

Owczypęd

Gra dla 2-4 osób w wieku od 10 lat.
Instrukcja filmowa dostępna na stronie:

 www.krainaplanszowek.pl

Instrukcja

Sądzisz, że pastwisko to najspokojniejsze miejsce na ziemi, gdzie leniwie płynie czas? Nic bardziej mylnego! Na łące ciągle coś się dzieje i owce wcale nie mają lekko. Nie lada wyzwaniem dla każdej owcy w stadzie jest znalezienie się jak najbliżej Eleganckiego Rogera, największego uwodziciela na pastwisku, czy w pobliżu Czarnej Inez, w której towarzystwie każda owca chciałaby skubać trawkę. Sen z powiek spędza także Szalony Bodzio biegający po pastwisku z nożycami do strzyżenia owiec. Chwila nieuwagi i można stracić futro! Będziesz musiał pogłótkować, aby kopyta twoich owiec zawsze stawały tam, gdzie zaplanowałeś.

ELEMENTY GRY

- plansza
- 11 figurek owiec
- 9 podstawek pod figurki owiec + naklejki
- 48 kart ruchu owiec w 4 różnych kolorach
- 4 pionki do zaznaczania zdobytych punktów
- wskaźnik czasu
- kolorowa kostka
- karta *Start*
- 4 karty-ściągawki z opisami ruchów owiec

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed przystąpieniem do gry za pomocą dwustronnych naklejek należy umieścić 8 owiec z kolorowymi plamkami oraz Czarną Inez na podstawkach. Kolorową kostkę (A) oraz figurki Eleganckiego Rogera (B) i Szalonego Bodzia (C) stawiamy obok planszy. Obok pola z numerem 1 kładziemy kartę *Start* i umieszczamy na niej wskaźnik czasu oraz pionki graczy (Rys. 2).

Każdy gracz wybiera kolor i umieszcza elementy w swoim kolorze w odpowiednich miejscach:

- owce (D) ustawiane są na planszy (sposób ich rozmieszczenia opisany jest poniżej),
- karty ruchu owiec (E) układane są przed graczami w taki sposób, aby były widoczne dla wszystkich graczy.

Każdy gracz bierze po jednej karcie-ściągawce (F) z opisami ruchów owiec i kładzie na stole obok siebie.

ROZMIESZCZENIE OWIEC NA PASTWISKU

Stado owiec umieszczane jest na środku planszy (D). Owcą stojącą w centrum stada jest Czarna Inez. Na czterech polach sąsiadujących z nią po przekątnych umieszcza się po jednej owcy z każdego koloru. Pozostałe owce należy rozstawić tak, by dwie owce jednego koloru nie stały obok siebie.



Rys. 1



Rys. 2

CEL GRY

Celem gry jest przemieszczanie owiec na pastwisku w taki sposób, aby zdobyły dla gracza jak najwięcej punktów. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów wygrywa grę.

Owce przemieszczane będą za pomocą kart ruchu (dokładny opis kart ruchu jest na stronie 6), a punkty będą zdobywane podczas czterech faz gry – w każdej fazie gracze zdobywać będą punkty za inne działania (dokładny opis wszystkich faz gry znajduje się na stronach 4-5).

PRZEBIEG GRY

Gracz w swojej turze wykonuje następujące czynności:

1. Wykłada kartę ruchu.



Uwaga! Każdą kartę można wykorzystać podczas gry tylko raz. Użyta karta odkładana jest do pudełka.

2. Wykonuje ruch przedstawiony na wyłożonej karcie.



3. Przesuwa znacznik czasu o liczbę pól podaną na wyłożonej karcie.



4. Jeśli znacznik czasu zatrzymał się na polu *panika wśród owiec* (czyli na polu z rysunkiem kostki), gracz rzuca kostką i wykonuje taranowanie (opis taranowania znajduje się na stronie 3).



5. Jeśli gracz zdobył punkty, przesuwają swój pionek o odpowiednią liczbę pól.



Gra składa się z następujących etapów:

Przepychanki na pastwisku

Przeprowadzane są tylko raz, na samym początku gry, a ich celem jest jak najlepsze rozmieszczenie swoich owiec przed **1. fazą gry**.

