

SHAVE A SHEEP



2-4



5+



10-15



Anleitung



Rules



Règles



Regole





Eine neue Art des Spielens!

Bauen, spielen, verändern mit den neuen LEGO® Spielen. Die vielen Variationsmöglichkeiten und der einzigartige LEGO Würfel zum Zusammenbauen garantieren ein völlig neues Spielerlebnis sowie jede Menge Spaß für Familie und Freunde.



A new way to play!

Introducing LEGO® Games, the world's first collection of games that you build, play and change. With the unique buildable LEGO Dice and changeable rules, LEGO Games is a new way of having fun together with family and friends.



Jouer autrement

Découvrez les jeux de société LEGO® : les premiers jeux de société à construire ! Avec le dé LEGO à construire et les règles du jeu modifiables selon les envies des joueurs, les jeux de société LEGO promettent des heures de divertissement en famille ou entre amis.



Un nuovo modo di giocare!

Vi presentiamo LEGO® Games, la prima collezione al mondo di giochi da tavolo che potrai costruire personalmente e modificare. Con l'esclusivo Dado LEGO modificabile, LEGO Games è un nuovo modo di divertirsi e giocare con amici e familiari.





Kannst du mehr Wolle scheren als deine Mitspieler, bevor die Schursaison vorbei ist? Sammle Wolle, scher dein Schaf, tausche dein Schaf mit einem Mitspieler oder lass den bösen Wolf ein Schaf so erschrecken, dass es seine ganze Wolle verliert.



Spielziel

Wer die meiste Wolle gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Baut erst das Spiel auf, indem ihr der beiliegenden LEGO® Bauanleitung folgt. Dabei lernt ihr die einzelnen Bestandteile des Spiels kennen und habt es dadurch später leichter, das Spiel wieder aufzubauen oder die Regeln zu verändern.

Steckt die unten abgebildeten Plättchen auf den LEGO Würfel:



Stellt den Wolf in die Tischmitte und legt die Wolle daneben. Jeder Spieler nimmt sich ein Schaf.



In der Packung findet ihr ein kleines Werkzeug, mit dem ihr die Plättchen leichter vom Würfel lösen könnt.



SPIELEN

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, würfelst du. Zeigt der Würfel mehr als eine Farbe, entscheidest du dich für EINE Aktion. Abhängig von deinem Wurf machst du Folgendes:



Wolle

Nimm ein Stück Wolle aus der Tischmitte und stecke es auf dein Schaf. Dein Schaf darf nicht mehr als fünf Wollstücke tragen (siehe auch Sofort-Schur).



Doppelte Wolle

Nimm zwei Wollstücke und stecke sie auf dein Schaf.

Dein Schaf darf maximal fünf Wollstücke tragen. Würfelst du „Doppelte Wolle“ und dein Schaf trägt bereits vier Wollstücke, darfst du nur eines nehmen und auf dein Schaf stecken.



Schaftausch

Tausche dein Schaf mit dem Schaf eines beliebigen Mitspielers.



Wolf erschrickt Schaf

Stelle den Wolf neben das Schaf eines beliebigen Mitspielers. Da sich das Schaf fürchterlich erschrickt, verliert es seine ganze Wolle. Entferne alle Wollstücke von diesem Schaf und lege sie zusammen mit dem Wolf zurück in die Tischmitte.



Schafschur

Entferne alle Wollstücke von deinem Schaf und lege sie neben dich auf den Tisch. Die Wolle gehört dir und kann nicht mehr gestohlen werden.

Sofort-Schur

Bist du an der Reihe und dein Schaf trägt bereits fünf Wollstücke, musst du es sofort scheren, BEVOR du würfelst. Lege die Wollstücke zu deinem Vorrat auf den Tisch.

Spielende

Sobald das letzte Stück Wolle aus der Tischmitte genommen wurde, schert jeder Spieler sein Schaf ein letztes Mal und legt die Wolle zu seinem Vorrat.

