

Philippe des Pallières

gra
MY!

zawiera
dodatek
**GRUBE
RYBY**

wilki i OWCE



GRANNA



REGUŁY GRY

Cel gry

Każdy z graczy jest pasterzem. Opiekuje się stadem, złożonym z czarnych, żółtych, czerwonych lub niebieskich owiec. Celem gracza jest ogrodzenie płotem jak największej liczby owiec i ich ochrona przed zgłodniałymi wilkami.

Zawartość pudełka:

- 77 podstawowych żetonów,
- 32 żetony dodatku,
- woreczek z materiału,
- instrukcja.

Dodatek GRUBE RYBY

W pudełku, oprócz podstawowej wersji gry „Wilki i owce”, znajduje się dodatek „Grube ryby”. Dodatek ten składa się z 32 żetonów z fragmentami stawu.

Skorzystaj z niego dopiero gdy poznasz już dobrze reguły „Wilków i owiec”.

Zasady „Grubych ryb” są opisane na końcu tej instrukcji.

Co zawiera pudełko?

Gdy otworzysz pudełko, znajdziesz w nim 9 specjalnych żetonów.
Są one opisane niżej. Odlóż je na bok.



- 1 żeton wsi (identyczny po obu stronach) z fontanną na środku.



- 4 żetony „?” (po jednej stronie znak zapytania, po drugiej pasterz z czterema owcami).

- 4 żetony–znaczniki, przedstawiające pasterza z owcą i jagnięciem (identyczne po obu stronach).



Wszystkie pozostałe żetony włóż do woreczka i dobrze wymieszaj.

Przygotowanie gry

Połów żeton wsi na środku stołu.

Rozdaj graczom żetony „?”, znakiem zapytania do góry.

Każdy gracz odkrywa swój żeton, by zobaczyć, jaki jest jego kolor, ale nie ujawnia tego innym graczom... na razie.



Żetony–znaczniki odlóż na bok.

Każdy gracz losuje 4 żetony z woreczka tak, by nie widzieli ich inni gracze.

Na rysunku pokazano, jak trzymać żetony tak, by samemu widzieć ich obie strony, a by dla innych graczy były niewidoczne.



Początek gry

Grę rozpoczyna ten z graczy, który ostatni był na wsi. Jeżeli gra toczy się na wsi, rozpoczyna gracz, który mieszka na wsi najdłużej. Jeżeli ma żeton, który pasuje do żetonu startowego (zawiera fragment wsi), dokłada go odpowiednim brzegiem i losuje z woreczka następnego. Jeżeli nie ma pasującego żetonu, musi pauzować i nie może wziąć innego z woreczka.



Dopasowywanie żetonów

Pozostali gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, dokładają pasujące żetony do leżących na stole. Dwa żetony pasują do siebie, gdy na dwóch przylegających brzegach są:

- fragmenty wsi,
- lasy,
- owce w tym samym kolorze.



Prawo do losowania kilku żetonów

Jeżeli gracz dołoży żeton, dopasowując go do dwóch lub więcej żetonów leżących na stole, może wylosować z woreczka tyle żetonów, ile brzegów zostało dopasowanych. Jeżeli zatem dopasował żeton dwoma brzegami, losuje dwa nowe żetony, jeżeli trzema – trzy itd.

W sytuacji pokazanej na rysunku, gracz musi mieć żeton z częścią wsi u góry i żółtą owcą po lewej stronie. Taki żeton może dopasować brzegami, zaznaczonymi czerwonymi strzałkami i za jego położenie może wylosować z woreczka dwa żetony zamiast jednego.

Dodając kolejne żetony tworzymy krajobraz, z wioskami, lasami i stadami owiec.

