

# Правила настольной игры «Овечья Жизнь» (Haste Vock? или Shear Panic)

Автор: Lamont Brothers

Перевод на русский язык: Владимир 'Seagull' Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©

## Состав игры:

1. Игровое поле – 1 шт;
2. Овечки – 8 шт (по 2 каждого цвета: синий, желтый, зеленый, красный);
3. Карты действия – 48 шт (4 набора по 12 – для каждого игрока);
4. Фишки – 4 шт (для счетчика очков);
5. Барашек-ловелас «Роджер» - 1;
6. Загорелая овечка «Берта» - 1;
7. Овечий стригаль «Шерман» - 1;
8. Кубик таймера – кубик черного цвета;
9. Игральный кубик (цветной) – 1 шт;
10. Подставки для овец и клеящиеся стикеры – 9 шт;



## Обзор игры

Что за переполох на лугу!!! Стадо овечек мечется по пастбищу, и никто не может их успокоить. С одной стороны красавец барашек Роджер – гроза женских сердец, а с другой притаился стригаль Шерман, так и высматривает с кого бы состричь белой шерсти. Что же делать бедным овечкам? Сможете ли Вы стать хорошим пастухом и провести своих овец по лучшим местам пастбища и избежать опасностей?

## Подготовка к игре

Перед первой игрой присоедините при помощи стикеров белых овечек и Берту к девяти подставкам.

Девять овец располагаются в центре игрового поля. Одномастные овечки должны располагаться на расстоянии хода Конем (как в шахматах) друг от друга, а после расстановки все овцы должны смотреть в одну и ту же сторону. Это единственные ограничения, которыми нужно руководствоваться, выбирая порядок расположения овец в стаде.

### Пример:

<i>Желтая</i>	<u>Зеленая</u>	<b>Синяя</b>
<b>Синяя</b>	<b>Черная</b>	Красная
Красная	<i>Желтая</i>	<u>Зеленая</u>

Каждый игрок имеет в своем распоряжении двух овец одного цвета (одномастных), а также 12 карт действия, которые располагаются перед игроком лицевой стороной вверх. Эти карты всегда открыты для обозрения, их может посмотреть любой игрок.

Расположите фишки игроков и кубик таймера возле игрового поля рядом с клеткой «1». Счетчик, изображенный по периметру игрового



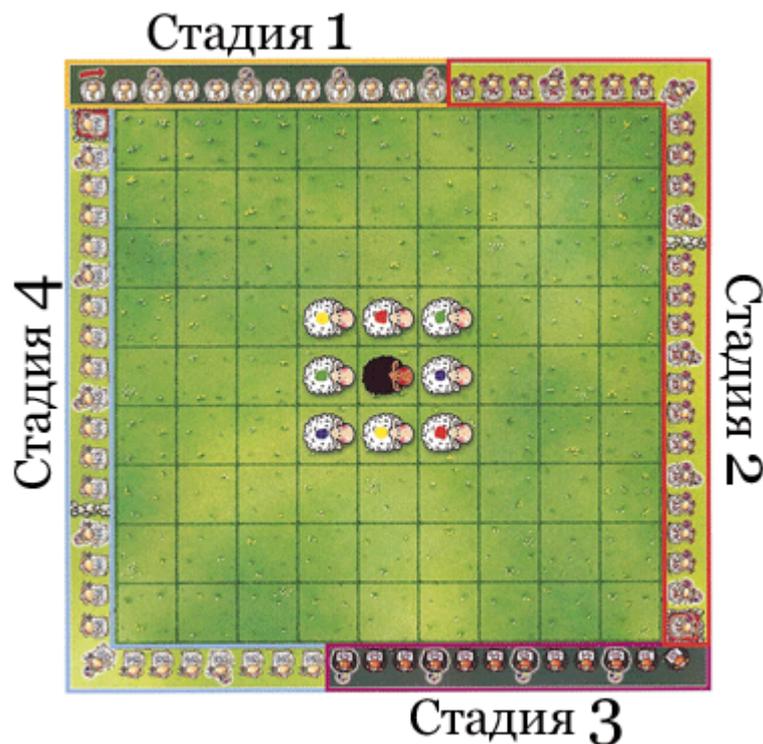
поля, представляет из себя одновременно счетчик очков и полосу таймера, по которому игроки будут перемещать кубик таймера после каждого своего действия. В зависимости от положения кубика на таймере в игре наступают различные стадии, а когда кубик окажется на последней клетке таймера «74», игра, после последнего подсчета очков, завершится.

