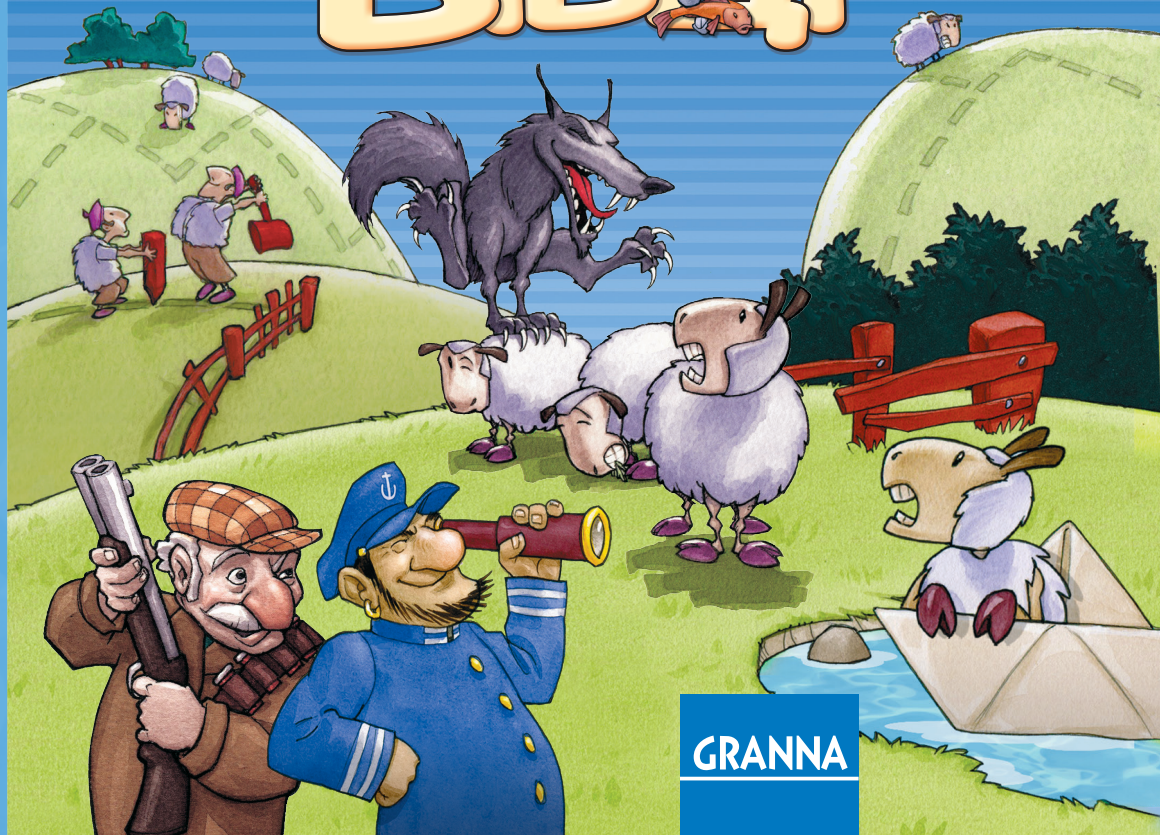


Філіп де Пальєр



містить
доповнення
**ВЕЛИКА
РИБА**

ВОВКИ та ВІВЦІ



GRANNA

Автор гри: Філіп де Пальєр Ілюстрації: Франк Брюель Графіка: Каролін Оттавіс



ПРАВИЛА ГРИ

Мета гри

Кожен гравець є пастухом. Він піклується про стадо, що складається з чорних, червоних, жовтих або блакитних овець. Гравці мають обгородити овець парканом та захистити їх від зголоднілого вовка.

Вміст коробки:

- 77 основних жетонів,
- 32 додаткових жетона,
- Мішечок з тканини,
- Правила гри.

Додаток ВЕЛИКА РИБА

В коробці, на додаток до основної версії гри “Вовки та вівці”, ви знайдете “Велику рибу”. Це доповнення складається з 32 жетонів з фрагментами ставка. Використовуйте його тільки тоді, коли ви вже добре знаєте правила гри “Вовки та вівці”.

