

DJ00835 Ovce a pastieri

Vek: od 6 roka | **Počet hráčov:** 2 hráči | **Dĺžka hry:** 15 min.

Obsah hry: 1 herná doska, 6 žetónov čiernych oviec, 6 žetónov bielych oviec, 2 kocky.

Cieľ hry: Byť prvým hráčom, ktorý **dovedie 3 svoje ovečky** na rozkvitnutú lúku.

Príprava hry:

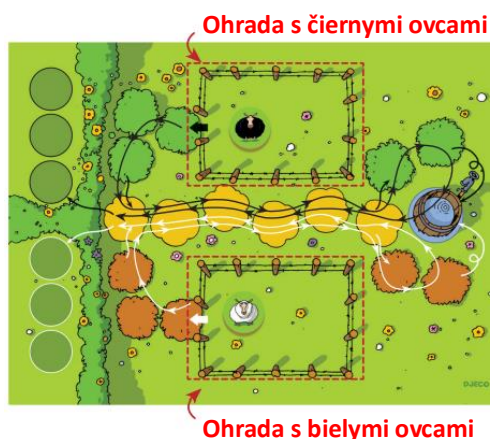
Položte hernú dosku doprostred stola.

Každý hráč si vyberie farbu svojich ovečiek, vezme si 6 zodpovedajúcich žetónov a položí ich obrázkom hore do svojej ohrady.

Určite prvého hráča, ktorý si vezme 2 kocky.

Herná doska

Ovečky musia opustiť svoju ohradu, dôjsť k napájadlu a potom sa presunúť na rozkvitnutú lúku.



Ohrada s čiernymi ovcami

Ohrada s bielymi ovcami



Políčka so zeleným kríkom sú **IBA** pre čierne ovečky.

Políčka s hnedým kríkom sú **IBA** pre biele ovečky.

Políčka so žltým kríkom sú pre biele I čierne ovečky.

Políčko s napájadlom je spoločné pre biele I čierne ovečky!

Otočte ovečku na zadnú stranu (tak, aby bol viditeľný chrbát).

Trasa ovečiek

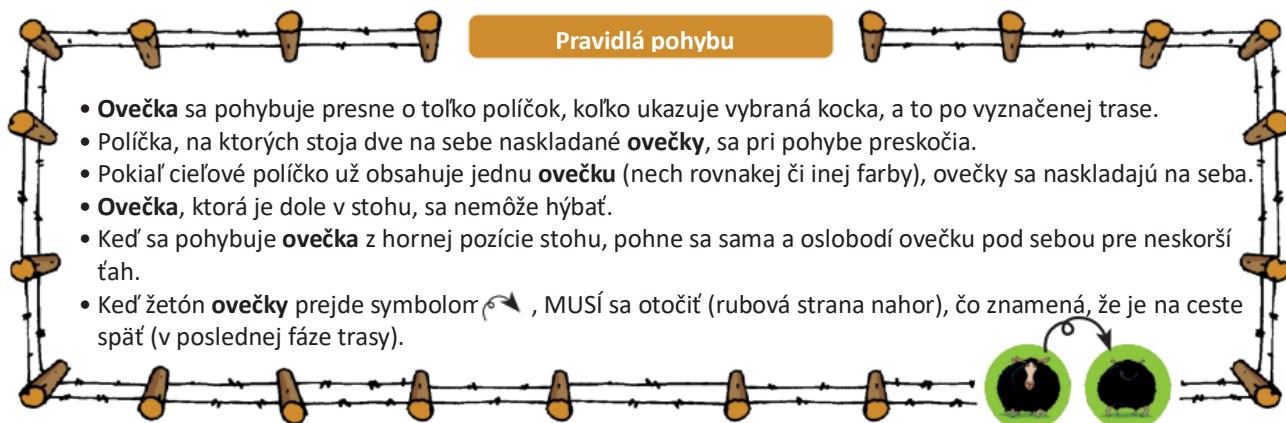
Ovečky mieria k napájadlu cez tri políčka s kríkmi (podľa farby ovečiek), potom šesť žltých políčok s kríkmi, a nakoniec dve políčka s kríkmi (podľa svojej farby), ktoré sa nachádzajú pred napájadlom.

Keď ovečka dorazí na políčko napájadla, otočí sa (rubovou stranou hore) a začne sa vraciť smerom k rozkvitnutej lúke: prejde šesť žltých políčok s kríkmi, a nakoniec príde na lúku (cieľové miesto).