В течение игры игроки будут получать победные очки, отмечая это фишками своего цвета на счетчике очков.

Игрок, набравший к концу игры наибольшее количество очков, станет победителем.

## Ход игры

Игра состоит из 4 стадий, в течение которых изменяются условия начисления победных очков. Игрокам нужно каждый раз перемещать своих овец на более выгодные позиции, чтобы получить наибольшее их количество.



При помощи кубика таймера вы всегда будете знать, в какой стадии находится игра, и это поможет вам принимать правильные решения. Помните: после каждого действия кубик перемещается по таймеру на определенное число клеток, и, соответственно, каждое ваше действие приближает конец игры.

## Стадии игры

### I стадия «Овцы, объединяйтесь»:

Клетки таймера с 1 по 12. Каждый игрок старается переместить своих овец так, чтобы они оказались на соседних клетках игрового поля.

### II стадия «Роджер ловелас»:

Клетки таймера с 13 по 37. Обожаемый всеми красавец барашек Роджер появляется на том краю игрового поля, куда устремлены взгляды овец. Каждый игрок старается переместить своих овец так, чтобы они оказались как можно ближе к Роджеру.

### III стадия «Загорелая Берта»:

Клетки таймера с 38 по 49. Каждый игрок старается переместить своих овец так, чтобы они оказались как можно ближе к черной овце Берте.

#### IV стадия «Стригаль в овечьей шкуре»:

Клетки таймера с 50 по 74. Шерман, страшный стригаль, появляется на том краю игрового поля, куда устремлены взгляды овец. Каждый игрок старается переместить своих овец так, чтобы они оказались как можно дальше от Шермана: только там они будут защищены от его острых ножниц и не будут острижены.

Дальше по тексту будут рассмотрены правила игры для 4 участников, а необходимая информация об изменениях в правилах для игры 2 или 3 участников содержится на стр.9.

Посмотрите на этих мирно пасущихся овечек: они спокойно щиплют травку, но, к сожалению, это не продлится слишком долго. В начале игры все овечки ищут себе местечко с наиболее сочной травой и возбужденно толкают друг друга.

#### Толкотня перед началом игры

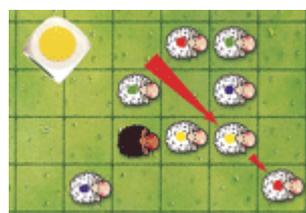
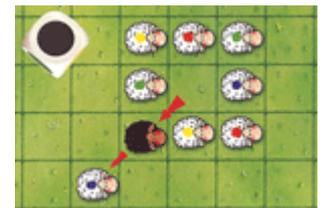
Игрок, у которого самая длинная прическа, начинает игру, затем право хода переходит к следующим игрокам слева направо (по часовой стрелке).

Каждый игрок в свою очередь бросает цветной кубик, и цвет, выпавший на нем, определяет масть овцы, которой игрок будет таранить других овец в стаде. Если на кубике выпал белый цвет, игрок может по своему желанию выбрать овцу любого цвета.

Толкотня происходит следующим образом:

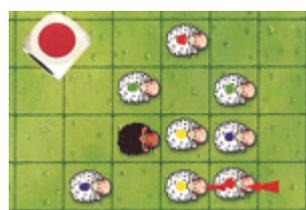
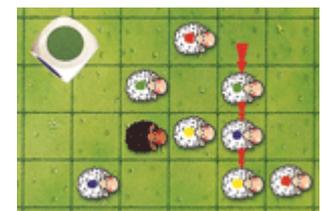
Выбранная овца таранит другую овцу в любом направлении (горизонтальном, вертикальном, диагональном) и одновременно всех других овец в этом ряду.