Wer am meisten Wolle besitzt, gewinnt.



VERÄNDERN



DEIN SPIEL – DEINE REGELN

Mit dem LEGO® Würfel hast du unglaublich viele Möglichkeiten, das Spiel immer wieder zu verändern. Du kannst das Spiel, die Bestandteile des Spiels und sogar die Regeln verändern. Jede kleine Änderung wird es mehr und mehr zu DEINEM Spiel machen.

Probiere am besten nur eine Änderung pro Spiel aus. Dann kannst du gleich feststellen, ob es funktioniert oder nicht.

Am meisten Spaß macht es, die Regeln zusammen mit deinen Mitspielern zu verändern. So weiß jeder gleich, was verändert wurde. Denk daran, VOR jedem Spiel allen zu sagen, nach welchen Regeln gespielt wird.

Nachdem du jetzt weißt, wie das Spiel gespielt wird, kannst du die folgenden Änderungsvorschläge ausprobieren, bevor du deine eigenen Regeln erfindest.

Schur-Kosten

Immer wenn du ein Schaf scherst, kostet dich das ein Stück Wolle, das du zurück in die Tischmitte legst.

Heulender Wolf

Bau den Würfel wie folgt um:



Würfelt ein Spieler Grau, müssen alle Spieler, auch der, der gewürfelt hat, schnell sein!

1. Wer als Erster den Wolf nimmt und dazu heult, darf ihn neben ein beliebiges Schaf stellen. Das Schaf erschrickt und verliert ein Stück Wolle. Wolf und Wolle werden zurück in die Tischmitte gelegt *UND*
2. Der Spieler, der eben gewürfelt hat, darf ein Stück Wolle aus der Tischmitte nehmen und auf sein Schaf stecken.

Mein Freund, der Wolf

Würfelst du Grau, hilft dir der Wolf, Wolle zu bekommen. Wie er dir hilft, hängt davon ab, wo er steht:

- A. Steht der Wolf in der Tischmitte, darfst du:
 - ein beliebiges Schaf erschrecken und eines seiner Wollstücke zu deinem Vorrat legen. Der Wolf bleibt bei dem Schaf stehen.
- B. Steht der Wolf bereits neben einem Schaf, darfst du:
 - dieses Schaf erschrecken und bis zu zwei seiner Wollstücke zu deinem Vorrat legen. Den Wolf stellst du zurück in die Tischmitte *ODER*
 - ihn versetzen, das neue Schaf erschrecken und ein Wollstück von diesem Schaf zu deinem Vorrat legen. Der Wolf bleibt bei dem Schaf stehen.

Erfinde deine eigenen Spielregeln

Hast du Lust, deine eigenen Spielregeln zu erfinden? Wenn sie gut funktionieren, kannst du sie unter [Spiele.LEGO.de](https://spiele.lego.de) veröffentlichen. Hier siehst du auch, was andere Spieler erfunden haben. Vielleicht ist etwas dabei, das du auch gerne ausprobieren möchtest.

Besuche unsere Homepage

Auf [Spiele.LEGO.de](https://spiele.lego.de) findest du coole Sachen wie kurze Filme, die zeigen, wie die einzelnen LEGO Spiele gespielt werden und weitere tolle Vorschläge, wie du sie nach Lust und Laune verändern kannst.



BUILD

Who will get the most wool from their sheep? Shear wool whenever you can – the other players will try to steal it from you or send the scary wolf your way. Grow, swap and scare your way to victory!



Aim of the game

Collect the biggest pile of wool to win.

Setting up the game

Before you start playing, build the game using the LEGO® building instructions provided in the set. Building the game teaches you more about the pieces and how you can use them. This makes it easier to rebuild or change the rules of your game later on.

Build the LEGO Dice using the coloured sides shown below:



Place the wolf and all the wool in the middle of the table.

Each player takes a sheep.