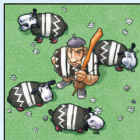
Правила “ВЕЛИКОЇ РИБИ” описані нижче.

Що в коробці?

Коли ви відкриєте коробку, роздивіться жетони.
9 спеціальних жетонів відкладіть убік.



- 1 жетон СЕЛО (однаковий з обох сторін) з фонтаном в середині.



- 4 жетони з “?” (з одного боку знак питання, на звороті пастух з 4 вівцями).

- 4 жетони-маркери з пастухом, ягнятком та вівцею (однакове зображення з обох сторін).

Решту жетонів покладіть в мішечок та добре перемішайте.



Підготовка до гри

Покладіть жетон СЕЛО на середину стола. Роздайте жетони з “?” гравцям щоб знак запитання був зверху. Кожен гравець відкриває та дізнається його колір, але іншим гравцям його не показує... поки що.

Жетони-маркери відкладіть убік.

Кожен гравець тягне 4 жетони з мішечка так, щоб інші їх не бачили.



На малюнку вказано як тримати жетони в руці так, щоб бачити обидві сторони, але іншим гравцям не показувати.



Початок гри

Гра починається з гравця, який нещодавно був у селі. Якщо гравці мешкають у селі постійно, починає той, хто живе тут найдовше. Якщо гравець має жетон, який можна покласти поруч зі стартовим жетоном (має зображення села), він викладає його та бере один з мішечка. Якщо відповідного жетона немає, жетон з мішечка гравець не отримує, хід переходить до наступного гравця.



Додавання жетонів

Решта гравців по черзі, за годинниковою стрілкою додають жетони, які підходять до тих, що вже лежать на столі. Жетони можна приєднувати один до одного, якщо на прилеглих сторонах зображено:

- фрагмент села,
- ліс,
- вівці одного кольору.



Право отримати декілька жетонів

Якщо гравець додає жетон таким чином, що він підходить до декількох сусідніх жетонів, він може витягнути з мішечка відповідну кількість нових жетонів. Якщо жетон збігся з двома жетонами - гравець отримує 2 жетони з мішечка, якщо жетон приєднався 3 сторонами - три, якщо 4 сторонами - 4.



В ситуації, яка вказана на малюнку, у гравця повинен бути жетон з частиною села зверху та жовтими вівцями з лівого боку. Приєднання такого жетону за напрямком червоних стрілок дає гравцю право витягнути з мішечка 2 жетони.

Додаючи жетони, гравці поступово створюють краєвид із селом, лісами та отарами овець.

Покажи свій колір

Гравець може в будь-який момент (навіть під час ходу суперника) відкрити колір своїх овечок, тобто перевернути жетон зі знаком питання. Він додає цей жетон на поле та отримує стільки жетонів, до скількох приєднався його жетон з пастухом. Потім він може приєднати ще один призовий жетон і також взяти картки з мішечка. Якщо гравець відкриває жетон під час свого ходу або після нього, він має право додати третій жетон (жетон з пастухом, жетон призовий, жетон за хід в свою чергу). Після цього гравець отримує **жетон-маркер** свого кольору та кладе його перед собою.



жетон-маркер



Вовк

Пасовиська під лісом безпечні, якщо в них немає вовка. Жетон з вовком можна приєднати до жетонів з лісом за умови, що на них немає мисливця. Овець у луках, прилеглих до лісу, в яких полює вовк, можна захистити, якщо закрити жетон з вовком жетоном з мисливцем. В одному лісі може бути декілька вовків.

У комплекті 4 жетони з вовками.





Мисливець

Жетон з мисливцем можна помістити в лісі, щоб захистити його від вовків (вовк не може полювати в лісі де є мисливець), або вигнати вовка.

Жетон з мисливцем можна покласти на жетон з вовком, тоді вовк перестає бути загрозою.

Якщо в лісі більше одного вовка, кожен з них повинен бути накритий мисливцем, щоб прилеглі пасовиська були у небезпеці.

У комплекті 4 жетони з мисливцями.