Коля выбросил на кубике «черный» цвет и теперь он может толкнуть кого-нибудь черной овцой «Бертой». Он выбирает синюю овцу по диагонали назад-вниз. Обратите внимание, что овцы при этом не поворачиваются и остаются смотреть в ту же сторону (пример справа).



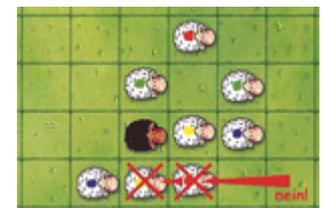
Овца, идущая на таран, может пробегать через пустые клетки. Вера выбросила на кубике «желтый» и теперь выталкивает желтой овцой красную, расположенную по диагонали вперед-вниз (пример слева).

Допускается, что одна овца может вытолкнуть нескольких других овечек, находящихся в одном ряду. Егор выбросил на кубике «зеленый» и выталкивает синюю овцу, расположенную непосредственно внизу, которая выталкивает желтую, находящуюся в том же ряду следом за ней (пример справа).

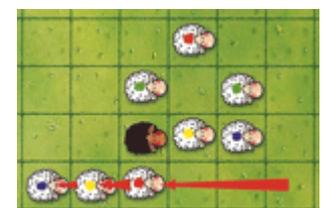


Даня выбрасывает на кубике «красный» и таранит красной овцой желтую на одну клетку назад (пример слева).

Даня не может вытолкнуть желтую овцу более 1 клетки назад (пример справа), кроме случая...



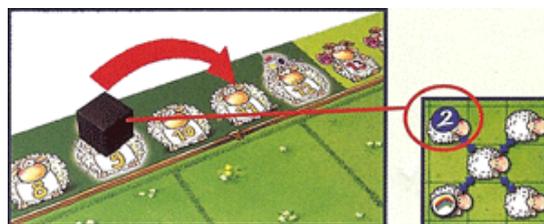
если ее целью является синяя овца, находящаяся позади желтой (пример справа). Тогда она толкает желтую до того момента, пока синяя овца не сместится на одну клетку. В таких случаях всегда следуйте правилу: овца, которую таранят, всегда должна сместиться на одну клетку в направлении толчка.



После того, как каждый игрок по разу бросит кубик и совершит ход овцой, стадо оказывается подготовлено для дальнейшей игры.

Право хода снова перешло к стартовому игроку, но теперь ход игроков будет состоять из следующих действий:

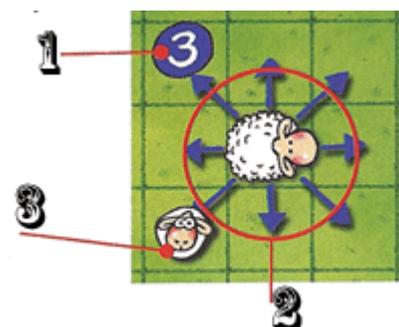
1. Игрок выбирает одну из своих карт действий и выполняет соответствующее ей действие. После чего сама карта удаляется из игры, ей нельзя воспользоваться повторно.
2. Игрок затем перемещает кубик по полосе таймера на количество делений, указанное на сыгранной карте действия.
3. В соответствии с положением кубика таймера и игровой ситуацией, участники в некоторых случаях получают победные очки. Они сразу же отмечают это фишками своего цвета на счетчике очков (более подробно об этом в разделе «Начисление победных очков» на стр.7).
4. Если в течение хода игрока кубик таймера попадает на клетку «Переполох», он должен бросить цветной игровой кубик и потолкаться овцами, по примеру того, как это описано выше. Это действие не приносит победных очков и не позволяет игроку дополнительно переместить кубик таймера. Клетку «Переполох» можно легко узнать по изображению кубика над овцой.