This set includes a tool to help you take tiles off the LEGO Dice



Playing the game

The youngest player starts. Play then continues clockwise

On your turn roll the LEGO® Dice and carry out ONE of the actions you rolled.



Grow wool

Take a piece of wool from the pile and build it onto your sheep.
You cannot have more than five pieces of wool on your sheep.



Double wool

Take two pieces of wool from the pile and build them onto your sheep.
You cannot have more than five pieces of wool on your sheep. If your sheep already has four pieces of wool when rolling Double wool, you can only build one piece on your sheep. The other piece stays in the pile.



Swap sheep

Swap your sheep with another player's sheep of your choice.



Wolf

Move the wolf next to another player's sheep and remove all of the wool off that sheep. Return the wolf and all the removed wool to the middle of the table.



Shear sheep

Remove all the wool from your sheep and stack it in a pile next to you. That wool is now safe.

Auto-shear

If your sheep has five pieces of wool at the beginning of your turn, shear your sheep and add them to your pile BEFORE rolling the dice.

Winning the game

When the last piece of wool is taken from the middle of the table and placed on a sheep, all players shear their sheep one last time and add that wool to their piles.

The player with the biggest pile of wool wins the game.





CHANGE

YOUR GAME – YOUR RULES

The LEGO® Dice gives you the freedom to change the game and make it your own. You can change the playing area, the pieces and even the rules. Every little change makes it more and more YOUR game.

The secret to changing a game is to change only one thing at a time. That way, you can see if the change makes the game more fun. If it does, keep it and then try another.

Changing a game is always more fun when done together. That way everyone knows the rules and knows what is being changed. Remember to make sure everyone playing is aware of any new rules BEFORE you start playing.

Now that you know how to play the game using our rules, try one of the following suggestions to change the game, and then try to make a change of your own.

Cutting costs

Every time you shear your sheep you must return one piece of wool to the middle of the table as payment.

Howling Wolf

Change the LEGO Dice to this configuration:



Whenever a player rolls grey you have to be fast!

1. The first player to grab the wolf and howl gets to move the wolf next to another player's sheep and remove a piece of wool off that sheep. Return the wolf and the removed wool to the middle of the table *AND*
2. The player who rolled may now add a piece of wool to his or her sheep.

My friend Mr. Wolf

Now when you roll grey, you can:

- A. Send the wolf to another player and take one piece of wool off that player's sheep and add it to your pile *OR*
- B. If the wolf is already placed next to a player, take up to two pieces of wool off that player's sheep and add it to your pile. Return the wolf to the middle of the table.

Invent and share your own rules

Challenge yourself, and see which new rules you can create. If they work, upload your "house rules" of the game to [games.LEGO.co.uk](https://www.games.LEGO.co.uk) and share them with others. Or check out what others have created and try playing the game using their house rules

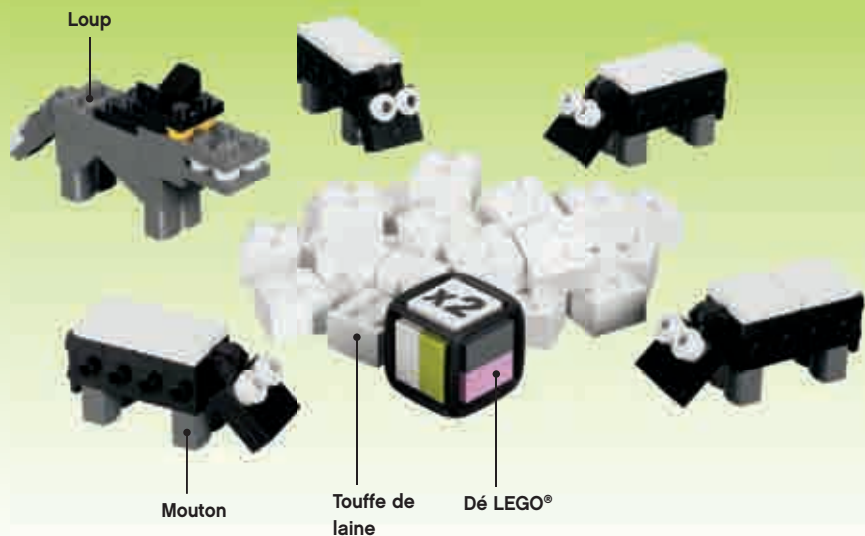
Go online!