1. faza gry



W tej fazie gracze zdobędą punkty, jeżeli ich owce znajdą się obok siebie.

2. faza gry



Na pastwisku pojawia się Elegancki Roger. Im bliżej niego uda się graczom umieścić swoje owce, tym więcej punktów zdobędą.

3. faza gry



W tej fazie gracze zdobędą punkty, jeżeli ich owce znajdą się obok Czarnej Inez.

4. faza gry



Na pastwisku pojawia się Szalony Bodzio. Im dalej od niego uda się graczom umieścić swoje owce, tym więcej punktów zdobędą.

FAZA 1



Rys. 3

FAZA 3

PRZEPYCHANKI NA PASTWISKU

Po umieszczeniu stada na planszy, przed rozpoczęciem właściwej gry, gracze przeprowadzają przepychanki na pastwisku w celu jak najlepszego rozmieszczenia swoich owiec przed **1. fazą gry**.

Grę rozpoczyna osoba, która widziała ostatnio owcę lub najmłodszy gracz. Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

PRZEPYCHANKI NA PASTWISKU PRZEBIEGAJĄ W NASTĘPUJĄCY SPOSÓB:

- Każdy gracz, począwszy od gracza rozpoczynającego, wykonuje rzut kolorową kostką.
- Gracz wykonuje taranowanie za pomocą tej owcy, której kolor wypadł na kostce. Gracz przekazuje kostkę następnemu graczowi.

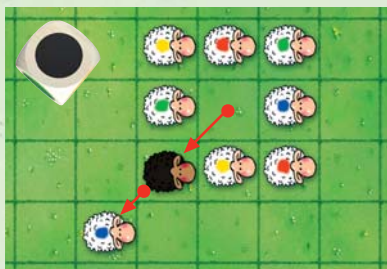
Gdy wszyscy gracze wykonają po **jednym** rzucie kostką i przeprowadzą taranowanie, rozpoczyna się **1. faza gry**.

Zasady taranowania

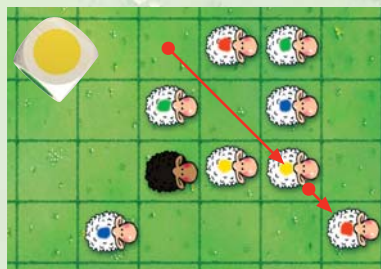
Taranowanie to przepchnięcie wybraną owcą innej owcy lub rzędu owiec w dowolnym kierunku na planszy.

Uwaga! Owca taranująca może być przemieszczona o dowolną liczbę pól. Ważne, aby owca taranowana była przesunięta tylko o 1 pole.

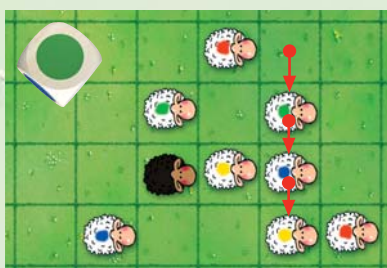
Jeśli na kostce wypadnie kolor biały, gracz może przeprowadzić taranowanie owcą w dowolnym kolorze.



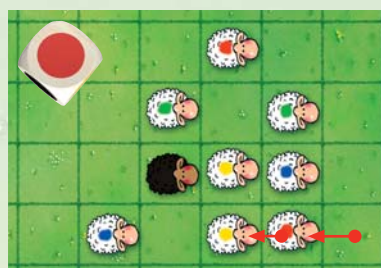
Rys. 4a: Tomek wyrzucił kolor czarny, więc czarną owcą musi taranować inne owce. Decyduje się staranować niebieską owcę, wykonując ruch po przekątnej.



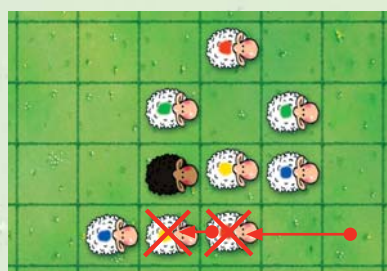
Rys. 4b: Taranująca owca może przemieszczać się przez puste pola na planszy. Kasia wyrzuciła kolor żółty, więc żółta owca staranuje czerwoną po przekątnej, przez puste pole.