## Карты Действия

Все карты действия имеют следующую структуру:

1. Число в левом верхнем углу определяет количество делений, на которое перемещается кубик таймера после совершения действия.
2. В центре изображена пиктограмма, определяющая само действие.
3. В левом нижнем углу имеется иконка, определяющая некоторые условия выполнения действия:



- Действие выполняется только при помощи одной из принадлежащих игроку овечек;



- Игрок может использовать любую овечку, чтобы выполнить действие;



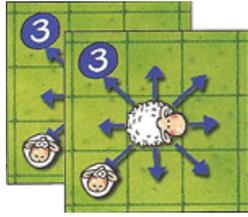
- Следующий игрок не может отменить Ваше действие. Другими словами, он не может совершить действие, которое вернет стадо к предыдущему состоянию.

Для каждого игрока предусмотрено всего 7 действий, пять из которых игрок может осуществить два раза за игру, и еще два действия, которые совершаются ими только один раз за игру.

## Действия, совершаемые только своей овцой

### 1. Овечий шаг (2 карты)

Овечка шагает на любую свободную клетку в любом направлении. Если рядом с овцой нет свободных клеток, это действие не может выполняться.



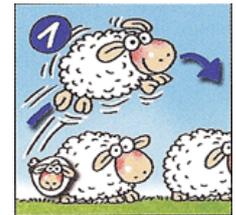
### 2. Овечий таран (2 карты)

Игрок одной из своих овец таранит одну или несколько других овец, находящихся на одной линии. Примеры приводились в разделе «Толкотня перед началом игры».



### 3. Овечий подскок (1 карта)

Одна из овец игрока прыгает в любом направлении через любое (по своему выбору) количество других овец. Подпрыгнув, овца приземляется на первой свободной клетке, следующей за той овцой в ряду, которую игрок намеревается перепрыгнуть.



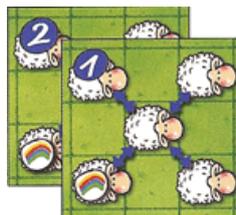
Овца игрока может совершать разбег перед непосредственным прыжком, другими словами, чтобы перепрыгнуть овцу в выбранном направлении, не обязательно находиться на соседней с ней клетке. **На примере:** Если Дая решит перепрыгнуть первую овцу, то ее овца приземлится на клетке «А». Если она решит перепрыгнуть вторую овцу, то на клетке «В». Однако перепрыгнуть третью овцу ей не удастся, т.к. она находится рядом с краем игрового поля, которое ограничивает размеры луга.



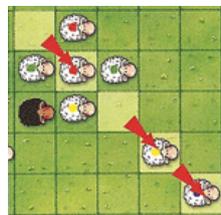
## Действия, совершаемые любой овцой из стада

### 4. Совместный шаг по диагонали (2 карты)

Все овцы, находящиеся на одной диагональной линии, делают один шаг в одном и том же направлении вдоль одной линии.



**Пример:** Дая подвинула красную, желтую и синюю овцу на один шаг в одном направлении - вперед-вниз по диагонали.

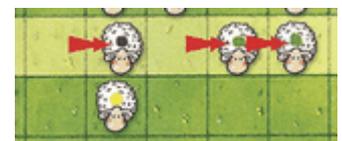


### 5. Совместный шаг по линии (2 карты)

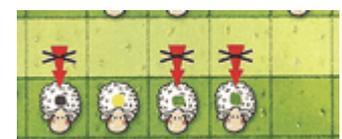
Все овцы, находящиеся на одной вертикальной или горизонтальной линии, делают один шаг в одном и том же выбранном направлении вдоль одной линии.



**Пример:** Сергей двигает вправо синюю овцу и двух зеленых овец на один шаг в горизонтальном направлении, вдоль одной линии.



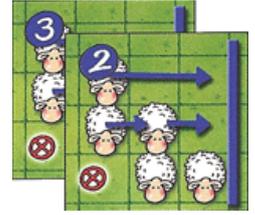
**Пример:** Такое передвижение овец недопустимо, т.к., хотя оно происходит в одном направлении, но не по одной и той же линии.