[games.LEGO.co.uk](https://www.games.LEGO.co.uk) is packed with cool features. There is a short video showing you how to play the game and all of the other exciting LEGO Games. You can also find more fantastic ways to Build, Play and Change your games.

CONSTRUIRE



Qui collectera le plus de laine de mouton ? Récoltez la laine sur votre mouton puis tondez-le. Attention ! Les autres joueurs tenteront de vous la dérober ou vous enverront le méchant loup ! Échangez votre mouton avec celui d'un joueur adverse et imposez-vous pour gagner la partie !



But du jeu

Le joueur qui collecte le plus de laine remporte la partie.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Assemblez le dé LEGO à l'aide des faces de couleur illustrées ci-dessous :



Placez le loup et toutes les touffes de laine au milieu de la table.

Chaque joueur prend un mouton.



Cette boîte contient un outil facilitant le démontage du dé LEGO.



JOUER

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et exécute une des actions suivantes selon le résultat obtenu. Si le résultat indique plus d'une couleur, le joueur en choisit UNE et exécute l'action correspondante :



Laine

Prenez 1 touffe de laine au milieu de la table et accrochez-la sur votre mouton. Un mouton ne peut pas porter plus de 5 touffes de laine (voir aussi « Tonte express »).



Double laine

Prenez 2 touffes de laine au milieu de la table et accrochez-les sur votre mouton. Un mouton ne peut pas porter plus de 5 touffes de laine. Le joueur qui obtient « Double laine » alors que son mouton porte déjà 4 touffes de laine ne peut en prendre qu'une seule et l'accrocher sur son mouton. L'autre reste dans la pile au milieu de la table.



Échange de mouton

Échangez votre mouton avec celui d'un adversaire de votre choix.



Gare au loup !

Placez le loup près d'un mouton adverse au choix. Celui-ci a tellement peur qu'il perd toute sa toison. Retirez toute la laine de ce mouton et replacez-la, ainsi que le loup, au milieu de la table.



Tonte du mouton

Retirez toutes les touffes de laine de votre mouton et placez-les sur la table, à côté de vous. Désormais, elles vous appartiennent et plus personne ne peut vous les voler.

Tonte express

Si votre mouton porte déjà 5 touffes de laine au début de votre tour, vous devez le tondre AVANT de lancer le dé. Ajoutez ces touffes à votre réserve, à côté de vous.

Fin de la partie

Lorsqu'il ne reste plus de touffes de laine au milieu de la table, chaque joueur tond son mouton une dernière fois et ajoute la laine à sa réserve.

Celui qui possède le plus de touffes de laine remporte la partie.



CHANGER



VARIANTES – TON JEU, TES RÈGLES

Le dé LEGO® vous permet de modifier le jeu selon vos envies. Vous pouvez changer l'environnement du jeu, les pièces et même les règles. Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE jeu.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. De cette façon, vous pouvez voir si la modification apportée rend la partie plus amusante. Si c'est le cas, conservez ce changement et essayez-en un autre.

Modifier un jeu est toujours plus amusant en groupe. Chacun connaît ainsi les règles et sait ce qui a été modifié. Pensez à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles AVANT de commencer la partie.

Maintenant que vous savez comment jouer selon les règles de base, essayez les règles suivantes pour varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !

Tonte payante

À chaque fois que vous tondez votre mouton, cela vous coûte une touffe de laine que vous remettez au milieu de la table.

Loup hurlant

Modifiez le dé de la façon suivante :



Si le résultat du dé indique une face comportant du gris, tous les joueurs, y compris celui qui a lancé le dé, doivent réagir rapidement !

