



Роберто
Фрага

Стиво



Правила
игры



КОМПОНЕНТЫ

- 1 фишка овчарки
- 17 жетонов (16 жетонов овец и 1 жетон волка)
- 20 жетонов косточек

ОПИСАНИЕ

Овчарка Полли чешет за ухом и размышляет: **«Куда же он подевался? Ули только что был здесь!»**

В этой полукооперативной игре каждый раунд один игрок противостоит всем остальным. Этот игрок играет за Ули, проказника-волчонка, который любит прятаться в овечьем стаде.



Все другие игроки вместе помогают овчарке Полли найти, где прячется волк.

Получайте жетоны косточек за каждое достижение в зависимости от своей роли и накопите их как можно больше к концу игры!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получить как можно больше жетонов косточек.

В зависимости от вашей роли для этого вам необходимо:

- **помочь овчарке найти волчонка**, прячущегося под овечьей шкурой,
- **играя за волчонка**, скрываться от овчарки.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

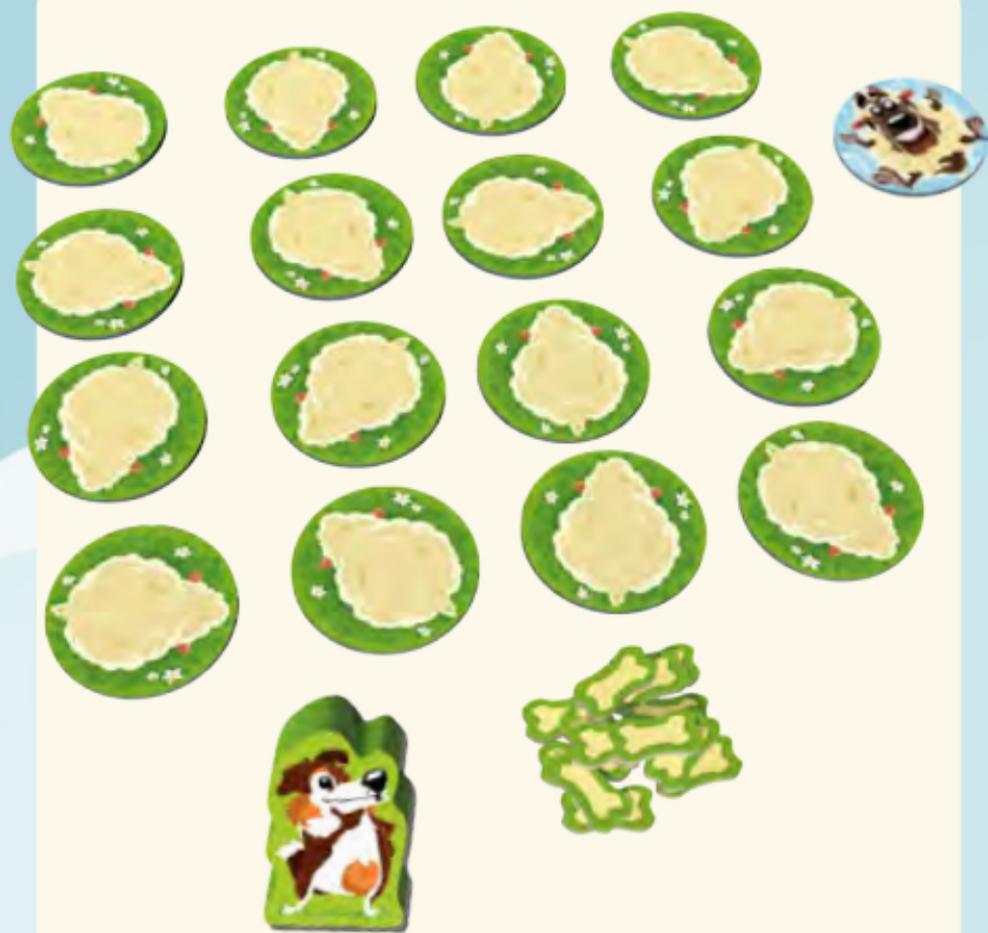
1. Положите жетон волка лицевой стороной вверх на столе рядом с игроками.



2. Выложите 16 жетонов овец лицевой стороной вниз в 4 ряда по 4 жетона в каждом. Это поле для выпаса овец (игровое поле).

3. Разместите фишку овчарки и 20 жетонов косточек рядом с полем.

