

DJ00835 Ovce a pastýři

Věk: od 6 let | **Počet hráčů:** 2 hráči | **Délka hry:** 15 min.

Obsah hry: 1 herní deska, 6 žetonů černých ovcí, 6 žetonů bílých ovcí, 2 kostky.

Cíl hry: Být prvním hráčem, který **dovede 3 své ovečky** na rozkvetlou louku.

Příprava hry:

Položte herní desku dprostřed stolu.

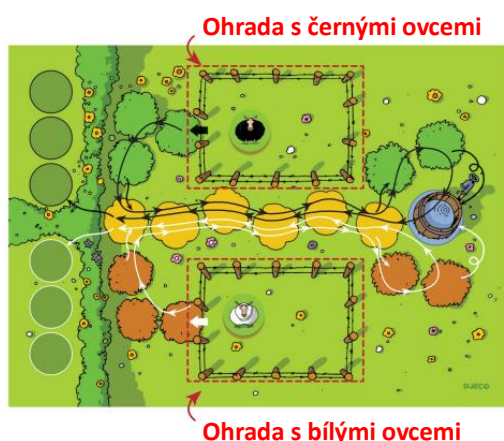
Každý hráč si vybere barvu svých oveček, vezme si 6 odpovídajících žetonů a položí je obrázkem nahoru do své ohrady.

Určete prvního hráče, který si vezme 2 kostky.



Herní deska

Ovečky musí opustit svou ohradu, dojít k napajedlu a poté se přesunout na rozkvetlou louku.



Políčka se zeleným keřem jsou **POUZE** pro černé ovečky.

Políčka s hnědým keřem jsou **POUZE** pro bílé ovečky.

Políčka se žlutým keřem jsou pro bílé I černé ovečky.

Políčko s napajedlem je společné pro bílé I černé ovečky!

Otočte ovečku na zadní stranu (tak, aby byla viditelná záda).

Trasa oveček

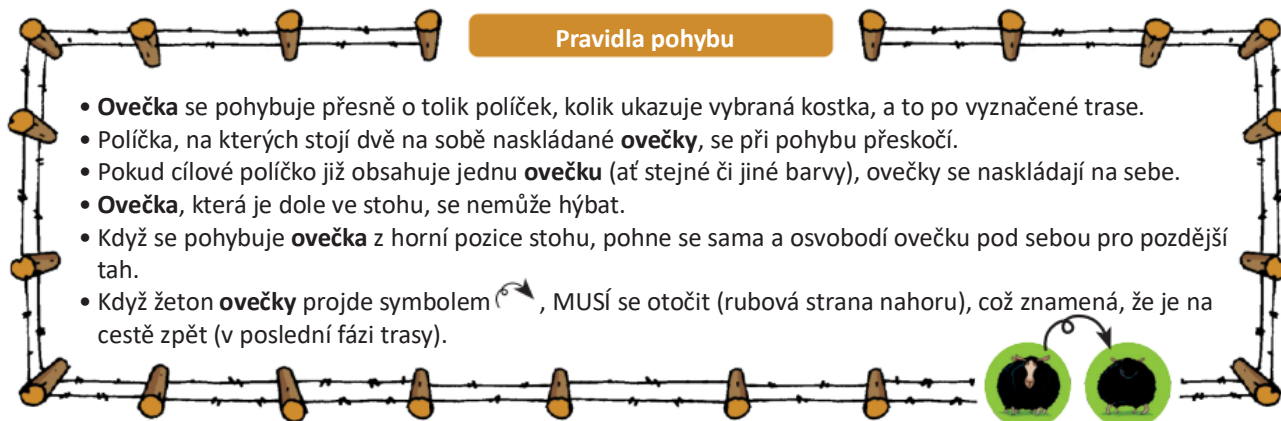
Ovečky míří k napajedlu přes tři políčka s keřem (dle barvy oveček), poté šest žlutých políček s keři, a nakonec dvě políčka s keři (dle své barvy), která se nacházejí před napajedlem.

Když ovečka dorazí na políčko napajedla, otočí se (rubovou stranou nahoru) a začne se vracet směrem k rozkvetlé louce: projede šest žlutých políček s keři, a nakonec přijde na louku (cílové místo).