Додавання жетонів з вовками та мисливцями

Гравець може додавати жетони з вовками та мисливцями у будь-який момент, а не тільки під час свого ходу. Він повинен попередити про це, перервавши хід суперника словами: “Вовк та мисливець” и додати на ігрове поле відповідний жетон/жетони.

Потім він може взяти з мішечка відповідну кількість жетонів та гра продовжується з того моменту, на якому її перервали. Якщо гравець додає вовка або (та) мисливця безпосередньо перед своїм ходом, після цього він робить звичайний хід.

Коли немає овець

Навіть коли у мішечку жетони закінчаться, гра продовжується доки гравці не додадуть всі свої жетони, або не вичерпаються всі можливості додавання жетонів.

Кінець гри

Гра закінчується коли у гравців немає жетонів або варіантів, щоб додати, або гравець не хоче додавати свої жетони.

Підрахунок овець

Кожен гравець підраховує кількість овець на своєму найбільшому обгородженому пасовиську. До уваги береться лише та територія, яка з усіх боків оточена парканом, або лісом. Менші пасовиська враховуються лише тоді, коли в найбільших налічується однакова кількість овець у двох або більше гравців. Пасовиська, прилеглі до лісу беруться до уваги тоді, коли в них немає вовків, або вовки під наглядом мисливців.

Премії

Гравець може відмовитись додавати жетони, якщо побачить, що це не принесе поліпшення його результатів, або не зашкодить суперникам. В такому випадку гравець отримує премію:

- гравець, який закінчить грати першим добровільно (або через брак жетонів) отримує додатково 6 балів;
- другий гравець отримає 3 бали;
- третій гравець отримає 1 бал.

Переможець гри

Перемагає той гравець, який набере загалом найбільше балів за овець та премії. Якщо гравці здобули однакову кількість балів, до уваги береться наступні за кількістю загороджені та безпечні пасовиська. Якщо на всіх наступних пасовиськах кількість овець однакова, оголошуються нічия.



Гра з обмеженням часу

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

Гра для двох гравців

Якщо в грі бере участь лише два гравця, кожен може грати двома кольорами овець. Тоді гра набуває більш тактичного змісту, бо одразу відомо кому належать всі кольори. Результат визначається за сумою овець на найбільших пасовиськах обох кольорів гравця.

Тактичні вказівки

Гравці можуть не тільки поширювати територію своїх пасовиськ, але також заважати суперникам:

- закривати їхні не надто великі пасовиська;
- ставити вовків у лісах, прилеглих до пасовиськ суперника;
- поширювати територію суперника таким чином, щоб їй складно було загородити.

Гравці можуть розкласти жетони таки чином, щоб заважати продовженню гри, примушувати суперників додавати жетони, яких немає у комплекті, або такі, які вже було викладено.



Додаток ВЕЛИКА РИБА

Мета гри

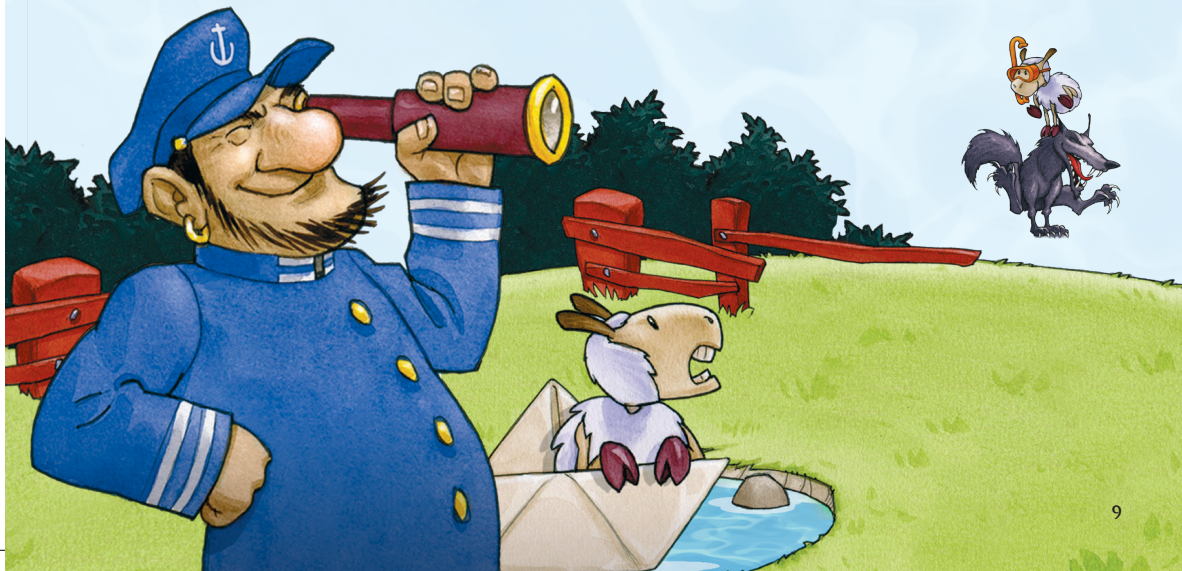
Мета гри така сама, що і в основній версії - обгородження овець. Додаток зі ставками використовується тільки в поєднанні з основними жетонами. Береги ставків виконують роль парканів.

