

Philippe des Pallières

BOBKI
TA
BIBLIJI



GRANNA®

Правила гри

Мета гри

Кожен з гравців є пастухом. Доглядає отару, що складається з чорних, жовтих, червоних та синіх овець. Мета гравця - обвести огорожею якомога більше овець та захистити їх від голодних вовків.

Вміст коробки

◆ Коли відкриєш коробку, знайдеш в ній 9 спеціальних квадратів. Вони описані нижче. Відклади їх убік.



• 1 квадрат - Село (однаковий з обох боків) з фонтаном посередині.



• 4 квадрати - „?” (з одного боку знак питання, з другого - пастух з чотирма вівцями).

• 4 квадрати-Маркери, що зображують пастуха з вівцею та агням (однакові з обох боків).



◆ Решту квадратів поклади в мішечок та ретельно перемішай.

Підготовка до гри

Поклади квадрат „Село” посередині столу. Роздай гравцям квадрати „?”, так, щоб знак питання був зверху. Кожен гравець дивиться, якого кольору квадрат він отримав, але не прохоплюється про це жодним словом іншим гравцем... поки що.



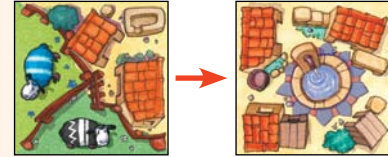
2

Квадрати-„Маркери” поклади вбік.
Кожен гравець витягує 4 квадрати з мішечка так, щоб їх не бачили інші гравці.
На малюнку показано, як тримати квадрати, щоб самому бачити обидва їх боки, а для інших гравців вони залишалися б невидимими.



Початок гри

Гру починає той з гравців, який був на селі останнім. (Якщо гра проходить на селі, починає гравець, який мешкає в селі найдовше.) Якщо в нього квадрат, який підходить до стартового квадрату (зображує фрагмент села), він приставляє його відповідним краєм та витягує наступний квадрат. Якщо в нього немає відповідного квадрату, він повинен пропустити свою чергу та не брати квадрат із мішечка.



Додавання квадратів

Решта гравців, по черзі, за напрямком руху годинникової стрілки, додають квадрати, які підходять до тих, що вже лежать на столі. Два квадрати підходять один до одного, коли на двох прилеглих краях зображено:

- фрагменти села;
- ліси;
- овець однакового кольору.



Право витягти з мішечка кілька

квадратів надається, якщо гравець додасть квадрат таким чином, що він підійде до двох або більшої кількості квадратів, які лежать на столі. У такому випадку він може витягти з мішечка стільки квадратів, скільки підібрано країв. Отож, якщо гравець приставляє квадрат так, що він підходить до інших квадратів двома краями, він витягує два нових квадрати, якщо

3

трьома - три, чотирма - чотири.

У ситуації, яка вказана на малюнку, у гравця повинен бути квадрат з частиною села вгорі та жовтою вівцею з лівого боку. Такий квадрат гравець може приставити до інших квадратів краями, позначеними червоними стрілками й замість нього витягнути з мішечка два квадрати.

Додаючи квадрати ми поступово створюємо краєвид, з селами, лісами та отарами овець.



Квадрат-Маркер

Покажи свій колір

Гравець може в будь-який момент (навіть під час ходу одного з противників) розкрити колір своїх овець, сказавши колір уголос

і повернувши водночас квадрат зі знаком питання. Гравець, який назвав колір своєї картки, додає квадрат з пастухом та витягує з мішечка стільки квадратів, скількома краями підійшов його квадрат. Далі додає ще один, преміальний квадрат, та витягує з мішечка відповідну кількість квадратів. Розкривши свій колір, гравець бере **квадрат-Маркер** цього ж кольору і кладе його перед собою. Якщо він вирішить розкрити, яким кольором грає безпосередньо перед своїм ходом (або відразу після свого ходу), то має право викласти по черзі три квадрати - квадрат з пастухом, квадрат преміальний та квадрат своєї черги.



Вовк

Луки під лісом безпечні, за умови що в них немає вовка. Квадрат з вовком можна приставити до квадрату з лісом, в якому немає мисливця. Вовк небезпечний для овець на лугах, прилеглих до лісу, в якому є вовк. Якщо об'єднати дві лісові території, на одній з яких є вовк, а на другій мисливець, то вовк втрачає свою силу, і луки, прилеглі до лісу, стають безпечними. В одному лісі може бути більше ніж один вовк.



У комплекті 4 квадрати з вовками.