Priebeh hry:

Hráči sa v hre striedajú. Vo svojom ťahu aktívny hráč hodí dvomi kockami:

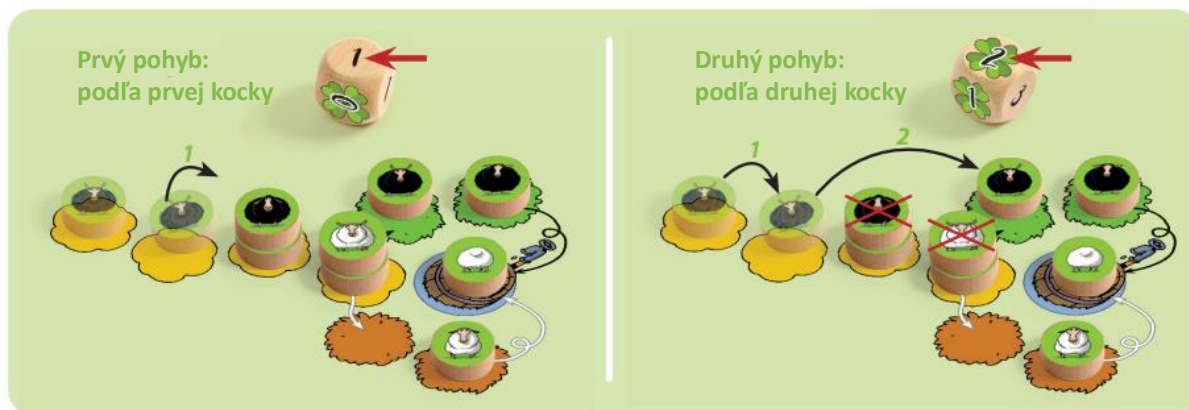
1. Hráč **MUSÍ** posunúť jednu zo svojich ovečiek o počet polí zodpovedajúci hodnote jednej z kociek.
2. Hráč **MUSÍ** posunúť jednu zo svojich ovečiek (môže byť aj rovnaká) o počet polí zodpovedajúci hodnote druhej kocky.



Pravidlá pohybu

- **Ovečka** sa pohybuje presne o toľko políčok, koľko ukazuje vybraná kocka, a to po vyznačenej trase.
- Políčka, na ktorých stoja dve na sebe naskladané **ovečky**, sa pri pohybe preskočia.
- Pokiaľ cieľové políčko už obsahuje jednu **ovečku** (nech rovnakej či inej farby), ovečky sa naskladajú na seba.
- **Ovečka**, ktorá je dole v stohu, sa nemôže hýbať.
- Keď sa pohybuje **ovečka** z hornej pozície stohu, pohne sa sama a oslobodí ovečku pod sebou pre neskorší ťah.
- Keď žetón **ovečky** prejde symbolom ↻, **MUSÍ** sa otočiť (rubová strana nahor), čo znamená, že je na ceste späť (v poslednej fáze trasy).

Príklad ťahu hráča, ktorý použil kocky zvlášť:



Dvojnásobné úsilie!

Pokiaľ padnú **obe kocky s rovnakou hodnotou**, môže aktívny hráč ešte pred svojím ťahom **posunúť ľubovoľnú svoju ovečku o jedno políčko**.

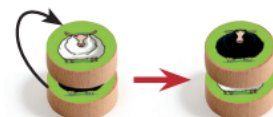
Príklad: Jonathan hodí dve dvojky. Najprv môže využiť svoj bonus – posunúť ľubovoľnú ovečku o jedno políčko. Potom použije hodnoty oboch kociek (dvakrát 2) na pohyb jednej alebo dvoch ovečiek.

Ako uvoľniť zablokovanú ovečku?

Existujú dva spôsoby, ako uvoľniť svoju ovečku:

- Hráč, ktorý vlastní **hornú ovečku**, ňou pohne.
- Hráč, ktorý vlastní **spodnú ovečku**, hodí počas svojho ťahu **dve strany s ďatelinou**.

Pokiaľ hráč hodí **dve strany s ďatelinou**, môže pred vykonaním svojich ťahov **vymeniť pozíciu dvoch naskladaných ovečiek**.



Hráč s čiernymi ovečkami hodí dve ďatelinové strany. Rozhodne sa vymeniť pozíciu dvoch ovečiek na sebe tak, aby jeho ovečka bola znovu voľná pre pohyb.

Odobranie ovečky z hry

Hneď ako **ovečka** dorazí na rozkvitnutú lúku, je z hry odstránená.

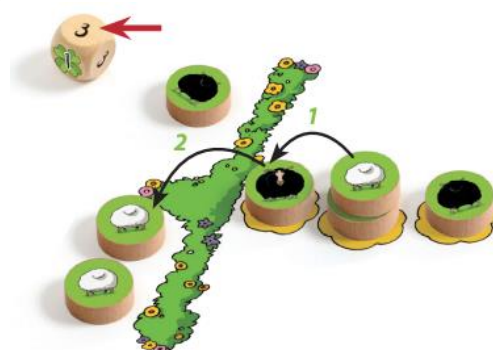
Prípadné nevyužitie body pohybu z danej kocky prepadajú.

Koniec hry:

Hneď ako jeden hráč dovedie tri svoje ovečky na rozkvitnutú lúku, okamžite vyhráva hru.

Príklad konca hry:

Hráč s bielymi ovečkami použije kocku s hodnotou 3, aby posunul svoju otočenú ovečku smerom k rozkvitnutej lúke. Dva pohyby stačia (tretí sa stráca). Tretia ovečka hráča s bielymi ovečkami dorazila na lúku – stáva sa víťazom.



Autori hry: Corentin Lebrat a Jonathan Favre-Godal

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové