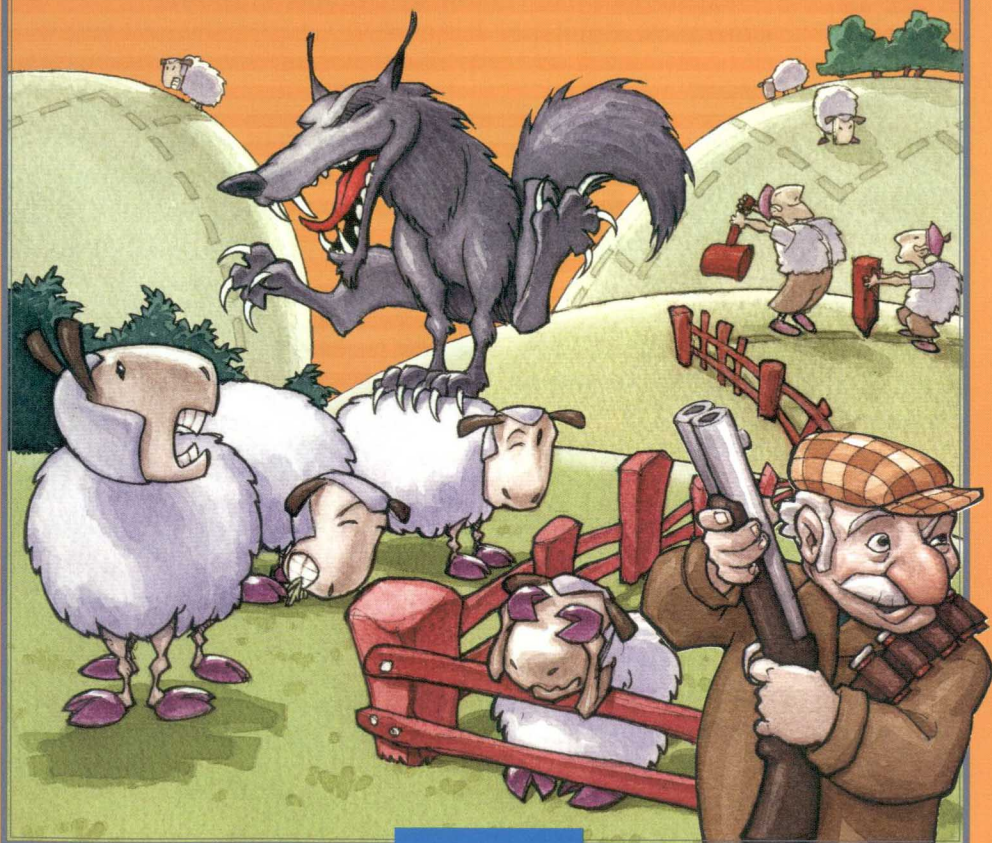


Филипп де Пальер

ВОЛКИ  
И

ОВЦЫ



GRANNA®

# Правила игры

## Цель игры

Каждый игрок является пастухом. Он заботится о стаде, которое состоит из чёрных, жёлтых, красных или голубых овец. Цель игрока - оградить забором как можно больше овец и защитить их от голодных волков.

## Что в коробочке?

◆ Когда откроешь коробочку, ты найдёшь в ней 9 специальных карточек. Они описаны ниже. Отложи их в сторону.



- 1 карточка Село (такой же с обеих сторон) с фонтаном в центре.



- 4 карточки «?» (с одной стороны знак вопроса, с другой пастух с четырьмя другими овцами).

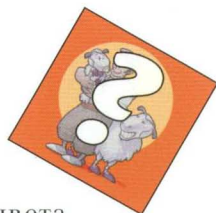
- 4 карточки - Значка с изображением пастуха с овцой и ягнёнком (идентичные с обеих сторон).



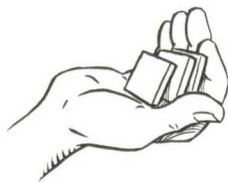
◆ Остальные карточки, положи в мешочек и хорошо перемешай.

## Приготовление к игре

Положи карточку Село по центру стола. Каждый игрок получает одну карточку «?» вопросительным знаком наверх, но не раскрывает её другим игрокам. Данная карточка указывает, овцы какого цвета принадлежат каждому игроку.

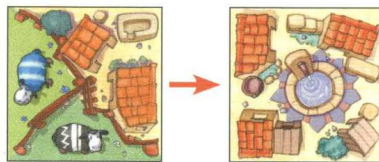


Карточки - Значки отложите в сторону.  
 Каждый игрок берет 4 карточки из мешочка, так чтобы их не видели другие игроки.  
*На рисунке ниже показано, как держать карточки, чтобы самому видеть обе их стороны, а другим игрокам они были невидны.*



## Начало игры

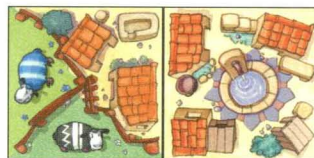
Если Вы играете в городе, первый ход у игрока который последним был в деревне, например, в гостях у бабушки. Если игра проходит в деревне начинает игрок, который живёт в ней дольше всего. Тот игрок, у которого есть карточка с фрагментом села, кладет её соответствующим краем к центральной карточке и тянет из мешочка следующую карточку. Если она не подходит к имеющейся картинке, то ход переходит следующему игроку (по часовой стрелке).



## Соответствие карточек

Игроки по очереди докладывают карточки, подходящие по рисунку к уже лежащим на столе. Две карточки подходят друг другу, когда на их смежных краях нарисованы:

- фрагменты села;
- лес;
- овцы одинакового цвета.