Мисливець

Квадрат з мисливцем можна розмістити в лісі, щоб захистити його від вовків (вовк не може ввійти до лісу, в якому є мисливець) або щоб вигнати вовка з лісу. Квадрат з мисливцем кладемо на квадрат з вовком і таким чином вовк перестає бути загрозою. Якщо



У комплекті 4 квадрати з мисливцями.

в лісі є більше вовків, кожен вовк мусить бути накритий квадратом з мисливцем, щоб луки, прилеглі до лісу, були безпечними.



Додавання вовків та мисливців

Гравець може приставляти квадрати з вовками та мисливцями в будь-який момент, не лише під час свого ходу. Гравець, який хоче покласти такий квадрат (квадрати), повинен про це попередити, назвавши скільки квадратів хоче покласти та в якій послідовності. Наприклад гравець каже: „Вовк та мисливець“, далі приставляє спершу один квадрат з вовком, а відтак один квадрат з мисливцем. Додавши квадрат з вовком або мисливцем, гравець бере з мішечка відповідну кількість квадратів, так як при додаванні будь-якого іншого квадрата і гра починається знову з того моменту, в який її перервали. Якщо гравець додає вовка та (чи) мисливця безпосередньо перед своїм ходом, то після цього він робить звичайний хід.

Коли немає овець

Навіть коли в мішечку закінчаться квадрати, гра продовжується. Гравці додають квадрати, незалежно від того, скільки їх у них залишилося, доки всі квадрати не закінчаться, або ж доки не вичерпаються всі можливі варіанти додавання квадратів.

Закінчення гри

Гра закінчується в момент, коли в гравців немає вже жодних квадратів, що підходять, або не хочуть додати жодного з тих, які в них є.

Підрахунок овець

Після закінчення гри, кожен з гравців рахує, скільки овець на його найбільшому, загородженому від вовків лузі. До уваги береться лише той луг, який з усіх боків оточений тином або лісом. Менші луги враховуються лише тоді, коли найбільші луги двох або більшої кількості гравців нараховують однакову кількість овець. Луги прилеглі до лісу беруться до уваги виключно у випадку, коли в лісі немає вовків або вовки перебувають під наглядом мисливців.

Премії

Гравець може перестати додавати квадрати, якщо вирішить, що додаткові квадрати не поліпшать його результату або ж не зашкодять планам суперників. Гравці, які відмовляться від додавання квадратів, отримують премію:

- Гравець, який закінчить грати першим (добровільно або через брак квадратів) отримає додатково 6 очок.
- Другий гравець отримає 3 очка.
- Третій гравець отримає 1 очко.

Переможець гри

Перемагає гравець, який набере найбільше очок загалом за вівці та премії. Якщо кількість очок, здобутих двома або більшою кількістю гравців є однаковою, порівнюються наступні за величиною, загороджені та безпечні луги, і т. д. Якщо на всіх наступних лугах однакова кількість овець, гра закінчується внічию.

6



Гра з обмеженням часу

Гравці можуть домовитися, що кожен має визначений час на виконання ходу, який вимірюється за допомогою секундоміра або пісочного годинника.

Гра для двох осіб

Якщо в грі беруть участь дві особи, кожна може грати двома отарами (кольорами) овець. Гра тоді більш тактична, бо ж відомо, кому належать усі кольори. Результат визначається за сумою овець на найбільших лугах обох кольорів гравця.

Тактичні вказівки

Гравці можуть не лише поширювати територію своїх лугів, але також заважати грати суперникам:

- закривати їхні ненадто великі луги,
- ставити вовків у лісах, прилеглих до лугів суперників,
- поширювати територію лугів суперників таким чином, щоб її не можна було загородити.

Можуть також розкладати квадрати таким чином, щоб заважати продовженню гри, примушувати суперників приставляти квадрати, яких немає в комплекті (наприклад, на яких зображено обабіч себе село та ліс) або такі, які вже було викладено.



7

Дорогий покущо!

Наші ігри ми комплектуємо з особливою ретельністю.

Однак якщо трапиться якийсь брак (за що наперед просимо

Вашого вибачення), заповніть, будь ласка, цей купон та надішліть

на адресу: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa (Варшава), Польща

Місце покупки:

Дата покупки:

Відсутні елементи:

Ім'я, прізвище,
адреса:



08072/3



ВМІСТ КОРОБКИ:

- 77 квадратів
- мішечок з такнини
- правила гри

Автор гри: Philippe des Pallieres

Люстрації: Francois Bruel

Графічне оформлення: Caroline Ottavis

Переклад правил гри: Michał Stajszczak

Рекомендуємо також інші наші ігри



GRANNA®

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
info@granna.pl