Průběh hry:

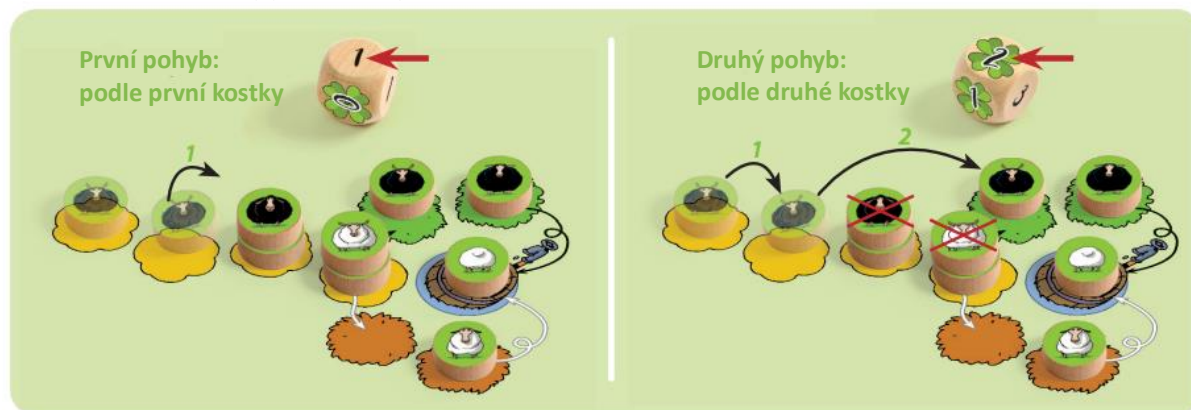
Hráči se ve hře střídají. Ve svém tahu aktivní hráč hodí dvěma kostkami:

1. Hráč **MUSÍ** posunout jednu ze svých oveček o počet polí odpovídající hodnotě jedné z kostek.
2. Hráč **MUSÍ** posunout jednu ze svých oveček (může být i stejná) o počet polí odpovídající hodnotě druhé kostky.



- **Ovečka** se pohybuje přesně o tolik políček, kolik ukazuje vybraná kostka, a to po vyznačené trase.
- Políčka, na kterých stojí dvě na sobě naskládané **ovečky**, se při pohybu přeskočí.
- Pokud cílové políčko již obsahuje jednu **ovečku** (ať stejné či jiné barvy), ovečky se naskládají na sebe.
- **Ovečka**, která je dole ve stohu, se nemůže hýbat.
- Když se pohybuje **ovečka** z horní pozice stohu, pohne se sama a osvobodí ovečku pod sebou pro pozdější tah.
- Když žeton **ovečky** projde symbolem ↻, **MUSÍ** se otočit (rubová strana nahoru), což znamená, že je na cestě zpět (v poslední fázi trasy).

Příklad tahu hráče, který použil kostky zvlášť:



Dvojnásobné úsilí!

Pokud padnou **obě kostky se stejnou hodnotou**, může aktivní hráč ještě před svým tahem **posunout libovolnou svou ovečku o jedno políčko**.

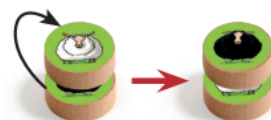
Příklad: Jonathan hodí dvě dvojky. Nejprve může využít svůj bonus – posunout libovolnou ovečku o jedno políčko. Poté použije hodnoty obou kostek (dvakrát 2) na pohyb jedné nebo dvou oveček.

Jak uvolnit zablokovanou ovečku?

Existují dva způsoby, jak uvolnit svou ovečku:

- Hráč, který vlastní **horní ovečku**, ji pohne.
- Hráč, který vlastní **spodní ovečku**, hodí během svého tahu **dvě strany s jetelem**.

Pokud hráč hodí **dvě strany s jetelem**, může před provedením svých tahů **vyměnit pozici dvou naskládaných oveček**.



Hráč s černými ovečkami hodí dvě jetelové strany. Rozhodne se vyměnit pozici dvou oveček na sobě tak, aby jeho ovečka byla znovu volná pro pohyb.

Odebrání ovečky ze hry

Jakmile **ovečka** dorazí na rozkvetlou louku, je ze hry odstraněna.

Případné nevyužití body pohybu z dané kostky propadají.

Konec hry:

Jakmile jeden hráč dovede tři své ovečky na rozkvetlou louku, okamžitě vyhrává hru.

Příklad konce hry:

Hráč s bílými ovečkami použije kostku s hodnotou 3, aby posunul svoji otočenou ovečku směrem k rozkvetlé louce. Dva pohyby stačí (třetí se ztrácí). Třetí ovečka hráče s bílými ovečkami dorazila na louku – stává se vítězem.



Autoři hry: Corentin Lebrat a Jonathan Favre-Godal

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

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