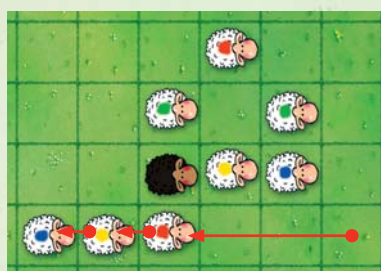
Rys. 4c: Można również staranować większą liczbą owiec stojących w rzędzie. Mariusz wyrzucił kolor zielony i owcą w tym kolorze taranuje w bok dwie inne owce: niebieską i żółtą.



Rys. 4d: Agnieszka wyrzuciła kolor czerwony i owcą w tym kolorze postanowiła taranować owcę żółtą. Przesuwa żółtą owcę o 1 pole do tyłu.



Rys. 4e: Agnieszka nie może już dalej przesunąć żółtej owcy, ponieważ nie można taranować wybranej owcy o więcej niż 1 pole), chyba że...



Rys. 4f: ... przed rozpoczęciem taranowania wskazałaby owcę niebieską jako cel taranowania. W takiej sytuacji owca żółta przesuwana będzie przez czerwoną dotąd, aż owca niebieska zostanie przesunięta o 1 pole do tyłu.

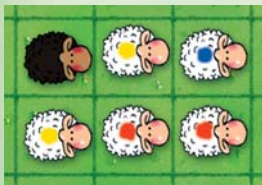
Owce rozbiegły się po pastwisku, można więc rozpocząć właściwą rozgrywkę.

1. FAZA GRY – W GRUPIE RAŻNIEJ

Gracz zdobędzie punkty, jeśli jego owce będą się znajdować obok siebie.

- Jeśli owce znajdują się na polach przylegających do siebie krawędziami, gracz zdobędzie **2 punkty**.
- Jeśli owce znajdują się na polach sąsiadujących ze sobą rogami, gracz zdobędzie **1 punkt**.

Uwaga! W tej fazie gracze otrzymują punkty bezpośrednio po wykonaniu swojego ruchu.

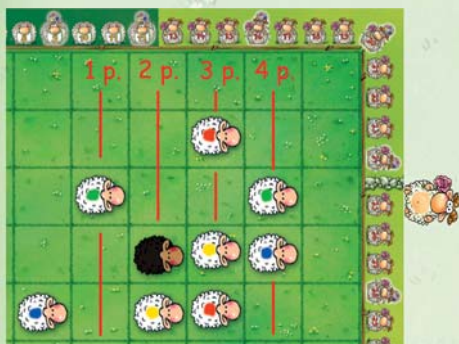


Rys. 5 Owce Tomka zdobywają dla niego 2 punkty. Jeśli byłaby to tura Mariusza, zdobyłby 1 punkt.

2. FAZA GRY – ELEGANCKI ROGER

Im bliżej Eleganckiego Rogera znajdują się owce, tym więcej punktów zdobędą:

- owce stojące najbliżej Eleganckiego Rogera zdobywają po **4 punkty**,
- owce stojące w 2. rzędzie zdobywają po **3 punkty**,
- owce stojące w 3. rzędzie zdobywają po **2 punkty**,
- owce stojące w 4. rzędzie zdobywają po **1 punkcie**,
- owce stojące w dalszych rzędach nie zdobywają punktów.



Rys. 6 Tomek otrzymuje za swoje owce 6 punktów (3+3). Mariusz zdobywa 5 punktów (3+2). Agnieszka zdobywa 4 punkty (4+0), a Kasja 5 punktów (4+1).

Uwaga! Podczas liczenia odległości owiec od Eleganckiego Rogera nie bierze się pod uwagę rzędów, w których nie stoi żadna owca. Uwzględnić należy jednak rząd, w którym znajduje się Czarna Inez (oraz owce neutralne w rozgrywce 2- i 3-osobowej).

