone pen** (field 37).

**After the timer token has reached the stone pen (field 37), it stops there. Only the next player is allowed to move it on.** Points are scored for each sheep as follows: **4 points** for each sheep that is located in the **row closest to Roger**. Sheep in the next row get **3 points**, whereas, in the third row **2 points** are scored. Sheep in the fourth row bring **1 point**. All other sheep get no points.

**As soon as the timer token reaches the third phase, Roger is removed from the game.**

Fig. 12: Steve receives 6 points for his red sheep (3 points each). Peter's yellow front sheep brings 3 points, the one behind only 2 points (5 points altogether). Doris's blue sheep in the front row is worth 4 points, the one in the last row scores 0 points (4 points altogether). Bridget's green sheep score 4 points and 1 point (5 points altogether).



Fig. 12

**3rd phase:** "Black is beautiful" (timer token on fields 38 through to 49).

If - after your performed action - the timer token is placed on a field of the third phase, you instantly receive **2 points for each of your sheep** touching the black sheep **horizontally or vertically**. Each sheep touching the black sheep **diagonally** brings **1 point**. If your sheep are farther away from Berta, you don't get any points.

Fig. 13: Peter receives 2 points for each of his sheep (4 points altogether). If this sheep arrangement was the result of Steve's action (red) he would only get 1 point, since only one of his red sheep is on a diagonally adjacent field to Berta, the black sheep.



Fig. 13

**4th phase:** "Shear Panic!" (timer token on fields 50 through to 74). All players receive points as soon as the timer token has been moved **over the stone wall** (after field 61); the second time points are scored is when the timer token reaches the **stone pen** (field 74). Points are distributed for each sheep as follows: Sheep in the **row furthest away from the shearer** score **4 points**, sheep in the row before score **3 points**, sheep in the 3rd furthest row score **2 points**, and sheep in the 4th furthest row score **1 point**. All other sheep get 0 points.

**Sheep in the row closest to the shearer always score 0 points.** Fig. 14: The sheep in the foremost line before Shawn score 0 points. Steve's red sheep in the back is worth 4 points. Bridget's green sheep bring 3 and 2 points (5 points altogether). Doris's hindmost blue sheep scores 2 points. Since Berta (the black sheep) is taken into account concerning the point distribution both of Peter's yellow sheep miss out.



Fig. 14

## 8. Les évaluations

Dans chacune des quatre phases du jeu, les joueurs ramassent des points qu'ils marquent sur le compteur de points au moyen de leur pion d'évaluation. Dans les phases 1 et 3, on reçoit ses points toujours juste après son tour. Dans les phases 2 et 4, on ne reçoit de points que si le pion de temps atteint certaines cases. Dans ce cas-là, tous les joueurs reçoivent des points.

**1ère phase :** « Qui se ressemble s'assemble » (pion de temps sur case 1 à 12) Le pion du temps se retrouve sur une des cases de la première phase. Le joueur qui l'a déplacé reçoit **2 points** si ses deux moutons se trouvent sur des cases voisines **verticalement ou horizontalement**. Il ne reçoit qu'

**1 point** si ses moutons se trouvent distants l'un de l'autre d'une seule case en diagonale. Si ses moutons sont encore plus distants l'un de l'autre, le joueur ne reçoit aucun point.

Fig. 11 : si, après son tour, les moutons d'Albert se trouvent dans la position indiquée, il reçoit 2 points. Si c'était le tour de Pierre (jaune), celui-ci ne recevrait qu'un seul point.

**2ème phase :** « L'irrésistible béliet » (pion du temps sur case 13 à 37) Tous les joueurs reçoivent des points au moment où un joueur déplace le pion du temps **par-dessus le mur** (derrière la case 24) et, une seconde fois, au moment où le pion du temps atteint l'**enclos de pierres** (case 37).

**Si on atteint l'enclos de pierres (case 37) avec le pion du temps, celui-ci s'arrête ici. Le joueur suivant peut le faire avancer de nouveau.** Chaque mouton qui se trouve dans la première rangée devant Roger reçoit **4 points**. Les moutons de la rangée suivante reçoivent chacun **3 points**. Les moutons de la troisième rangée reçoivent **2 points**, les moutons de la quatrième rangée **1 point**. Les autres moutons repartent les pattes vides. **Au moment où le pion du temps atteint des cases de la troisième phase, Roger s'en va.**

Fig. 12 : Albert reçoit trois points pour chacun de ses deux moutons rouges, donc 6 points au total. Le mouton jaune devant Pierre reçoit 3 points, et le mouton derrière seulement 2 points, donc 5 points au total. Le mouton bleu de Diane qui se trouve dans la première rangée reçoit 4 points, tandis que le mouton de la dernière rangée ne reçoit rien : cela fait 4 points au total pour Diane. Les moutons verts d'Hélène valent 4 points et 1 point : elle reçoit donc 5 points lors de cette évaluation.

