



Sai Sai

RÈGLES



Vous entendez les cloches ? C'est la saison de la transhumance !
Ce moment où les troupeaux de brebis quittent la ferme pour
monter dans les hauts pâturages de montagne, là où il fait bon
passer l'été.

Et comme tout berger le sait, le meilleur endroit pour paître porte
un nom : le pâturage d'Herbetendre. Pour profiter
de cette délicieuse verdure, il faudra se hâter et
arriver avant les autres troupeaux !



Alors enfile ta panoplie de berger,
rassemble tes brebis, et en avant !



Matériel



- 1 1 boîte Pâturage d'Herbetendre, le fond de la boîte est utilisé pendant le jeu
- 2 48 jetons Brebis répartis en 4 troupeaux de 12 brebis portant soit :
 - 1 symbole **cœur bleu**
 - 1 symbole **feuille violette**
 - 1 symbole **soleil jaune**
 - 1 symbole **étoile rouge**
- 3 4 jetons Mémé Brebis (pour la variante, voir p. 7)
- 4 4 jetons Petit Agneau (pour la variante, voir p. 7)
- 5 4 plateaux Chemin recto-verso
- 6 2 dés Saï Saï identiques (1 face , 1 face , 1 face , 1 face et 2 faces Joker).

1



6



verso

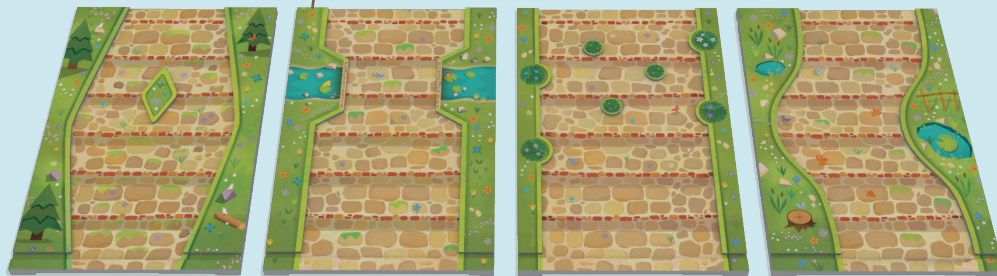


2

3



4



5

2





But du jeu

Amener TOUTES ses Brebis dans le Pâturage d'Herbetendre avant les autres joueurs.

Mise en place

- 1 Au centre de la table, posez la boîte Pâturage d'Herbetendre afin que chaque joueur se trouve devant l'un de ses côtés.
- 2 Chaque joueur choisit le Chemin sur lequel il veut jouer.
- 3 Positionnez votre Chemin de sorte qu'il repose incliné sur le rebord de la boîte qui vous fait face.
Bravo ! Vous avez trouvé un chemin pour vous rendre au pâturage !

Exemple 3 joueurs



Glissez le rebord du chemin dans l'encoche prévue sous la planche

- 4 Chaque joueur rassemble toutes les brebis qui constituent son troupeau, soit 12 au total. Les troupeaux sont :



Dorper



Mérinos



Colombia



Latxa

- 5 Positionnez-les de manière aléatoire, sur 4 rangées comme indiqué sur l'exemple ci-contre.

Les troupeaux sont maintenant prêts à s'engager sur les chemins de la transhumance. Il ne reste plus qu'à désigner le premier joueur, par exemple celui qui bêle le plus fort.







Note : Si vous souhaitez varier vos parties, libre à vous d'optimiser le placement de votre troupeau en respectant 2 conditions : les brebis sont collées les unes aux autres et le troupeau ne doit pas dépasser les 3 premiers étages du chemin en partant du bas.



Tour de jeu

À chaque tour de jeu, les différents troupeaux vont avancer selon un rituel précis :

- **Au début du tour, un joueur lance les 2 dés en criant « Saiï Saiï ! »**,
- **Puis, tous les joueurs avancent 2 Brebis de leur troupeau, l'une après l'autre, en fonction des couleurs indiquées par les dés et dans l'ordre qu'ils souhaitent.**

Par exemple, si les dés indiquent  et , chaque joueur va avancer une brebis avec  et une brebis avec  de son troupeau.

Si un dé indique une couleur de brebis que vous n'avez plus sur votre chemin, vous n'avancez qu'une seule brebis indiquée par l'autre dé. Si cela concerne les deux dés, vous passez votre tour.



« AVANCER UNE BREBIS », ça veut dire quoi ?



Les chemins sont constitués de 6 étages, séparés par des lignes. Avancer une brebis signifie la **pousser du doigt** vers l'étage du dessus, en direction du pâturage d'Herbetendre.



Si la brebis que tu souhaites pousser est sur une ligne, **pousse-la jusqu'à la ligne du dessus**, toujours en direction du pâturage d'Herbetendre.