W tej fazie gracze otrzymują punkty dwa razy:

- gdy wskaźnik czasu dotrze do pola 25, czyli przekroczy kamienny mur,
- gdy wskaźnik czasu dotrze do pola 37, czyli do kamiennej zagrody.



Wskaźnik czasu należy zatrzymać na polu 37 (ostatnie pole tej fazy gry), nawet jeżeli gracz nie wykorzystał wszystkich punktów z karty ruchu. Niewykorzystane punkty przepadają. Dopiero następny gracz będzie mógł przesunąć wskaźnik czasu do następnej fazy gry.

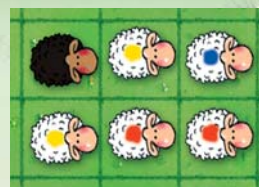
Po zakończeniu 1. fazy Elegancki Roger zostaje zdjęty z planszy.

3. FAZA GRY – CZARNA INEZ

Gracz zdobędzie punkty, jeśli jego owce będą się znajdować obok Czarnej Inez.

- Jeśli owce znajdują się na polach przylegających krawędziami do pola Czarnej Inez, gracz zdobędzie **2 punkty**.
- Jeśli owce znajdują się na polach sąsiadujących rogami z polem Czarnej Inez, gracz zdobędzie **1 punkt**.

Uwaga! W tej fazie gracze otrzymują punkty bezpośrednio po wykonaniu swojego ruchu.



Rys. 7 **Mariusz** otrzymuje 4 punkty (2+2). Jeśli byłaby to tura **Tomka**, zdobyłby on 1 punkt za swoją owcę, sąsiadującą po przekątnej z Czarną Inez.

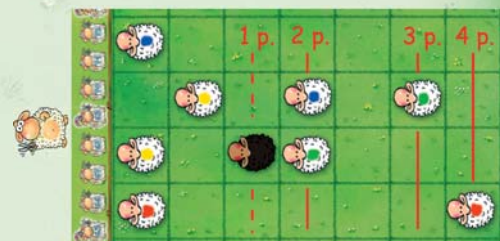
4. FAZA GRY – SZALONY BODZIO

Im dalej od Szalonego Bodzia znajdują się owce graczy, tym więcej punktów zdobędą:

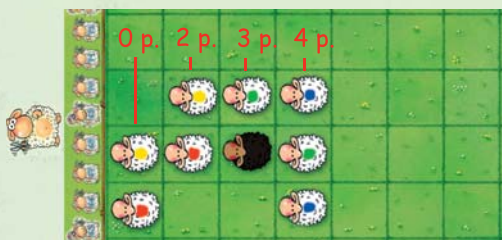
- owce stojące najdalej od Szalonego Bodzia zdobywają po **4 punkty**,
- owce stojące w przedostatnim rzędzie zdobywają po **3 punkty**,
- owce stojące w 3. rzędzie od tyłu zdobywają po **2 punkty**,
- owce stojące w 4. rzędzie od tyłu zdobywają po **1 punkcie**,
- owce stojące w rzędach bliższych nie zdobywają punktów.

Uwaga! Owce stojące w najbliższym rzędzie nigdy nie zdobywają punktów (Rys. 9).

Uwaga! Podczas liczenia odległości owiec od Szalonego Bodzia nie bierze się pod uwagę rzędów, w których nie stoi żadna owca. Uwzględnić należy jednak rząd, w którym znajduje się Czarna Inez (oraz owce neutralne w rozgrywce 2- i 3-osobowej).



Rys. 8 Owca **Tomka** stojąca w ostatnim rzędzie zdobywa 4 punkty. Owce **Kasi** stojące w kolejnych rzędach otrzymują 5 punktów (3+2), a **Agnieszka** dostaje 2 punkty za owcę w 3. rzędzie od tyłu. Ponieważ Czarna Inez również jest uwzględniana przy liczeniu rzędów, żadna owca **Mariusza** nie zdobywa punktów. Owce stojące najbliżej Szalonego Bodzia nie otrzymują punktów.



Rys. 9

W tej fazie gracze otrzymują punkty dwa razy:

- gdy wskaźnik czasu dotrze do pola 62, czyli przekroczy kamienny mur,
- gdy wskaźnik czasu dotrze do pola 74, czyli do kamiennej zagrody.

