

OWCE!

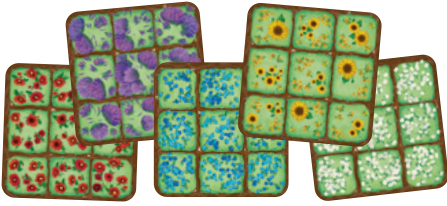
ZAMIESZANIE NA POLANIE

instrukcja



Zawartość pudełka

Polanki



W grze znajdziesz 24 polanki z różnymi rodzajami kwiatów: czerwone maki, fioletowa lawenda, niebieskie chabry, żółte słoneczniki oraz białe stokrotki.

Karty Owiec



Talia Owiec liczy 26 kart. Na każdej napisane są punkty przypisane danej owieczce. Liczba punktów na karcie będzie miała znaczenie dla wygranej! Gdy umieścisz owieczkę na polance odpowiadającej jej kolorowi podwoisz punkty.

Karty Pasterza



Talia Pasterza liczy 29 kart. Ich działanie opisane jest na dole karty, a szczegółowe opisy znajdziesz na ostatniej stronie instrukcji.

Znaczniki Pasterza



W grze są 32 znaczniki, po 8 w każdym kolorze. Służą one do oznaczania, która owieczka należy do którego pasterza.

Przygotowanie do gry

Potasujcie osobno polanki, karty Pasterza oraz karty Owiec i ułóżcie je na stosach rewersem do góry. Rozdajcie każdemu z graczy po 3 karty Owiec. Każdy z graczy wybiera

znaczniki Pasterza i kładzie je przed sobą na stole. Dobierzcie odpowiednią liczbę polanek i rozłóżcie je odkryte na stole, zgodnie z poniższym schematem:

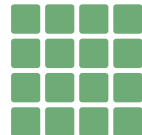
2 GRACZY
8 polanek



3 GRACZY
12 polanek



4 GRACZY
16 polanek



Zasady gry

Celem gry jest zdobycie jak największej ilości punktów, umieszczając swoje owce na polankach w odpowiednich kolorach.

Przebieg tury

Tury rozgrywamy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od pierwszego gracza. Każda tura składa się z dwóch faz, które wykonujemy w następującej kolejności:

I. Faza Pasterza

Dobierz do ręki jedną kartę z wierzchu talii Pasterza. Możesz ją użyć od razu, lub zachować na następne tury. Podczas fazy Pasterza możesz zagrać dowolną liczbę kart. Wykorzystane karty Pasterza należy odkładać na stos kart odrzuconych.

II. Faza Owcy

(wykonaj tylko jedną z dwóch poniższych akcji)

1. Wybierz jedną kartę Owcy z ręki i połóż ją na dowolnej **niezajętej** polance. Następnie umieść na niej swój znacznik Pasterza.

lub

2. Dobierz kartę Owcy z wierzchu talii Owiec.

Koniec gry i punktacja

Rozgrywka kończy się w momencie, gdy wszystkie polanki zostaną zajęte. Na koniec gry wszyscy podliczają punkty za swoje owce:

Owca na białej polance:

Owca daje tyle punktów, ile wynosi jej wartość podana na karcie.

Owca na polance w swoim kolorze:

Punkty z karty są podwajane!

Owca na polance w niepasującym kolorze:

Owca nie chce jeść! Zero punktów!

Tęczowa owca:

Na wszystkich kolorach polanek (oprócz białej) podwaja swoje punkty. Na białej polance daje tyle punktów, ile wynosi jej wartość podana na karcie.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Przykładowa punktacja owiec:

2 x 2 = 4 pkt
Czerwone jagniątko uwielbia maki!

2 pkt
Fioletowe jagniątko wolałoby lawendę zamiast stokrotek.

0 pkt
Niebieski baranek nie chce jeść słoneczników.

3 x 2 = 6 pkt
Tęczowa owieczka kocha wszystkie kolorowe kwiatki.

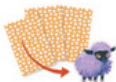
Karty Pasterza

PRZYBŁĘDA



Dobierz do ręki kartę Owcy z wierzchu talii Owiec. Nie pokazuj jej innym graczom. Jeśli nie ma już kart Owiec do dobrania *Przybłęda* nie ma zastosowania.

UCIECZKA OWCY



Nie podglądając, zabierz jedną, losową kartę Owcy z ręki wybranego gracza i dodaj ją do swojej ręki. Nie można użyć *Ucieczki Owcy* na gracza, który nie ma w ręku kart Owiec.

PODWÓJNY SKOK



Podczas Fazy Owcy w tej turze będziesz mógł zagrać z ręki dwie karty Owiec, zamiast jednej.

ATAK WILKA



Po zagranie tej karty wybierz kartę Owcy dowolnego gracza, znajdującą się na polance. Wtasuj ją do talii Owiec, a znacznik Pasterza oddaj graczowi, do którego należał.

SKOK PRZEZ PŁOT



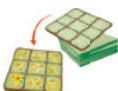
Zamień miejscami dwie dowolne owce, znajdujące się na sąsiadujących polankach (nie po skosie!). Owce nie zmieniają właścicieli – razem z nimi przemieść znaczniki Pasterza.

PASTERZ W AKCJI



Gdy inny gracz zagrywa kartę Pasterza, możesz w dowolnym momencie wyłożyć tę kartę, aby zablokować jej działanie. Możesz użyć jej od razu po zagranie karty przez przeciwnika albo kiedy zdecyduje, w jaki sposób chce ją wykorzystać. Obydwie karty odłóż na stos kart odrzuconych.

PRZEPROWADZKA STADA



Wybierz polankę na stole i włóż ją na spód stosu Polanek. Dobierz nową polankę z wierzchu stosu i połóż ją na miejsce wcześniej usuniętej polanki. Jeśli na usuniętej polance były owce, zostają one w tym samym miejscu, na nowej polance.

Autor: Kinga Zarzeka

Ilustracje: Kinga Zarzeka

Projekt graficzny: Kinga Zarzeka, Grzegorz Warowny

Instrukcja: Kinga Zarzeka, Grzegorz Warowny

Redakcja i korekta: Dagmara Sagan, Anna Szuper

www.malubi.pl

PRODUCENT

Grupa PTMM sp. z o.o.

ul. Iwaszkiewicza 9, 20-448 Lublin