1. Le premier qui s'empare du loup et émet un hurlement gagne le droit de le placer à côté d'un mouton adverse de son choix. Celui-ci prend peur et perd toute sa laine. Cette laine et le loup sont ensuite remis au milieu de la table *ET*
2. Le joueur qui a lancé le dé ajoute une touffe de laine à son mouton.

Mon ami le loup

Si le résultat du dé indique une face comportant du gris, vous pouvez :

- A. Placer le loup à côté du mouton adverse de votre choix et lui voler 1 de ses touffes de laine que vous ajoutez à votre réserve. Le loup reste à côté de ce mouton *OU*
- B. Si le loup se trouve déjà à côté d'un mouton, lui voler 2 de ses touffes de laine que vous ajoutez à votre réserve. Replacez ensuite le loup au milieu de la table.

Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Si elles fonctionnent, chargez vos « règles maison » sur jeux.LEGO.fr pour les partager. Ou voyez ce que d'autres ont imaginé et essayez de jouer selon leurs propres règles maison.

Rendez-vous sur notre site Internet !

Le site jeux.LEGO.fr regorge de bonus super sympas. Une petite vidéo montre comment jouer et présente les autres jeux de société LEGO. Vous trouverez également d'autres façons plus amusantes les unes que les autres de construire, jouer et changer le jeu !



COSTRUISCI

Chi riuscirà a tosare completamente la pecora? Mentre tosi la pecora, gli altri giocatori proveranno a rubarti la lana oppure manderanno il lupo cattivo a spaventarti! Fai crescere e tosa la lana, scambia le pecore con gli avversari e spaventa le pecore degli avversari con il lupo per far perdere loro il pelo



Scopo del gioco

Raccogli il maggior quantitativo di lana possibile.

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, costruisci il gioco seguendo le istruzioni LEGO®. La costruzione del gioco consente di familiarizzare con i pezzi, agevolando la ricostruzione o la successiva modifica delle regole.

Costruisci il Dado LEGO utilizzando i quadrati colorati illustrati sotto:



Posiziona il lupo e tutta la lana al centro del tavolo.

Ogni giocatore prende una pecora.



La confezione include uno strumento per rimuovere le facce colorate del Dado LEGO



Regole del gioco

Il giocatore più giovane tira il Dado LEGO® per primo. Il gioco prosegue quindi in senso orario.

A ogni turno si tira il Dado LEGO. Se il Dado LEGO mostra più di un colore, il giocatore sceglie UNA delle azioni possibili. A seconda del risultato ottenuto con il tiro di dado, il giocatore esegue una delle seguenti azioni:



Crescita della lana

Prendi un pezzo di lana dal centro del tavolo e attaccalo sulla tua pecora. Non puoi avere più di cinque pezzi di lana sulla pecora.



Doppia lana

Prendi due pezzi di lana e attaccali sulla tua pecora. Non puoi avere più di cinque pezzi di lana sulla pecora. Se la tua pecora ha già quattro pezzi di lana quando ottieni Doppia lana con il tiro di dado, puoi posizionare solo un pezzo sulla tua pecora. L'altro pezzo rimane al centro del tavolo.



Scambio pecora

Scambia la tua pecora con la pecora di un altro giocatore a tua scelta.



Lupo

Sposta il lupo vicino alla pecora di un altro giocatore e rimuovi tutta la lana da quella pecora. Riposiziona il lupo e la lana rimossa al centro del tavolo.



Tosatura

Tosa tutta la lana dalla tua pecora e aggiungila al tuo mucchio: quella lana è ora al sicuro.

Tosatura automatica

Se la tua pecora ha cinque pezzi di lana all'inizio del tuo turno, tosala e aggiungi la lana al tuo mucchio PRIMA di tirare il dado.

Chi vince?