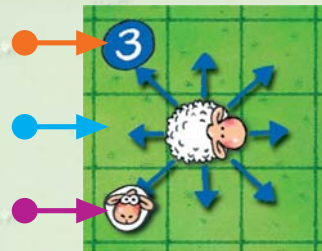


Wskaźnik czasu należy zatrzymać na polu 74 (ostatnie pole tej fazy gry), nawet jeżeli gracz nie wykorzystał wszystkich punktów z karty ruchu. Niewykorzystane punkty przepadają. Po zakończeniu 4. fazy gra się kończy.

KARTY RUCHU

Informacje zawarte na karcie ruchu:

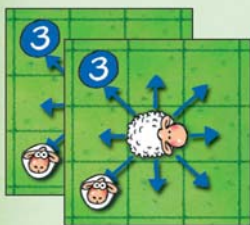
- Liczba pól, o jaką należy przesunąć wskaźnik czasu na torze punktacji.
- Rodzaj ruchu owiec przypisany do danej karty.
- Owca, którą gracz może wykonać ruch.



Na kartach ruchu występują 3 rodzaje oznaczeń wskazujących, którą owcą gracz może wykonać dany ruch:

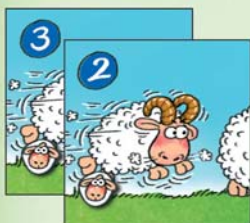
- Ten ruch może wykonać tylko twoja owca.
- Ten ruch może wykonać dowolna owca.
- Ten ruch wykonuje całe stado. Następny gracz nie może cofnąć tego ruchu.

Rodzaje ruchów:



Krok w bok

Gracz przemieszcza jedną ze swoich owiec na dowolne sąsiadujące, wolne pole – pionowo, poziomo lub po skosie. Jeśli obok nie ma wolnego pola, nie można wykonać tego ruchu.



Taranowanie

Za pomocą swojej owcy gracz taranuje inną owcę lub grupę owiec (zobacz: Przepychanki na pastwisku).

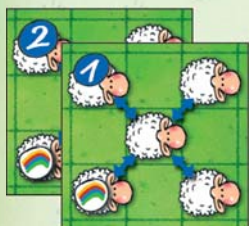


Owczy skok

Jedna z owiec gracza przeskakuje w jednym, wybranym kierunku (pionowo, poziomo lub po skosie) przez dowolną liczbę innych owiec. Ląduje ona na polu znajdującym się bezpośrednio za owcą, którą przeskoczyła jako ostatnią.

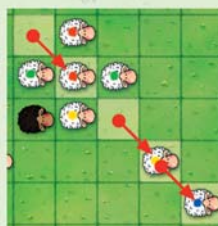


Jeśli Agnieszka swoją **niebieską** owcą przeskakuje owcę **czerwoną**, ląduje na polu A. Jeśli przeskakuje jeszcze przez owcę **niebieską**, ląduje na polu B. Nie może już jednak przeskoczyć owcy **zielonej**, gdyż ta stoi na krawędzi planszy.



Ruch po przekątnej

Wszystkie owce stojące na polach tworzących linię przekątną przesuwa się wzdłuż tej linii o 1 pole.

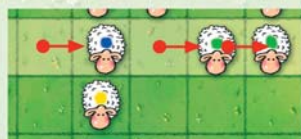


Kasia przesuwa o 1 pole owce: **czerwoną**, **żółtą** i **niebieską**.



Ruch poziomo lub pionowo

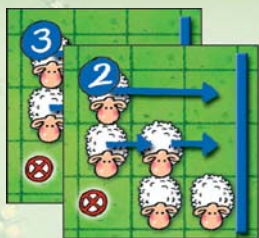
Wszystkie owce stojące na polach tworzących linię poziomą lub pionową przesuwa się wzdłuż tej linii o 1 pole.



Tomek przesuwa owce – **niebieską** i obie **zielone** – poziomo o 1 pole wzdłuż linii, w której stoją owce.