Pokaż swój kolor

Gracz może w każdej chwili (nawet w trakcie ruchu jednego z przeciwników) ujawnić kolor swoich owiec, wypowiadając głośno nazwę tego koloru i odwracając jednocześnie żeton ze znakiem zapytania. Gracz, ujawniający swój kolor, dokłada ten żeton, stroną z pasterzem do góry i losuje z woreczka tyle żetonów, iloma brzegami go dopasował. Następnie dokłada jeszcze jeden, premiowy żeton i losuje z woreczka odpowiednią liczbę żetonów. Skoro ujawnił już, którym kolorem gra, bierze **żeton-znacznik** w tym kolorze i kładzie go przed sobą. Jeżeli gracz zdecyduje się na ujawnienie koloru tuż przed swoim ruchem (albo tuż po swoim ruchu), dokłada po kolei trzy żetony – żeton z pasterzem, żeton premiowy i żeton swojej kolejki.



żeton-znacznik



Wilk

Łąki sąsiadujące z lasem są bezpieczne, o ile w lesie nie ma wilka. Żeton z wilkiem można dołożyć do żetonu z lasem, w którym nie ma myśliwego. Wilk jest niebezpieczny dla owiec na łąkach sąsiadujących z lasem, w którym jest wilk. Jeżeli połączone zostaną dwa obszary leśne, z których jeden zawiera wilka a drugi myśliwego, to wilk traci swoją siłę i łąki przylegające do tego lasu stają się bezpieczne. W jednym lesie może być więcej niż jeden wilk.

Są 4 żetony z wilkami.





Myśliwy

Żeton z myśliwym można umieścić w lesie, aby ochronić las przed wilkami (wilka nie można wprowadzić do lasu, w którym jest myśliwy) albo by wypędzić z lasu wilka. Żeton z myśliwym kładzie się na żeton z wilkiem i w ten sposób wilk przestaje

być zagrożeniem. Jeżeli w lesie jest więcej wilków, każdy wilk musi być przykryty żetonem z myśliwym, aby łąki sąsiadujące z lasem były bezpieczne.

Są 4 żetony z myśliwymi.



Dostawianie wilków i myśliwych

Gracz może dostawiać żetony z wilkami i myśliwymi w dowolnej chwili, nie tylko w trakcie swojego ruchu. Gracz, który chce położyć taki żeton (żetony), musi to zapowiedzieć, podając ile takich żetonów chce położyć i w jakiej kolejności.

Przykład: Gracz mówi: „Wilk i myśliwy”, po czym dostawia najpierw jeden żeton z wilkiem, a następnie jeden żeton z myśliwym. Po dołożeniu żetonu z wilkiem lub myśliwym, gracz bierze z woreczka odpowiednią liczbę żetonów, tak jak przy dokładaniu każdego innego żetonu i gra zostaje wznowiona w miejscu, w którym została przerwana. Jeżeli gracz dołożył wilka lub myśliwego bezpośrednio przed swoim ruchem, po zakończeniu czynności związanych z dołożonym żetonem, wykonuje swój normalny ruch.

Brak owiec

Gdy w woreczku zabraknie żetonów, gra toczy się dalej. Gracze dokładają żetony, niezależnie od tego, ile ich mają, do momentu, aż wszyscy nie będą mogli albo nie będą chcieli dostawiać następnych.

Zakończenie gry

Gra kończy się w chwili, gdy gracze nie mają już żadnych pasujących żetonów albo nie chcą dołożyć żadnego z tych, które posiadają.

Liczenie owiec

Po zakończeniu gry każdy z graczy liczy, ile owiec jest na jego największej, ogrodzonej, bezpiecznej (bez wilków) łące. Liczy się tylko taka łąka, którą z każdej strony otacza płot lub las. Mniejsze łąki bierze się pod uwagę tylko wtedy, gdy największe łąki dwóch lub więcej graczy mają po tyle samo owiec. Łąki sąsiadujące z lasem liczą się tylko wtedy, gdy w lesie nie ma wilków lub są wilki, ale pod kontrolą myśliwych.