Attention, une brebis est toujours poussée dans une seule direction. Dans le troupeau, les zigzags ne sont pas autorisés !



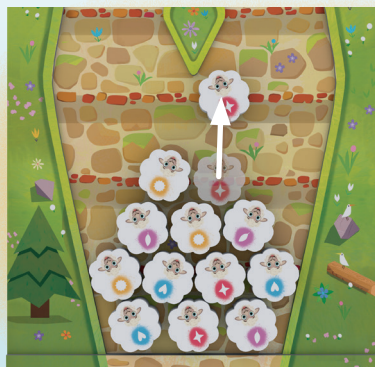
Astuce du vieux berger



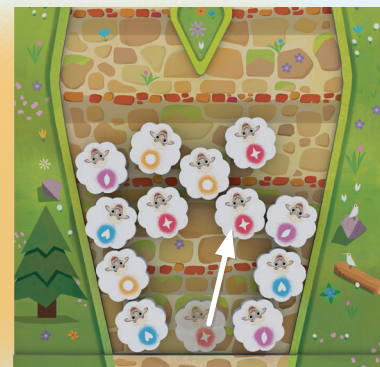
Pousser une brebis située en bas fera peut-être avancer d'autres brebis, positionnées au-dessus d'elle ! À toi de tirer profit de cet avantage. À condition qu'elles avancent comme tu le souhaites...

Par exemple, ci-contre, le joueur doit faire avancer une brebis .

Contrairement à celle du haut qui n'en poussera aucune, celle du bas permettra à d'autres brebis d'avancer. Bien plus efficace !





Exemple 1 : seule la brebis du haut avance.




Exemple 2 : en poussant la brebis du bas, le joueur fait avancer plusieurs brebis en même temps.

EXEMPLE D'UN TOUR

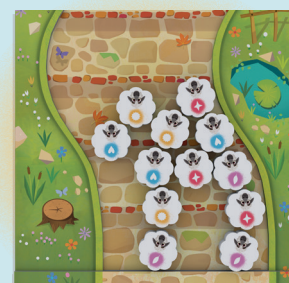
Ellina lance les dés en criant gaiement « *Sai Sai !* », les faces indiquent les symboles  et  !



• Elle choisit d'avancer en premier une de ses Brebis  en la faisant glisser jusqu'à l'étage supérieur.



• Puis l'une de ses Brebis .



• Voilà donc à quoi ressemble son troupeau à la fin du tour.

NOTE IMPORTANTE

- 1 Lors d'un lancé de dés, si 2 mêmes symboles apparaissent, tu peux avancer une même Brebis 2 fois d'affilée.
- 2 La face Joker permet d'avancer une Brebis avec le symbole de ton choix.
- 3 Tu n'es pas obligé de pousser une Brebis si tu ne le souhaites pas.

- James, quant à lui, choisit d'abord d'avancer l'une de ses Brebis ♥.



- Puis, il avance l'une de ses Brebis ✨.



- Voilà donc à quoi ressemble son troupeau à la fin du tour.



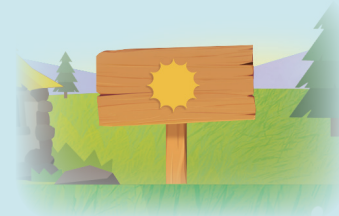
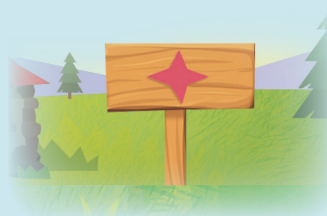
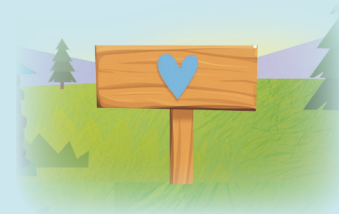
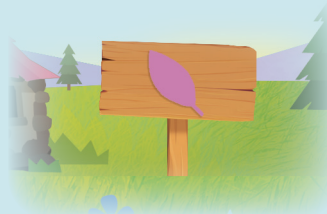
Quand tous les joueurs ont avancé leurs 2 Brebis, le tour est terminé. Le joueur suivant récupère les dés pour commencer un nouveau tour.

RAPPEL IMPORTANT

Tous les joueurs doivent avancer leurs brebis en même temps, pas seulement celui qui a lancé les dés.

► FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui amène toutes ses Brebis dans le pâturage d'Herbetendre (dans la boîte) remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés regardent sur leur côté de boîte quel est leur symbole fétiche. Puis on lance un dé, jusqu'à ce que l'un de ces symboles apparaisse, désignant ainsi le vainqueur.