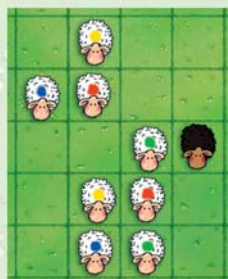
Ten ruch jest niedozwolony, ponieważ owce opuściłyby rząd, w którym dotychczas stały.



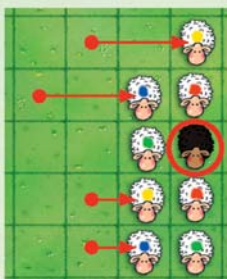
Owczy pęd

Wszystkie owce przemieszczają się najbliżej, jak to możliwe, do wybranej przez gracza linii pastwiska. Linie tę wyznacza wskazana przez gracza owca znajdująca się na skraju stada. To właśnie w kierunku tej linii stado będzie się przemieszczać (zobacz: rysunki poniżej).

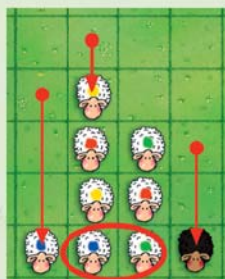
Uwaga! Gracz, który jako następny będzie przemieszczać owce na pastwisku, nie może za pomocą karty ruchu *owczy pęd* przywrócić poprzedniego ustawienia owiec na pastwisku.



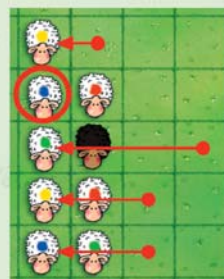
Przykładowe ustawienie stada.



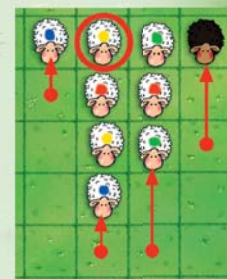
Wszystkie owce przemieszczają się w kierunku Czarnej Inez.



Wszystkie owce przemieszczają się w kierunku owiec: zielonej i niebieskiej.



Wszystkie owce przemieszczają się w kierunku niebieskiej owcy.



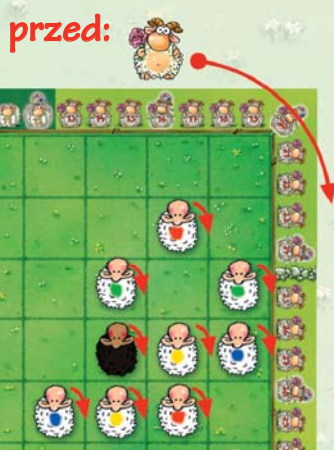
Wszystkie owce przemieszczają się w kierunku żółtej owcy.



Obrót owiec

Gracz obraca całe stado o 90° w lewo lub prawo. Jeśli w tej fazie obecny jest na pastwisku Elegancki Roger (faza 2.) lub Szalony Bodzio (faza 4.), zostają przemieszczeni na tę krawędź planszy, w której kierunku są zwrócone owce po wykonaniu obrotu.

Uwaga! Gracz, który jako następny będzie przemieszczać owce na pastwisku, nie może za pomocą karty ruchu *obróć owiec* przywrócić poprzedniego ustawienia owiec na pastwisku.



Mariusz obraca stado o 90° w prawą stronę. Elegancki Roger przemieszcza się na prawą krawędź planszy.

Ogólne zasady panujące na pastwisku

- W trakcie ruchu co najmniej jedna owca musi zmienić swoje położenie na planszy.
- Kierunek, w którym zwrócone są owce, nie ma znaczenia dla kierunku ich poruszania się. Owce poruszają się do przodu, do tyłu i na boki.
- Ruch owiec jest ograniczony krawędzią pastwiska. W trakcie gry żadna owca nie może wyjść poza planszę.

KONIEC GRY

Gdy wskaźnik czasu znajdzie się na ostatnim polu na torze punktacji (pole 74), gra kończy się i następuje podliczenie punktów z ostatniej, 4. fazy gry. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu gracze podliczają sumę wartości swoich niewykorzystanych kart ruchu. Gracz z najwyższą wartością niewykorzystanych kart wygrywa.