Premie

Gracz może przerwać dokładanie żetonów, gdy uzna, że dodatkowe żetony nie poprawią jego wyniku ani nie zaszkodzą przeciwnikom. Gracze, którzy zrezygnują z dokładania żetonów, otrzymują premie:

- Gracz, który skończy grać jako pierwszy (dobrowolnie albo z powodu braku żetonów) otrzymuje dodatkowo 6 punktów.
- Drugi gracz otrzymuje 3 punkty.
- Trzeci gracz otrzymuje 1 punkt.

Zwycięzca gry

Zwycięzcą zostaje gracz, który łącznie zdobędzie najwięcej punktów za owce i premie. Jeżeli liczba punktów, zdobytych przez dwóch lub więcej graczy, jest taka sama, porównuje się drugie co do wielkości, ogrodzone i bezpieczne łąki, itd. Jeżeli wszystkie kolejne łąki zawierają po tyle samo owiec, gra kończy się remisem.



Gra z limitem czasu

Gracze mogą uzgodnić, że każdy ma określony czas na wykonanie ruchu, odmierzany przy pomocy stopera lub klepsydry.

Gra dla dwóch osób

Jeżeli w grze biorą udział dwie osoby, każda może grać dwoma stadami (kolorami) owiec. Gra jest wtedy bardziej taktyczna, bo wiadomo, do kogo należą wszystkie kolory. O wyniku decyduje suma owiec na największych łąkach obu kolorów gracza.

Wskazówki taktyczne

Gracze mogą nie tylko rozbudowywać swoje łąki, ale także utrudniać grę przeciwnikom:

- zamykać ich niezbyt duże łąki,
- ustawiać wilki w lasach, sąsiadujących z łąkami przeciwników,
- rozbudowywać łąki przeciwników tak, by nie dało się ich ogrodzić.

Mogą również tak układać żetony, by tworzyć układy blokujące grę, wymagające dołożenia takich żetonów, których nie ma w zestawie (np. zawierających jednocześnie wieś i las) albo takich, które już zostały wyłożone.



Dodatek GRUBE RYBY

Cel gry

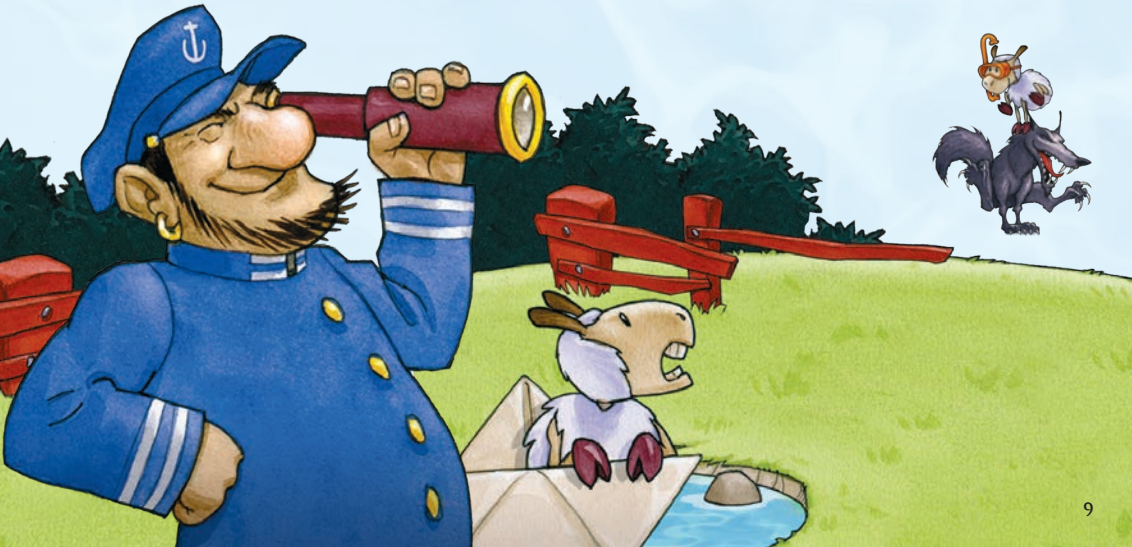
Cel gry jest taki sam jak w podstawowej wersji gry – ogrodzenie jak największej liczby owiec. Dodatek służy do urozniczenia podstawowej wersji gry i można go używać tylko w połączeniu z podstawową grą. Wprowadza żetony stawów – brzeg stawu działa jak ogrodzenie.