Quando l'ultimo pezzo di lana viene preso dal centro del tavolo e attaccato su una pecora, tutti i giocatori devono tosare la propria pecora un'ultima volta e aggiungono la lana ricavata ai loro mucchi.

Il giocatore con il mucchio di lana più grande vince.





MODIFICA

GIOCA A MODO TUO

Il Dado LEGO® consente di cambiare completamente il gioco, modificando, per esempio, l'area di gioco, i pezzi e perfino le regole. In questo modo è possibile personalizzare il gioco secondo i propri gusti.

Si raccomanda tuttavia di cambiare solo un elemento per volta, per vedere se il gioco è più divertente con le nuove regole. Dopodiché, puoi provare a modificare un altro aspetto.

Cambiare le regole del gioco è più divertente se lo si fa assieme. In questo modo, tutti i giocatori saranno a conoscenza delle nuove regole. Ovviamente, PRIMA di iniziare a giocare, assicurati che tutti i giocatori conoscano le nuove regole.

Qui di seguito riportiamo alcuni suggerimenti su come modificare le regole. Provatele e poi cercate di inventarne di nuove.

Costi di taglio

Ogni volta che il giocatore tosa la propria pecora, dovrà rimettere un pezzo di lana al centro del tavolo come pagamento.

Lupo che ulula

Cambia il Dado LEGO utilizzando questa configurazione:



Quando un giocatore ottiene un mattoncino grigio con il tiro di dado, devi essere rapido!

1. Il primo giocatore che afferra il lupo e ulula può muovere il lupo vicino alla pecora di un altro giocatore e rimuovere un pezzo di lana da quella pecora. Riposiziona il lupo e la lana rimossa al centro del tavolo *E*
2. Il giocatore che ha tirato il dado può attaccare un pezzo di lana alla sua pecora.

Il mio amico Lupo

Quando ottieni un mattoncino grigio con il tiro di dado, puoi:

- A. Mandare il lupo da un altro giocatore e prendere un pezzo di lana dalla sua pecora, aggiungendolo al tuo mucchio, *OPPURE*
- B. Se il lupo è già posizionato vicino a un giocatore, prendere fino a due pezzi di lana dalla sua pecora e aggiungerli al tuo mucchio. Riposiziona il lupo al centro del tavolo.

Inventa e condividi le tue regole

Cimentati nella creazione di nuove regole e quindi caricale sul sito giochidatavolo.LEGO.it per condividerle con altri appassionati del gioco. Oppure guarda quali regole sono state create da altri e prova ad applicarle al tuo gioco.

Visita il sito giochidatavolo.LEGO.it

Sul sito giochidatavolo.LEGO.it troverai tantissime cose da fare. Un breve video illustra le regole del gioco e potrai inoltre visionare tanti altri entusiasmanti giochi LEGO e modi di costruirli e modificarli.

FREE! GRATIS! GRATUIT!

LEGO

club
MAGAZINE™

www.LEGOclub.com



00800 5346 5555*



1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

US & Canada only

Canada seulement

* Freephone. Mobile charges may apply. * Numéro sans Frais. Des Frais peuvent s'appliquer avec les téléphones cellulaires.

* Gebührenfrei, Kosten Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abbrechen. * Gratis Telefonnummer vanaf vaste lijn.

* Det er ett gratis nummer, når du ringer Fra Fasttelefon. * Det är gratis, när du ringer Från en Fast telefon.



VISIT THE WORLD'S
BIGGEST LEGO® SHOP!

www.LEGOshop.com



3835
Robo Champ

 2-3 6+ 10-15



3836
Magikus

 2-4 6+ 10-20



3837
Monster 4

 2-4 7+ 15-20



3838
Lava Dragon

 2-4 7+ 15-25



3845
Shave a sheep

 2-4 5+ 10-15



3846
UFO Attack

 2-4 6+ 10-15



3847
Magma Monster

 2-4 7+ 10-20



3848
Pirate Plank

 2-4 7+ 10-20