6



VARIANTES ET DÉFIS

*Vous vous sentez l'âme d'un berger accompli ?
Jetez donc un œil à ces nouvelles missions qui permettent de corser un peu vos parties.
Les joueurs optant pour les variantes peuvent jouer en même temps que des joueurs moins aguerris sans
variantes afin d'équilibrer les parties.
Vous pouvez aussi vous lancer des défis en cumulant ces variantes !*



Mémé Brebis

Dans un troupeau, la **Mémé Brebis**, c'est la cheffe. Et en tant que cheffe, elle ne supporte pas, mais alors pas du tout, qu'une autre Brebis la double. Bien entendu, elle ne tolérera pas non plus qu'une autre Brebis arrive avant elle dans le pâturage d'Herbetendre.

Lors de la mise en place du troupeau, placez le jeton **Mémé Brebis** en tête du troupeau, devant les 12 autres.

Jouez comme indiqué précédemment avec les contraintes suivantes :

- **Il n'est PAS POSSIBLE** de pousser le jeton Mémé Brebis directement avec votre doigt. Vous devez le faire avancer à l'aide des autres Brebis de votre troupeau.
- **Il n'est également PAS POSSIBLE** qu'un jeton Brebis dépasse celui de **Mémé Brebis**. Elle doit être toujours à la tête du troupeau. Si une Brebis commet cette bétise, ne serait-ce que d'un poil, elle est immédiatement envoyée sur l'étage où se trouve la dernière brebis du troupeau. Punie !
- Vous devez pousser le jeton **Mémé Brebis** en premier dans le pâturage d'Herbetendre. Si d'autres jetons Brebis tombent dans la prairie avant elle, ils sont récupérés et placés à l'arrière du troupeau.
- Une fois la **Mémé Brebis** dans la prairie, continuez à jouer comme dans la règle de base.



Le Petit Agneau

Bééh bééh, félicitations, vous avez désormais un bébé dans votre troupeau ! Tout joli, tout mignon ! Mais qui panique vite dès qu'il n'est plus aux côtés des membres de sa famille !

Il va vous falloir mener votre troupeau et vous assurer qu'il ne soit jamais séparé d'eux !

Durant la mise en place, piochez l'un des 4 jetons **Petit Agneau** au hasard et placez-le avec votre troupeau, au contact d'une Brebis du même symbole ; il s'agit d'une Brebis de sa famille, qu'il ne veut surtout pas perdre des yeux.

Jouez comme indiqué précédemment avec les contraintes suivantes :

- À la fin de chaque tour, **le Petit Agneau** doit être au contact d'une Brebis de sa famille (avec le même symbole). Si ce n'est pas le cas, le joueur ne pourra pas déplacer de Brebis au tour suivant. Il devra, à la place, remettre **le Petit Agneau** au contact de la Brebis de sa famille la plus proche. Attention, cette règle s'applique également si l'**Agneau** arrive dans le pâturage sans être accompagné par une Brebis de sa famille.
- Une fois **le Petit Agneau** dans la prairie, continuez à jouer comme dans la règle de base.



REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Ce jeu est dédié à James, mon Étoile du Berger. Je remercie Gillian et ma famille, Manu, Céline, Benja et Cyril pour leur confiance, Aurélie pour la qualité de son travail. Merci à tous les testeurs de *SaiSai*, petits et grands, qui ont poussé les brebis, parfois dans leurs retranchements, pour trouver le meilleur chemin. Mille excuses à la belle langue occitane pour avoir écorné l'orthographe de « Ça-i Ça-i ».



Le saviez-vous?

SAIS-TU CE QU'EST LA TRANSHUMANCE ?

Il s'agit du déplacement des troupeaux qui, sous la conduite des bergers, se rendent dans les hauts pâturages pour passer l'été. Ces territoires de montagne, appelés estives, offrent au bétail de vastes étendues pour se nourrir et profiter d'un climat plus doux.

Ce déplacement saisonnier des troupeaux fait l'objet d'un savoir-faire ancestral, non seulement en matière d'élevage, mais aussi dans le maintien des ressources naturelles. Il est aussi l'occasion d'entretenir des traditions festives, lors du départ ou du retour des troupeaux. Voilà pourquoi la transhumance a été inscrite, en 2023, au Patrimoine Culturel Immatériel de l'UNESCO.

Et le terme « Ça-i Ça-i » alors ? Tu l'auras peut-être deviné, c'est le mot que le berger utilise dans certaines régions des Pyrénées pour guider son troupeau. Et cela pourrait se traduire par « Viens ! ».

CRÉDITS

Auteur : Vincent Miramon
Illustratrice : Juliette Oberndorfer
DA & Graphiste : Allison Machepey
Cheffe de projet : Aurélie Raphael

panoplie