**3ème phase :** « Black is beautiful » (pion du temps sur case 38 à 49) Si un joueur déplace, après avoir joué, le pion du temps sur une case de la troisième phase, il reçoit immédiatement **2 points pour chacun de ses propres moutons** qui se trouvent sur une case voisine **horizontalement ou verticalement** du mouton noir. Pour chacun de

ses moutons qui se trouvent distants d'une seule case en diagonale du mouton noir, il reçoit **1 point**. Si les moutons du joueur sont encore plus éloignés du mouton noir, ils ne rapportent aucun point.

Fig. 13 : Pour chacun de ses moutons jaunes, Pierre reçoit 2 points, donc 4 points au total. Si c'était le tour d'Albert, celui-ci ne recevrait qu'un seul point pour son mouton rouge qui est à côté en diagonale de Maurice, le mouton noir.

**4ème phase :** « Le tondeur redouté » (pion du temps sur case 50 à 74) Tous les joueurs reçoivent des points quand un joueur déplace le pion du temps **par-dessus le mur** (derrière la case 61) et, une deuxième fois, au moment où le pion du temps atteint l'**enclos de pierres** (case 74). Chaque mouton se trouvant dans la rangée la plus éloignée rapporte **4 points**. Les moutons des rangées précédentes rapportent respectivement **3, 2 et 1 point(s)**. Les autres moutons ne reçoivent rien. **Les moutons qui se trouvent dans la rangée la plus proche du mouton coiffeur reçoivent toujours 0 points.**

Fig. 14 : les moutons de la première rangée devant Jacques ne reçoivent aucun point. Le mouton rouge d'Albert qui se le plus loin rapporte 4 points. Les moutons verts d'Hélène rapportent 3 et 2 points, c'est-à-dire 5 au total. Le mouton bleu de Diane qui se trouve derrière vaut 2 points. Comme on ne tient pas compte de Maurice pour le compte des rangées, Pierre ne reçoit rien pour ses deux moutons jaunes.



If there are empty rows between the sheep, these rows are ignored in the scoring of phase 2 and 4. Sheep of a neutral colour, e.g. the black one or the neutral sheep in the 2- and 3-player game, are counted as a normal row in the scoring.

## 9. Game end

The game ends after the timer token has entered the last pen (field 74). Here, a final scoring takes place.

**The player with the most points scored wins the game.**

If there is a tie between the best players these players count the values on their unused action cards.

The player with the higher sum wins.

Fig. 15: The timer token inside the last stone pen



Fig. 15

## 9. Fin de la partie

Quand le pion du temps atteint la case 74, la partie prend fin. Maintenant, on procède à une dernière évaluation.

**Le joueur qui a ramassé le plus de points a gagné la partie.** En cas d'égalité, les joueurs en question additionnent les

valeurs de leurs cartes d'action qu'ils n'ont pas utilisées. Celui qui obtient la plus grande somme gagne.

Fig. 15 : le pion du temps dans le dernier enclos de pierres

## 10. "HASTE BOCK?" for 3 players

**Starting positions:** as in the 4 player game. In addition to Berta there are two more neutral sheep.

**Game preparations:** Each player receives 3 extra action cards from the unused action card set of the fourth player: one card with value 1, one with a 2 and one with a 3. He reverses these cards - so that only the number on the back is visible. These turned action cards become **movement cards**. Therefore, the depicted action on the front has no relevance in this game version.

**Game overview:** The game runs as in the 4 player game, but with the following rule extensions: In addition to one of your action cards you can play on of your three movement cards. After executing the action you move the timer token according to the sum of both cards. After its usage the movement card is removed from the game - similar to a played action card.

**End of game:** As in the 4 player game. For each movement card you haven't used throughout the course of the game, your scoring token moves two spaces backwards.

## 11. "HASTE BOCK?" for 2 players

**Starting positions:** as in the 4 player game. In addition to Berta there are four more neutral sheep.

**Game preparations:** Each player receives a complete additional set of actions cards from the unused sets of the third or fourth player. He reverses these cards - so that the number on the back is visible. These turned action cards become **movement cards**. Therefore, the depicted action on the front has no relevance in this game version. When "Fighting for the best Pasture Spots" (see Chapter 5) each player may ram twice - in alternating order.

**Game overview:** The game runs as in the 4 player game, but with the following rule extensions: In addition to each of your action cards you have to play one of your movement cards. After executing the action you move the timer token according to the sum of both cards. After its usage the movement card is removed from the game - similar to a played action card.