4. Игрок, последним увидевший овцу, будет играть за волка в первом раунде. Этот игрок берет жетон волка.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра проходит в несколько раундов.

В каждом новом раунде волком, прячущимся среди овец, становится другой игрок. Все остальные игроки должны взаимодействовать для помощи овчарке в поисках волка.

Игрок, играющий за волка, просит соперников закрыть глаза. В это время он меняет один из 16 жетонов овец на жетон волка, разместив его лицевой стороной вниз.



Следите за тем, чтобы никто не видел, какой жетон вы заменили!

Для этого игрок может повернуть или сдвинуть другие жетоны овец, чтобы запутать соперников. Замененный жетон овцы убирается в коробку, так как он не понадобится до конца раунда.

Спрятав волка, игрок произносит: **«Ты меня не поймаешь!»** Другие игроки открывают глаза.

Игроки, помогающие овчарке, решают, с какого жетона они начнут, и ставят фишку овчарки на этот жетон, не переворачивая его.





ХОД ВОЛКА:

игрок выбирает 2 соседних жетона по прямой или по диагонали. Эти два жетона меняются местами.

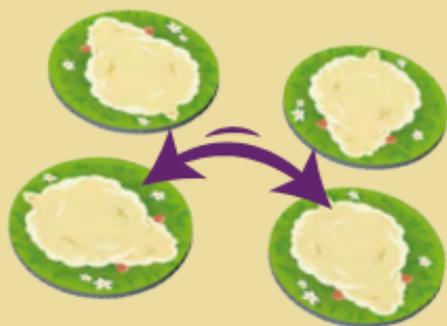
ПРАВИЛА ЗАМЕНЫ

- Игрок должен менять местами два жетона, не пропуская ходов.

- Нельзя менять жетон, на котором стоит овчарка.

- Игроку не обязательно перемещать жетон с волком. Замена происходит исключительно для запутывания соперников.

- Игрок может поставить неперевернутый жетон на место перевернутого. (см. «Ход овчарки»)



ХОД ОВЧАРКИ:

В первый ход овчарки игрок слева от волка перемещает фишку овчарки на жетон овцы на один шаг по прямой или по диагонали.



Перепрыгивать через жетоны нельзя. Нет времени для овечьих скачек!

Игроки, помогающие овчарке, делают свои ходы по часовой стрелке.



Пример: в этой ситуации Полли может передвинуться на один из 8 указанных жетонов.

Когда овчарка переходит на уже перевернутый жетон, ничего не происходит, а ход переходит волку.



Когда овчарка переходит на еще не перевернутый жетон овцы, игрок переворачивает его лицевой стороной вверх.

 Если под этим жетоном скрывается волк: **БРАВО! Вы поймали его!** Все игроки, помогавшие овчарке, берут по одному жетону косточки из резерва. На этом раунд завершается.

 Если под этим жетоном нет волка: ну что ж, придется поискать в других местах! Игрок оставляет этот жетон перевернутым и ставит фишку овчарки на него, чтобы продолжить поиски. Ход переходит волку.

Ходы попеременно выполняются игроками, помогающими овчарке, и игроком, играющим за волка.



КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается при одном из следующих событий:

 **Игроки, помогающие овчарке, нашли волка под жетоном овцы, перевернув до 8 жетонов включительно.**

В этом случае эти игроки выигрывают раунд, и каждый из них получает по жетону косточки за отличную командную работу. Поздравляем, никто не скроется от вас!

 **Игроки, помогающие овчарке, перевернули 8 жетонов овец, не найдя при этом волка.**

Это значит, что ему удалось сбежать! В этом случае волк побеждает в раунде и получает жетон косточки.

Он мастерски играет в прятки!

НОВЫЙ РАУНД

- Следующим игроком, играющим за волка, становится участник слева от текущего. Игрок кладет жетон волка лицевой стороной вверх перед собой.
- Все другие игроки помогают овчарке. Они берут отложенный в коробку жетон овцы и составляют новое поле из 16 жетонов овец лицевой стороной вниз.
- Волк начинает игру в новом раунде

 Выиграйте как можно больше раундов до конца игры.



КОНЕЦ ИГРЫ

 Если играют 2–3 участника, игра завершается после того, как все сыграют за волка по два раза.

 Если играют 4–5 участников, игра завершается после того, как все сыграют за волка по одному разу.

Каждый игрок считает количество своих жетонов косточек.

Побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов косточек.

В случае ничьей победу делят игроки с одинаковым количеством жетонов косточек.