## Действия, совершаемые одновременно всем стадом

### 6. Кормушка (2 карты)

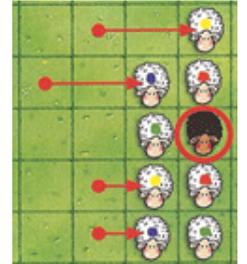
Игрок выбирает любую крайнюю овцу с любой стороны стада, и затем все остальные овцы, не меняя своих линий, сдвигаются в ее направлении до той линии клеток, на которой располагается выбранная овца (см. примеры ниже). Следующий игрок не может отменить это действие, сыграв карту «Кормушка» и сдвинув овец в противоположном направлении, но он может сыграть эту карту и выбрать другие два направления.



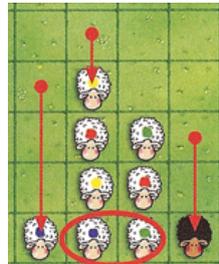
**Пример:** Вот так может выглядеть стадо перед тем, как будет сыграна карта «Кормушка».



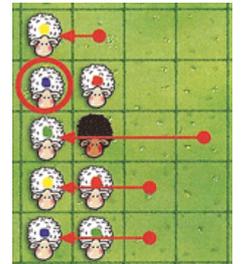
**Вариант 1:** Все овцы идут в направлении черной овечки «Берты» (справа).



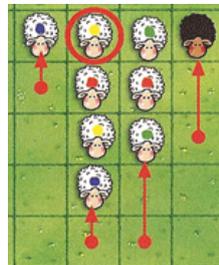
**Вариант 2:** Все овцы идут в направлении синей и зеленой овец (внизу).



**Вариант 3:** Все овцы идут в направлении другой синей овцы (слева).

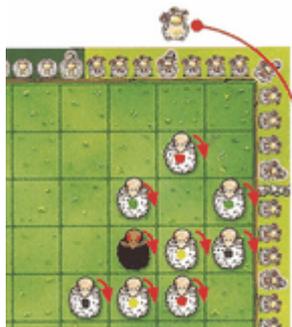


**Вариант 4:** Все овцы идут в направлении желтой овцы (сверху).

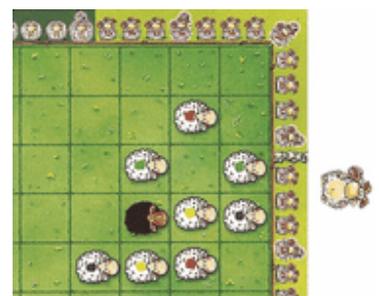


### 7. Стадный инстинкт (1 карта)

Все стадо поворачивается на 90° - по часовой стрелке или против часовой стрелки. Если Роджер или Шерман присутствуют на игровом поле, то они соответственно перемещаются на ту сторону, куда смотрят овцы. Эти персонажи всегда находятся на линии взгляда овец.



**Пример:** На этом примере Петр повернул стадо на 90° по часовой стрелке. Роджер вслед за этим переходит на другую сторону, чтобы быть на линии взгляда овец.



## Главные правила игры:

1. Хотя бы одна овца должна быть перемещена в течение каждого действия игроков;
2. Передвижение овец не влияет на их линию взгляда. Овцы могут перемещаться назад или в стороны и при этом не поворачиваются вокруг своей оси.
3. Края игрового поля ограничивают размеры луга и, соответственно, являются границей для возможных перемещений овец.

## Начисление победных очков

В каждой из 4 стадий игры участники получают победные очки, которые отмечаются цветной фишкой на счётчике очков, изображенном по периметру игрового поля.

В течение первой и третьей стадий игры очки начисляются сразу после перемещения кубика таймера.

В течение второй и четвертой стадий игры очки начисляются только в тех случаях, когда кубик таймера оказывается на определенных клетках. Когда это происходит очки начисляются всем игрокам одновременно.