**End of game:** As in the 4 player game.

## Tips & Tricks

Keep your options open - try to keep one of each action and timer number.

Sheep Leap and Herd Instinct should not be used lightly. Pay attention to what phase is coming next, and to the remaining actions of your opponents. You might want to slow down the timer token to ensure you get a turn in a phase. In the 2- or 3-player-game you can influence this better with your movement cards.

S'il y a des rangées de libres entre les moutons, celles-ci ne sont pas tenues en compte pour l'évaluation dans les phases 2 et 4. Les moutons d'une couleur neutre, par exemple le mouton noir ou les moutons neutres dans la variante pour 2 et 3 joueurs, ne comptent pas lors de l'évaluation.

## 10. « HASTE BOCK? » pour 3 joueurs

**Installation au début :** comme dans la partie à 4. En plus de Maurice, il y a donc deux autres moutons neutres.

**Les préparatifs :** chaque joueur reçoit trois cartes d'action supplémentaires de la couleur qui n'est pas utilisée - chacun une carte des valeurs 1, 2 et 3. On retourne ces cartes de manière à ce qu'on ne voie que les nombres indiqués au verso. Ces cartes servent seulement de **cartes de déplacement**. Les actions indiquées au recto de ces trois cartes ne jouent aucun rôle dans cette variante.

**Le déroulement :** comme dans la partie à 4, mais avec le complément suivant : en plus de sa carte d'action, le joueur peut jouer l'une de ses trois cartes de déplacement supplémentaires. Après avoir joué son action, il déplace le pion du temps en fonction de la **somme** des deux cartes. Après l'avoir jouée, on écarte sa carte de déplacement - tout comme les cartes d'action.

**Fin de la partie :** pour chaque carte de déplacement qu'un joueur n'a pas utilisée à la fin de la partie, son pion d'évaluation recule de 2 cases.

## 11. « HASTE BOCK? » pour 2 joueurs

**Installation au début :** comme dans la partie à 4. En plus de Maurice, il y a donc quatre autres moutons neutres.

**Les préparatifs :** chaque joueur reçoit un jeu complet de cartes d'action supplémentaires de la troisième et de la quatrième couleur qui ne sont pas utilisées. On retourne ces cartes de manière à ce qu'on ne voie que les nombres indiqués au verso. Ces cartes servent seulement de **cartes de déplacement**. Les actions indiquées au recto ne jouent aucun rôle dans cette variante. Lors de « La bagarre pour les meilleures places » (voir chapitre 5), dans la partie à 2, chaque joueur doit bousculer deux fois (en alternance).

**Le déroulement :** comme dans la partie à 4, mais avec le complément suivant : en plus de sa carte d'action, le joueur doit jouer l'une de ses cartes de déplacement. Après avoir exécuté son action, il déplace le pion du temps en fonction de la **somme** des deux cartes. Après l'avoir jouée, on écarte sa carte de déplacement - tout comme les cartes d'action.

**Fin de la partie :** comme dans la partie à 4.

## Des tuyaux

Essayez toujours de vous réserver aussi longtemps que possible toutes les possibilités d'action en utilisant habilement vos cartes d'action. Les cartes d'action avec une valeur élevée accélèrent la partie et peuvent priver les autres joueurs de leur évaluation. Utilisez le « Sauter-mouton » et « L'instinct grégaire » avec circonspection pour ne pas gaspiller ces actions.

Faites attention à la barre du temps et essayez de profiter des cases de panique. Choisissez les actions aussi en tenant compte de leurs points de déplacement pour le pion du temps pour provoquer ou au contraire retarder une évaluation, ou encore pour atteindre une case de panique. C'est important, surtout dans la partie à 2 ou 3, où on peut mieux contrôler le déplacement du pion du temps à l'aide de ses cartes de déplacement.



## 12. Short Rules

**Before starting:** "Fighting for the best Pasture Spots" (each player rolls a dice and rams; when playing the 2-player-game each players rams twice).

**The clockwise action sequence:**

1. You choose an **action card** (In the 2-player-game you also have to chose a movement card; in the 3-player-version you may do this voluntarily)
2. You perform the chosen action
3. You move the **timer token**
4. You check, if **points will be distributed**
5. If the timer token landed on a "Sheer Panic"-field after your action, you roll a dice and ram with a sheep of that colour

### Possible Actions:

#### Sheep Step

The sheep moves one space in **any direction** on an empty field (orthogonally, diagonally).



#### Lamb Slam

You ram **one own sheep** against one or more other sheep in a direction you chose.



#### Sheep Leap

**One of your sheep** jumps in any direction (orthogonally, diagonally) over any number of sheep.



#### Diagonal Push

All sheep on a **diagonal line** of fields move **along this line** one step in the same direction.