Co zawiera dodatek?

32 żetony z fragmentami stawu.

Przygotowanie gry

Włóż żetony z dodatku do woreczka z żetonami z podstawowej wersji gry i dobrze wymieszaj. Następnie gra rozpoczyna się jak zwykle.



Staw

Ukończony staw składa się z kilku fragmentów stawu sąsiadujących ze sobą i otoczonych płotami i lasami. Każde ogrodzone pastwisko, które dotyka ukończonego stawu otrzymuje dodatkowe punkty za każdą rybę pływającą w stawie. Stawów należy bronić przed rybakami. Dwa ogrodzone pastwiska z owcami w tym samym kolorze, które wspólnie

graniczą z tym samym, zamkniętym stawem traktuje się jak jedno duże pastwisko.



Przykład: Gracz dostawia żeton zamykając staw.

Łączy w ten sposób dwa pastwiska żółtych owiec w jedno duże pastwisko.



Rybak

Jeśli w stawie łowi rybak, wylapuje wszystkie ryby i nikt nie otrzymuje za nie żadnych punktów.

Rybak działa podobnie jak wilk w lesie.

W obrębie jednego stawu może być kilku rybaków.

Straż rybacka

Straż rybacka chroni ryby przed rybakiem. Żeton ze strażą można położyć na żetonie z rybakiem i w ten sposób przestaje on być zagrożeniem. Można ją zagrać przy stawie w ramach prewencji: żaden rybak nie może dołączyć do stawu patrolowanego przez straż.



Dostawianie rybaków i straży

Analogicznie do wilka i myśliwego. Gracz może dostawiać żetony z rybakami i strażą w dowolnej chwili, nie tylko w trakcie swojego ruchu. Gracz, który chce położyć taki żeton, musi to zapowiedzieć, podając ile takich żetonów chce położyć i w jakiej kolejności.

Przykład: Gracz mówi „rybak i straż”, po czym dostawia najpierw jeden żeton z rybakami, a następnie jeden ze strażą. Po dołożeniu żetonu z rybakami lub strażą, gracz bierze z woreczka odpowiednią liczbę żetonów, tak jak przy dokładaniu każdego innego żetonu i gra zostaje wznowiona w miejscu, w którym została przerwana. Jeżeli gracz dołożył rybaka lub straż bezpośrednio przed swoim ruchem, po zakończeniu czynności związanych z dołożonym żetonem wykonuje swój normalny ruch.

Liczenie punktów

Punkty liczymy tak samo jak w podstawowym wariancie, z tym, że:

- ogrodzone pastwiska częściowo graniczące ze stawami również są brane pod uwagę (brzeg stawu jest traktowany jak ogrodzenie),
- wszystkie ogrodzone pastwiska stykające się przynajmniej jednym bokiem z zamkniętym stawem otrzymują dodatkowe punkty w liczbie równej liczbie ryb w tym stawie. Uwaga! Jeśli w stawie jest rybak a stawu nie chroni straż, rybak wyłapuje wszystkie ryby w stawie i nie dolicza się dodatkowych punktów.



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością.
Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki
(za co z góry serdecznie przepraszamy),
możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: service@granna.pl.
Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu
(miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania)
oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.



patronaty

CZWÓRKA
POLSKIE RADIO


matras
KSIĘGARNIE


ALWERO
THE WOOL FACTORY

eurostudent.pl

**BRANŻA
DZIECIĘCA**
CZASOPISMO
HANDLOWCÓW