### I стадия «Овцы, объединяйтесь» (клетки таймера с 1 по 12)

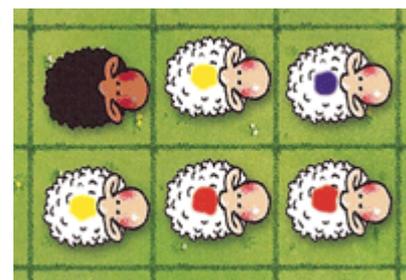
Если после действия игрока кубик таймера находится в пределах первых 12 клеток, он получает:

**2 очка** – если обе его овечки находятся на соседних клетках в горизонтальном или вертикальном направлении.

**1 очко** – если овечки касаются друг друга по диагонали.

Если овцы игрока находятся на расстоянии друг от друга, то игрок не получает победных очков.

**Пример:** Игрок, чьи овцы красные (две нижние), получает 2 очка, а игрок желтых овец (обе рядом с Бертой) получает 1 очко.



### II стадия «Роджер ловелас» (клетки таймера с 13 по 37)

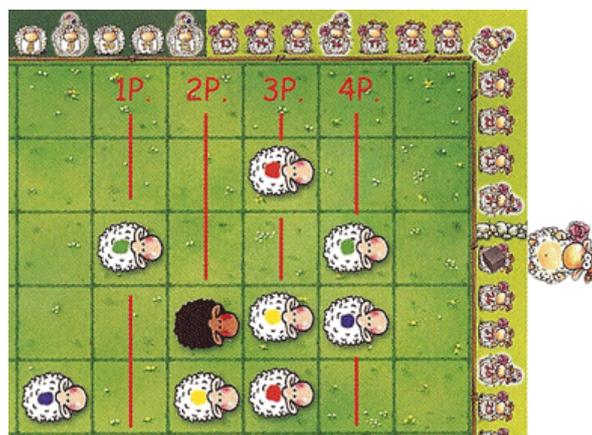
Когда кубик таймера появляется в зоне второй стадии игры, игроки должны поставить фигурку Роджера с той стороны игрового поля, куда устремлены взгляды овец. Победные очки начисляются всем игрокам одновременно, если кто-либо из них в результате своего действия:

1. Переместил кубик таймера за Стену (далее клетки 24);
2. Переместил кубик таймера в Каменный загон (клетка 37).

Кубик таймера всегда останавливается в Каменном загоне, даже если он должен был бы пройти дальше. Переместить кубик таймера дальше сможет только следующий игрок.

Победные очки начисляются следующим образом:

- **4 очка** – получает каждая овца, расположенная в ближайшем ряду к Роджеру. Этот ряд считается первым;
- **3 очка** – получает каждая овца, расположенная во втором ряду;
- **2 очка** – получает каждая овца в третьем ряду;
- **1 очко** – получает каждая овца из четвертого ряда.



Овцы из дальних рядов победных очков не получают.

Пустые ряды, которые возможно будут встречаться между рядами овец, при подсчете очков **не учитываются**. Если встречаются ряды, где находятся только Черная овца или нейтральные овцы (как при игре вдвоем или втроем), то такие ряды при подсчете очков **учитываются**, но очков эти овцы никому не приносят.

Как только кубик таймера покидает зону второй стадии игры, следует убрать фигурку Роджера с игрового поля.

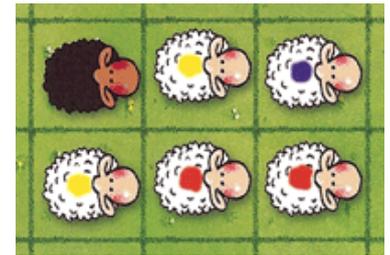
### III стадия «Загорелая Берта» (клетки таймера с 38 по 49)

Если после совершения действия игроком кубик таймера оказывается в зоне третьей стадии игры, этот игрок сразу получает:

**2 очка** – за каждую свою овцу, которая находится на соседней клетке с Бертой по горизонтали или вертикали;

**1 очко** – за каждую свою овцу, которая соприкасается с Бертой по диагонали.

Если овцы игрока находятся на большем расстоянии от Берты, они не приносят победных очков.