## Право на вытягивание нескольких

карточек. Если игрок положит карточку таким образом, что она будет соответствовать двум или более карточкам, лежащим на столе, он может взять из мешочка столько карточек, сколько краёв совпало. Если карточка подходит двумя сторонами, он тянет две новые карточки, если тремя - три и т. д.

В ситуации, изображенной на рисунке, игрок должен положить карточку с частью села сверху и жёлтой овцой слева. Такая карточка кладётся краями, отмеченными красными стрелками. За соответствие рисунку двух её сторон можно вытянуть из мешочка две карточки вместо одной.

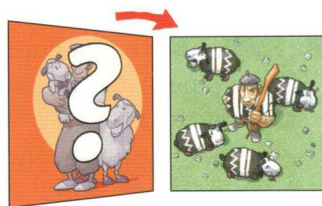
*Добавляя следующие карточки, мы создаем ландшафт с деревьями, лесами и стадами овец.*



Карточка Значок

## Покажи свой цвет

Игрок может в любое время, даже во время движения одного из противников, раскрыть цвет своих овец. Для этого нужно громко сказать название этого цвета и перевернуть карточку с вопросительным знаком. Игрок, открывающий свой цвет, ставит эту карточку пастухом наверх и извлекает из мешочка столько карточек, сколько краев совпало. Затем доставляет еще одну, премиальную карточку и извлекает из мешочка соответствующее количество карточек. Так как он уже сказал, каким цветом играет, то берет **Карточку-Значок** этого цвета и кладет её перед собой. Если игрок решится на раскрытие своего цвета прямо перед своим ходом (или сразу после своего хода), то он докладывает по очереди три карточки: карточку с пастухом, премиальную карточку и карточку своей очереди.



## Волк

Луга, прилегающие к лесу, безопасны, пока там нет волка. Карточку с волком можно поставить к карточке с лесом, в котором нет охотника. Волк представляет опасность для овец на лугах, примыкающих к лесу, где он находится. Если будут соединены два лесных района, в одном из которых есть волк, а в другом охотник, то этот волк теряет свою силу, и луга, прилегающие к лесу, становятся безопасными. В одном лесу может быть несколько волков.



*Есть 4 карточки с волками.*

## Охотник

Карточку с охотником можно разместить в лесу, чтобы защищать его от волков, или чтобы выгнать волка из леса. Волка нельзя ввести в лес, в котором есть охотник. Чтобы обезвредить волка, карточка



с охотником кладется на карточку с волком. Если в лесу несколько волков, каждый из них должен быть закрыт карточкой с охотником, чтобы луга, прилегающие к лесу, были безопасными.



*Есть 4 карточка с охотниками.*

## Как прикладывать волков и охотников

Игрок может подставлять карточки с волками и охотниками в любой момент, не только во время своего хода. Для этого нужно объявить, сколько карточек и в каком порядке он хочет положить. Например, игрок говорит: "Волк и охотник", после чего ставит сначала одну карточку с волком, а затем одну карточку с охотником. После этого игрок берёт из мешочка соответствующее количество карточек, как и при постановке любой другой карточки, и игра возобновляется тем игроком, чей ход был прерван. Если игрок поставил волка или охотника прямо перед своим ходом, то он и продолжает игру.

## Нехватка овец

Когда закончатся карточки в мешочке, игра продолжается дальше теми карточками, которые остались на руках у игроков, до того момента, пока они не смогут или не захотят подставлять карточки дальше.

## Окончание игры

Игра закончена, когда у игроков заканчиваются карточки, или никто из игроков не хочет подставлять карточки к полю.

## Подсчёт овец

После окончания игры, каждый игрок подсчитывает количество овец на его самом большом огороженном, лугу. Считается только такой луг, который окружён с каждой стороны забором или лесом. Меньшие луга учитываются только тогда, когда два самых больших луга двух или большего количества игроков имеют одинаковое количество овец. Луга граничащие с лесом считаются только тогда, когда в лесу нет волков или есть волки, но под контролем охотников.

## Премии

Игрок может прекратить ставить карточки, если он посчитает, что дополнительные карточки не улучшают его результат или не навредят противникам. Игроки, которые отказались от постановки карточек, получают бонусы:

- Игрок, который закончит играть первым (добровольно или из-за отсутствия карточек) получает дополнительно 6 очков.
- Второй игрок получает 3 очка.
- Третий игрок получает одно очко.

## Победитель игры

Победителем считается тот игрок, который наберёт наибольшее количество очков за овец и бонусы вместе. Если количество очков, полученных двумя или более игроками, одинаково, то сравниваются вторые по величине, огороженные и безопасные луга, и т. д. Если все последующие луга снова содержат одинаковое количество овец, игра заканчивается вничью.



## Игра с ограниченным временем

Игроки могут договориться, что каждый имеет определенное время для совершения хода, измеряемое с помощью секундомера или песочных часов.

## Игра для двоих

Если играют два игрока, каждый из них может играть двумя стадами (цветами) овец. Тогда в игре большее значение приобретает решение тактических задач, так как известно, кому принадлежат все цвета. Результат определяет сумма овец на крупнейших лугах обоих цветов игрока.

## Тактические подсказки

Игроки могут не только расширять свои луга, но и препятствовать игре противников:

- закрывать их не очень большие луга,
- устанавливать волков в лесах, прилегающих к лугам оппонентов,
- увеличивать луга противников так, чтобы их нельзя было оградить забором.

Они также могут ставить карточки так, чтобы создать системы, блокирующие Игру. Это требует добавления карточек, которых нет в комплекте (например, содержащие как села, так и лес), или таких, которые уже выложены.

