

"KAD SU VUKOVI GLADNI, SVAKA OVCA JE DEBELA OVCA."

DEBELE OVCHE

ZAIGRAJ IGRU KAO GLADAN VUK IЛИ VUČICA I PRIZOVI
U SVOJU ŠUMU SLASNE I DEBELE OVCHE PRIJE NEGOT
UČINE PREOSTALI IGRACI!



HEXA
REALMS

Igra Debele Ofce društvena je igra za 3 do 6 igrača, uzrasta od 9 godina na više. Igra se sastoji od pločica, figurica i karata za igru, a prosječno vrijemeigranja je 45-60 minuta.

Cilj igrača gladnih vukova je da sa travnatih pašnjaka privuku debele ovce k sebi u svoje šume koje okružuju pašnjake. Pašnjaci i šume su predstavljeni heksagonalnim pločicama koje čine ploču za igru, a ovce i vukovi su predstavljeni svojim figuricama – vučji se nazivaju šape, a ovčji jednostavno ovce. Da bi vukovi pomicali ovce po pašnjacima, odnosno igrači figurice po ploči, koriste se igrače karte koje igrači naizmjenično izbacuju tokom svakog kruga igre.

Igra završava na kraju kruga u kojem jedan igrač u svojoj šumi sakupi ovce u vrijednosti od 9 ili više bodova.

Autor: Mario Primorac

DEBELE OFCE

Dok na predivnim brdovitim pašnjacima obasjanima suncem dobro ugojene i bezbrižne ovce pasu sočnu zelenu travu, s okolnih ih šumovitih brda vrebaju pregladjeli vukovi. A kad su vukovi gladni, svaka ovca je debela ovca. Uskočite u kožu gladnog vuka ili vućice i osjetite kako je to kad pred vama skakuću slasne i debele ovce, ali vi niste jedini koji ste bacili oko na njih, niti je gladnom vuku jedna debela ovca dosta.

CILJ IGRE

Cilj igrača gladnih vukova je da sa travnatih pašnjaka privuku debele ovce k sebi u svoje šume koje okružuju pašnjake. Igrajući karte, igrači naizmjenično pomiču figurice na ploči ili igraju druge akcije koje su definirane na igračim kartama.

Ovce, vukovi i medvjedi su u igri predstavljeni svojim figuricama. Da bi vukovi pomicali ovce po pašnjacima, odnosno igrači figurice po ploči, koriste se igrače karte koje igrači drže u rukama. U svakom krugu igre igrač na svom redu u pravilu odigra samo jednu kartu iz ruku, nakon čega igru nastavlja sljedeći igrač. Kada svaki igrač odigra svoj red istog kruga, na red za igru dolaze ovce, nakon čega se igra nastavlja novim krugom ponovno s prvim igračem.

Igra završava na kraju kruga u kojem jedan igrač sakupi ovce u vrijednosti od 9 ili više bodova.

KOMPONENTE IGRE

HEKSAGONALNE PLOČICE

- 1 pločica tora
- 23 pločice pašnjaka
- 13 pločica ograđenih pašnjaka
- 6 pločica šume (crvena, narančasta, žuta, zelena, plava, crna)
- 3 pločice litica

FIGURICE

- 20 figurica bijelih ovaca
- 20 figurica crnih ovaca
- 6 figurica vukova (crvena, narančasta, žuta, zelena, plava, crna)
- 6 figurica medvjeda

IGRAČE KARTE

- 100 igračih numeriranih karata
- 9 karata vučjih specijalnih poteza
- 9 karata ovčjih specijalnih poteza

OSTALO

- 1 velika figura ovce za prvog igrača
- 6 sličica vukova
- 1 pločica za šiplove karata
- 1 knjižica pravila

KOMPONENTE

HEKSAGONALNE PLOČICE

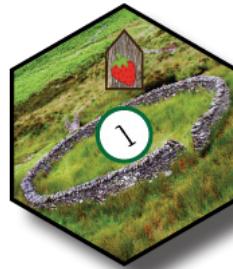
Ploča za igru sastavlja se od 37 numeriranih heksagonalnih pločica koje predstavljaju pašnjake i 6 pločica koje predstavljaju šume ili litice. Složeni u cjelinu, pločice čine jednu ploču za igru u obliku heksagona. Šume što okružuju pašnjake predstavljene su zasebnim, većim pločicama. Kada igru igra manje od 6 igrača, osim šuma, pašnjake ograđuju i litice.

Svaka heksagonalna pločica pašnjaka predstavlja jedno polje na ploči za igru, dok jedna pločica šume ili litice predstavlja četiri polja, što sugeriraju i četiri broja na njihovim pločicama.

Sva su polja numerirana brojevima, napisanima unutar krugova na sredini heksagonalnih pločica. Brojevi na susjednim poljima određuju smjer kojim se figurice pomiču s polja na susjedno polje. Sva su polja pašnjaka različito numerirana, a sva polja šuma jednako, kao i sva polja litica. Polja s većom numeracijom predstavljaju brdovitija i uzdignutija područja, a polja s manjom numeracijom predstavljaju nizinske pašnjake.

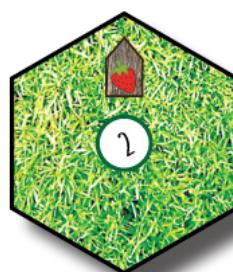
Sva polja pašnjaka označena su na jednom od svojih rubova putokazom s jagodom. Ti putokazi određuju smjer kretanja figurica medvjeda, što je detaljnije opisano u sljedećem poglavljju.