**На примере (справа):** желтые овечки (справа и снизу от Берты) приносят по 2 очка каждая (в сумме 4), а красная овечка (вниз по диагонали) приносит только 1 очко. Другие овцы победных очков не приносят.

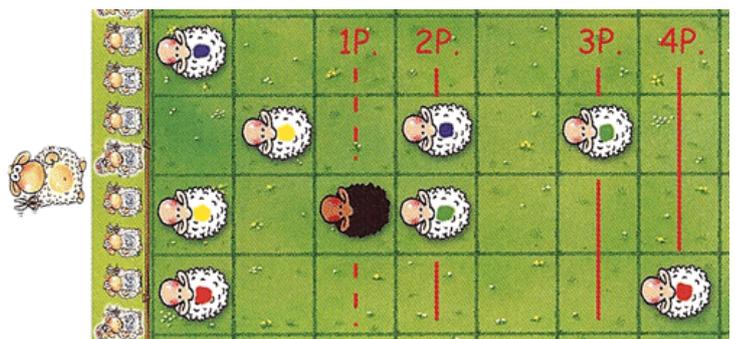
### IV стадия «Стригаль в овечьей шкуре» (клетки таймера с 50 по 74)

Когда кубик таймера появляется в зоне четвертой стадии игры, игроки должны поставить фигурку стригалья Шермана с той стороны игрового поля, куда устремлены взгляды овец. Победные очки начисляются всем игрокам одновременно, если кто-либо из них в результате своего действия:

1. Переместил кубик таймера за Стену (далее клетки 61);
2. Переместил кубик таймера в Каменный загон (клетка 74).

Победные очки начисляются следующим образом:

- **4 очка** – получает каждая овца, расположенная **в дальнем ряду** от Шермана. Этот ряд считается первым;
- **3 очка** – получает каждая овца, расположенная во втором ряду;
- **2 очка** – получает каждая овца в третьем ряду;
- **1 очко** – получает каждая овца из четвертого ряда.



Овцы из других рядов победных очков не приносят.

**Важно:** Овцы из ближайшего к Шерману ряда **не получают** победных очков **никогда**.

Пустые ряды, которые возможно будут встречаться между рядами овец, при подсчете очков **не учитываются**. Если встречаются ряды, где находятся только Черная овца или нейтральные овцы (как при игре вдвоем или втроем), то такие ряды при подсчете очков **учитываются**, но очков эти овцы никому не приносят.

## Конец игры

Игра завершается, когда кубик таймера доходит до последней клетки «74». Наступает последний подсчет очков в IV стадии игры, после которого игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем!

Если несколько игроков набрали равное количество очков, подсчитывается сумма значений оставшихся у них карт действий. Игрок с наибольшей суммой становится победителем!



## Овечья Жизнь для 3 игроков

### Стартовые позиции:

Расстановка овец точно такая же, как и при игре вчетвером, но в дополнение к Берте появляются еще две нейтральные овечки.

### Подготовка к игре:

Каждый игрок получает дополнительные 3 карты действия из тех, что предназначались для четвертого игрока: по одной карте со значением «1», «2» и «3». Каждый игрок, получив эти карты, кладет их перед собой и переворачивает рубашкой вверх так, что становятся видны только цифры на обратной стороне. Теперь это **карты движения** и они **не могут** быть использованы в качестве самостоятельных действий.

### Изменения в ходе игры:

Игра проходит по общим правилам, но со следующими изменениями:

В дополнение к карте действия игрок **может** использовать одну из карт движения. После совершения действия игрок перемещает кубик таймера на сумму значений обеих карт. После использования карта движения, как и карта действия, удаляется из игры.

### Завершение игры:

Каждая карта движения, оставшаяся у игрока к концу игры, отнимает у него **два победных очка**. Игрок должен переместить свою фишку на счетчике очков назад.