Що входить в додаток?

32 жетони з фрагментами ставка.

Підготовка до гри

Додайте жетони із зображенням ставків до мішечка та добре перемішайте. Гра починається за звичайними правилами.



Ставок

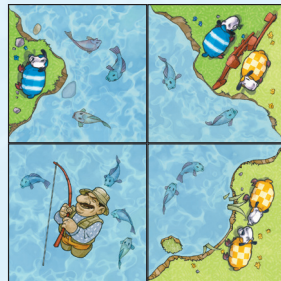
Ставок - це декілька фрагментів, оточених берегами або лісом. Кожне огорожене пасовисько, яке межує зі ставком, приносить гравцю по одному балу за кожну рибу у ставку. Ставки треба захищати від рибалок. Два пасовиська з вівцями одного кольору, ставком та спільними парканами розглядаються як одне велике пасовисько.



Приклад: Гравець додає один жетон з фрагментом ставка та замикає ставок, таким чином він об'єднує два пасовиська з жовтими вівцями в єдине пасовисько.

Рибалка

Якщо в вашому ставку з'явився рибалка, він може виловити всю рибу, та гравець не отримає жодного балу за рибу. Рибалка виконує таку саму роль як і вовк в лісі. В одному ставку може бути декілька рибалок.



Рибний нагляд

Рибнагляд захищає рибу від рибалок.

Жетон зі співробітником рибнагляду можна покласти зверху на жетон рибалки та нейтралізувати загрозу від нього. Можете додавати жетон рибнагляду з метою профілактики. Ставок, де є охорона, для рибалок закритий.



Додавання рибалок та рибнагляду

Гравці можуть діяти аналогічно до дій з вовками та мисливцями. Гравець може додавати жетони з рибалками та рибнаглядом у будь-який момент, але спочатку гравець оголошує які жетони та скільки він має намір додати.

Приклад: Гравець оголошує: рибалка та рибнагляд. Він додає жетони у відповідні місця та отримує відповідну кількість жетонів з мішечка. Гра продовжується з того моменту, на якому вона була призупинена. Якщо гравець зробив це додавання перед своїм ходом, після цього він виконує звичайний хід.

Підрахунок балів

Підрахунок балів аналогічний до стандартних правил за винятком:

- частково обгороджені пасовиська, що межують зі ставком враховуються обгородженими (берег ставка дорівнюється до паркану),
- обгороджені пасовиська, які межують зі ставками, додають гравцю один бал за кожну рибу в ставку.

Примітка! Якщо в ставку є рибалка, він виловив всю рибу, гравець в такому випадку не отримує жодного балу за рибу.

Шановний покупець!

Наші ігри ми комплектуємо з особливою старанністю.

Однак якщо виявиш відсутні елементи,

за що ми вибачаємося перед тобою,

просимо відправити рекламацию електронною поштою

за наступною адресою: bville@bville.kiev.ua

Не забудьте написати своє ім'я та адресу

(місто, поштовий індекс, вулицю, номер будинку та квартири)

і вказати відсутній елемент гри.