#### Line Push

All sheep on an **horizontal or vertical line** of fields move **along this line** one step in the same direction.



#### Feeding Trough

All sheep move in one direction as close as possible to a **chosen line** of pasture fields.



#### Herd Instinct

The **whole flock** is turned by 90° - clockwise or counter clockwise.



### Scoring

**1st Phase:** The player who just performed an action scores points. You get 2 points, if **both of your sheep** are on horizontal or vertical **adjacent** fields. You receive 1 point, if your sheep are touching diagonally.

**2nd phase:** All players receive points when the timer token is moved over the stone wall and when it reaches the stone pen.

**4 points** for each sheep that is located in the row closest to Roger. Sheep in the next row get **3 points**, whereas, in the third row **2 points** are scored. Sheep in the fourth row bring **1 point**. All other sheep get no points.

**3rd phase:** The player who just performed an action scores points. **2 points** for each of your sheep touching the **black sheep** horizontally or vertically. Each sheep touching the **black sheep** diagonally brings **1 point**. If your sheep are farther away from Berta, you don't get any points.

**4th phase:** "Sheer Panic" All players receive points when the timer token is moved over the stone wall and when it reaches the stone pen.

Sheep in the row furthest away from the sheep shearer score **4 points**, sheep in the row before score **3 points**, sheep in the 3rd furthest row score **2 points**, and sheep in the 4th furthest row score **1 point**. All other sheep get **0 points**.

## 12. Résumé des règles

**Avant le début de la partie :** la bagarre pour les meilleures places. Chaque joueur lance le dé et bouscule les autres une fois, deux fois dans la partie à 2.

**Le déroulement du jeu** (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre) :

1. Le joueur choisit l'une de ses **cartes d'action** (dans la partie à 2, il doit aussi choisir une carte de déplacement, tandis que dans la partie à trois, c'est volontaire).
2. Il exécute l'**action** choisie.
3. Il déplace le pion « **temps** ».
4. Il est possible que le pion « temps » déclenche une **évaluation**.
5. Si, une fois que le joueur a joué, le pion du temps tombe sur une case « **panique** », le joueur lance le dé pour déterminer une couleur. Il prend un mouton de cette couleur pour en bousculer un autre.

### Les actions possibles :

#### Le pas de mouton

On déplace l'un de ses **propres moutons** sur n'importe quelle case voisine libre.

#### La bousculade

Avec un de ses **moutons**, on en pousse un ou plusieurs autres dans une direction quelconque.

#### Saute-mouton

Un de ses **moutons** saute un nombre quelconque d'autres moutons dans une direction quelconque.

#### La caravane de moutons (diagonale)

Tous les moutons situés sur une **diagonale** se déplacent d'une case **sur cette ligne** dans la même direction.

#### La caravane de moutons (horizontale/verticale)

Tous les moutons situés sur une **ligne verticale ou horizontale** se déplacent d'une case **sur cette ligne** dans la même direction.

#### La mangeoire

Tous les moutons s'approchent autant que possible dans une direction d'une **ligne de cases** déterminée par le joueur.

#### L'instinct grégaire

On fait tourner **tout le troupeau** de 90°.

### Les évaluations :

**Phase 1 :** (le joueur qui était en train de jouer est le seul à recevoir des points) Si ses deux **propres moutons** se trouvent sur des cases voisines verticalement ou horizontalement, il reçoit 2 points. S'ils se touchent diagonalement, 1 point.

**Phase 2 :** (tous les joueurs reçoivent des points après que le pion du temps a franchi le mur et atteint l'enclos de pierres)

**4 points** pour chaque mouton qui se trouve dans la première rangée devant Roger. Les moutons de la rangée suivante reçoivent chacun **3 points**. Les moutons de la troisième rangée rapportent **2 points**, et ceux de la quatrième rangée **1 point**. Les autres ne reçoivent rien.

**Phase 3 :** (le joueur qui était en train de jouer est le seul à recevoir des points)

Pour chaque mouton qui se trouve sur une case voisine verticalement ou horizontalement du **mouton noir**, il reçoit **2 points**. Pour les moutons qui le touchent diagonalement, **1 point**.

**Phase 4 :** (tous les joueurs reçoivent des points après que le pion du temps a franchi le mur et atteint l'enclos de pierres)

**4 points** pour chaque mouton qui se trouve dans la dernière rangée par rapport à Jacques. Les moutons des rangées plus avant reçoivent chacun **respectivement 3, 2 et 1 point(s)**. Les autres moutons ne reçoivent rien. Les moutons qui se trouvent dans la rangée la plus proche du mouton coiffeur reçoivent **toujours 0 points**.