## Овечья Жизнь для 2 игроков

### Стартовые позиции:

Расстановка овец точно такая же, как и при игре вчетвером, но в дополнение к Берте появляются еще четыре нейтральные овечки.

### Подготовка к игре:

Каждый игрок получает дополнительный набор карт действий (из тех, что предназначались для двух других игроков). Каждый игрок, получив эти карты, кладет их перед собой и переворачивает рубашкой вверх так, что становятся видны только цифры на обратной стороне. Теперь это **карты движения** и они **не могут** быть использованы в качестве самостоятельных действий.

### Изменения в ходе игры:

Игра проходит по общим правилам, но со следующими изменениями:

Во время «Толкотни перед началом игры» (стр.3) игроки в свой ход могут совершить таран **два** раза, но выполняют их **поочередно (по одному разу)**.

В дополнение к карте действия игрок **должен** использовать одну из карт движения. После совершения действия игрок перемещает кубик действия на сумму значений обеих карт. После использования карта движения, как и карта действия, удаляется из игры.

**Завершение игры:** По общим правилам.

**Советы по игре:**

1. Следите за тем, какие карты действий у вас есть: постарайтесь расходувать их равномерно, чтобы сохранить выбор для решающего хода;
2. Внимательно используйте карты «Овечий подскок» и «Стадный инстинкт», не тратьте их понапрасну.
3. Всегда имейте в виду какая стадия игры наступит следующей, а также следите за картами действий, имеющимися у ваших соперников. С помощью своих карт действий вы можете влиять на положение кубика таймера, чтобы гарантировать себе возможность совершить действие в определенной стадии или повлиять в этом на других игроков.

**Краткие сведения о ходе игры****Перед началом игры:**

Проходит «Толкотня перед началом игры» - каждый игрок бросает кубик и таранит овцой соответствующего цвета других овец. При игре вдвоем каждый игрок в свой ход может таранить два раза, но поочередно.

**Ход игры:**

Игроки поочередно (ход переходит по часовой стрелке)

1. Выбирают карту действия (при игре вдвоем игроки обязаны дополнительно сыграть карту движения, а при игре втроем могут сделать это по своему выбору).
2. Совершают выбранное действие.
3. Передвигают кубик таймера.
4. Проверяют и, если возможно, получают победные очки.
5. Если кубик таймера после действия игрока, встал на клетке «Переполах», он должен бросить кубик и потолкаться соответствующей овцой.

**Начисление победных очков:**

**I стадия:** Игрок, который только что совершил действие, получает победные очки если его овцы находятся рядом друг с другом:

- **2 очка** – если обе его овечки соседствуют по горизонтали или вертикали;
- **1 очко** – если его овечки соприкасаются по диагонали.

**II стадия:** Все игроки получают победные очки одновременно, когда кубик таймера переходит за стену (далее клетки 24) или попадает в каменный загон (клетка 37). На поле появляется Роджер, при этом каждая овца из ближайшего ряда получает по 4 очка, а овцы из последующих трех рядов соответственно 3, 2 и 1 очко. Овцы, находящиеся в дальних рядах, не приносят победных очков.

**III стадия:** Игрок, который только что совершил действие, получает победные очки, если его овцы находятся рядом с черной овечкой «Бертой»:

- **2 очка** – за каждую свою овцу, которая соседствует с Бертой по горизонтали или вертикали;
- **1 очко** – за каждую свою овцу, которая соприкасается с Бертой по диагонали.

**IV стадия:** Все игроки получают победные очки одновременно, когда кубик таймера переходит за стену (далее клетки 61) или попадает в каменный загон (клетка 74). На поле появляется стригаль Шерман, при этом овцы из ближайшего к нему ряда не получают победных очков совсем, каждая овца из дальнего ряда приносит 4 победных очка, а овцы последующих трех рядов соответственно 3, 2 и 1 очко. Овцы из других рядов очков не получают.