

Правила настольной игры «Шустрые овечки»

(Flotte Wolle)

Автор игры: Христиан Байерсдорф (Christian Beiersdorf)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 5 лет

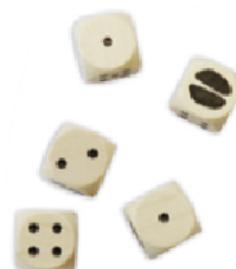
Компоненты игры



4 овечки



4 барьера



5 кубиков

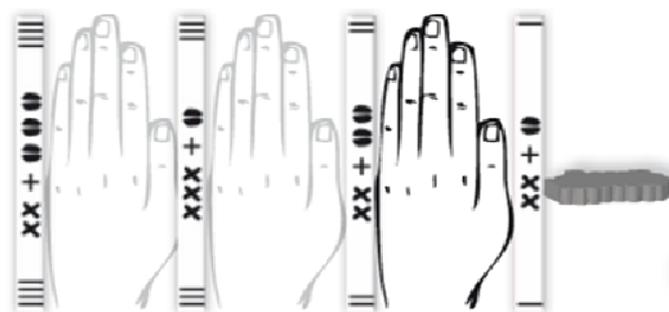
«Шустрые овечки» – это своеобразный бег с препятствиями. Вашим овечкам предстоит перепрыгнуть через 4 разных барьера, каждый из которых сложнее предыдущего, а потому азарт и напряжённость игры сохраняются до самого конца. Победит в игре та овечка, которая первой перепрыгнет через все 4 барьера.

Подготовка к игре

Черточки, нарисованные на барьере, обозначают его номер (от 1 до 4). Выложите на стол четыре барьера в порядке увеличения их номеров. Расстояние между барьерами – ширина ладони.

Выберите себе овечку и поставьте её перед первым барьером (барьер с одной чёрточкой).

Тот, кто последним видел настоящую овцу, берёт 5 кубиков и начинает игру. Далее ходы передаются по часовой стрелке.



Процесс игры

Ход начинается с выяснения условия преодоления барьера. Возьмите барьер, перед которым стоит ваша овечка, и позвольте ему скатиться с ладони на стол. Символы на верхней стороне барьера определяют, при каком результате кубиков ваша овечка перепрыгнет через него.

- Символ «X» – это любое число на кубике. Символ «XX» – это два одинаковых числа на кубиках и так далее.
- Символ копыта – это соответствующий символ на кубике.
- Символ «1-4 | 2-5» – это условие выпадения на четырёх кубиках соответствующей комбинации чисел: 1, 2, 3, 4 или 2, 3, 4, 5.

Выяснив условие преодоления барьера, вы бросаете 5 кубиков. У вас есть не более 3 попыток, чтобы выполнить условие. **Исключение:** 4-й барьер, для его преодоления можно кинуть кубики 4 раза. Бросив кубики, вы можете отложить в сторону те из них, которые выполняют условие барьера, а затем бросить остальные кубики, чтобы попытаться выполнить условие полностью.

Пример.



Серая овечка выполняет условие преодоления барьера, у неё на кубиках есть две «тройки» и одно «копыто».

Если условие барьера выполняется, овечка тут же перепрыгивает через этот барьер. Если не выполняется – остаётся на месте.

В любом случае ход передаётся игроку слева.

Конец игры

Игра заканчивается, как только одна из овец перепрыгивает через 4-й барьер. Игроки дружно поздравляют нового чемпиона! Если хотите, можете продолжить игру и побороться за второе и третье место.