Owczy Ped DLA 3 GRACZY

Ustawienie początkowe: jak w grze dla 4 graczy.

Oprócz Czarnej Inez, owcami neutralnymi są 2 owce, których koloru nie wybrał żaden z graczy.

Przygotowanie gry: każdy gracz otrzymuje po 3 dodatkowe karty ruchu o wartościach 1, 2, 3 z nieużywanego zestawu kart czwartego gracza. Karty te zostają odwrócone (widoczne są tylko cyfry na tylnej stronie kart). Służą one będą wyłącznie do zwiększania wartości wykładanych kart ruchu. Rysunki przedstawiające rodzaj ruchu na kartach dodatkowych nie mają znaczenia.

Przebieg gry: gra toczy się jak w grze dla 4 osób, ale dochodzi dodatkowa zasada: wartość wykładanej karty ruchu można zwiększyć, dodając do niej 1 z 3 posiadanych kart dodatkowych. Wskaźnik czasu zostaje wówczas przesunięty o sumę wartości obu kart. Wyłożone karty dodatkowe, podobnie jak karty ruchu, zostają usunięte z gry.

Zakończenie gry: pionek gracza zostaje przesunięty na torze punktacji o 2 pola do tyłu za każdą wykorzystaną przez niego kartę dodatkową.

Owczy Ped DLA 2 GRACZY

Ustawienie początkowe: jak w grze dla 4 graczy.

Oprócz Czarnej Inez, owcami neutralnymi są 4 owce, których kolorów nie wybrał żaden z graczy.

Przygotowanie gry: każdy gracz otrzymuje kompletny zestaw dodatkowych kart ruchu z nieużywanego zestawów trzeciego i czwartego gracza. Karty te zostają odwrócone (widoczne są tylko cyfry na tylnej stronie kart). Służą one będą wyłącznie do zwiększania wartości wykładanych kart ruchu. Rysunki przedstawiające rodzaj ruchu na kartach dodatkowych nie mają znaczenia.

W trakcie przepychanek na pastwisku każdy gracz taranuje owce 2 razy, na zmianę z przeciwnikiem – najpierw taranuje gracz A, następnie gracz B, znowu gracz A i gracz B.

Przebieg gry: gra toczy się jak w grze dla 4 osób, ale dochodzi dodatkowa zasada: wykładając kartę ruchu, gracz musi wyłożyć również 1 z posiadanych kart dodatkowych. Wskaźnik czasu zostaje wówczas przesunięty o sumę wartości obu kart. Wyłożone karty dodatkowe, podobnie jak karty ruchu, zostają usunięte z gry.

Zakończenie gry: jak w grze dla 4 osób.

WSKAZÓWKI

- Starajcie się zachować wszystkie możliwości ruchu poprzez przemyślane wykorzystywanie kart ruchu.
- Wykorzystując karty ruchu o wysokich wartościach, szybciej przechodźcie do kolejnej fazy gry, a tym samym pozbawiacie przeciwników możliwości zdobycia punktów w dotychczasowej fazie.
- *Owczy skoki i obrót owiec* to bardzo wartościowe ruchy, które należy stosować z rozmysłem i nie powinno się ich wykorzystywać zbyt pochopnie.
- Wybierajcie ruchy, pamiętając, że wartość wyłożonej karty ruchu ma wpływ na to, o ile pól przesunie się wskaźnik czasu. Dzięki temu macie możliwość przyspieszyć/opóźnić zdobywanie punktów lub zatrzymać się na polu *panika wśród owiec*. Taka gra ma szczególne znaczenie w rozgrywce 2- i 3-osobowej, w której odległość przesunięcia wskaźnika czasu może zostać dokładnie zaplanowana dzięki kartom dodatkowym.

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielnia 60
01-029 Warszawa
www.egmont.pl

Zoch

ZOCH GmbH
Briener Str. 54
D-80333 Munchen
www.zoch-verlag.com

Poznaj nasze wyjątkowe gry!

 www.krainaplanszowek.pl

Grę polecają:

INTERIA.PL
poleca: www.dzieciaki.interia.pl

miasto
DZIECIKI.PL