U igri su 3 tipa pločica pašnjaka, 6 pločica šume i 3 pločice litica.



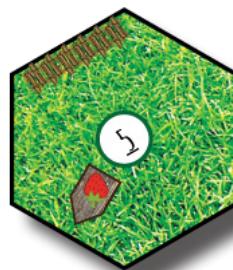
TOR

1 heksagonalna pločica numerirana brojem jedan (1) koja se uvijek postavlja u centar ploče za igru. Na pločici tora nalazi se slika travnjaka s kamenim torom. Tokom igre, sve ovce teže vratiti se u tor u centru ploče.



NEOGRADENI PAŠNJACI

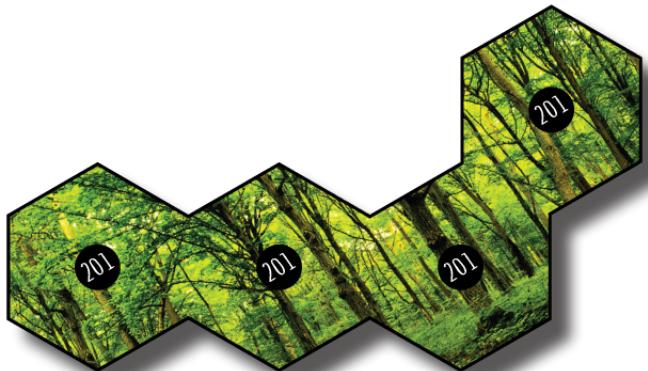
23 heksagonalne pločice numerirane parnim brojevima (2, 4, 6, ..., 46) na čijim se rubovima ne nalaze nikakve ograde. Sastavni su dio ploče za igru po kojoj se kreću figurice. Po pravilima karata i pravilima igre, figurice se pomiču s polja na susjedno polje ovisno o odnosu brojeva na njima – figurice se ili pomiču s polja s manjim brojem na susjedno polje s većim brojem, ili obratno. Na pločicama pašnjaka nalaze se slike travnjaka.



OGRADE I OGRADENI PAŠNJACI

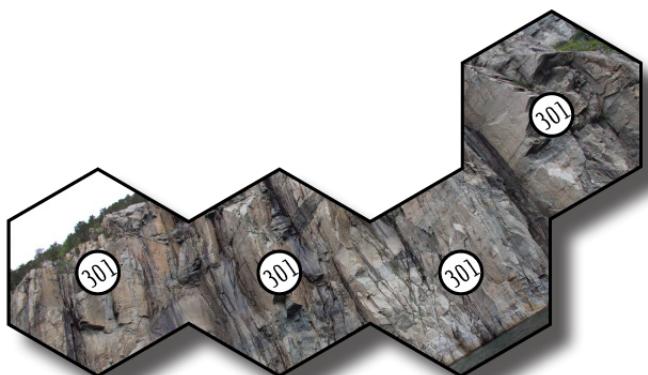
13 heksagonalnih pločica numeriranih neparnim brojevima (osim pločice tora) na čijim se rubovima nalaze slike drvenih ograda. Pašnjaci mogu biti ograđeni od na jednom do na četiri ruba. Ograde na rubovima pašnjaka onemogućuju ovcama i stadima da se pomiču na susjedno polje, tako da je figurice moguće pomicati samo preko rubova polja na kojima nema ograda. Određene karte u igri mijenjaju to pravilo pa omogućuju ovcama ili stadu da „preskoče ogradu“ i pomaknu se na susjedno polje „preko ograde“.





ŠUME

6 pločica veličine 4 heksagonalne pločice pašnjaka, numerirane brojem 201. Jedna pločica čini 4 polja. Smještaju se na rubove ploče za igru i predstavljaju konačna mjesta do kojih se pomiču figurice ovaca ili medvjeda. Svaki igrač ima svoju pločicu šume s brojevima na odgovarajućoj boji. Cilj svakog igrača je dovesti figurice ovaca s polja pašnjaka na polje svoje šume, kada svaki igrač zadržava sve prikupljene figurice ovaca za sebe do kraja igre. Onda kada figurica medvjeda dođe s polja pašnjaka na polje šume, figurica se privremeno izbacuje iz igre dok ju se opet ne uvede u igru. Na pločicama šuma nalazi se slika šume.



LITICE

3 pločice veličine 4 heksagonalne pločice pašnjaka, numerirane brojem 301. Jedna pločica čini 4 polja. Smještaju se na rubove ploče za igru kada igrači igra manje od 6 igrača i predstavljaju konačna mjesta na koja se mogu dovesti figurice ovaca ili medvjeda. Onda kada figurice ovaca ili medvjeda dođu na polje litice, izbacuju se s ploče za igru. Na pločicama litica nalazi se slika litica.

OVCE I STADA



Svaka ovca predstavljena je jednom svojom figuricom, a razlikuju se figurice bijelih i crnih ovaca. Figurica jedne ovce naziva se ovca, a više figurica ovaca na istom polju naziva se stado. Kada se u igri na ploči s polja na polje pomiču ovce, tada se pomiču njihove figurice. Ovisno o pravilima može se pomicati ili samo jedna ovca ili cijelo stado.

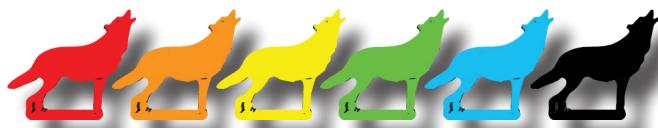
Na jednom polju može se nalaziti ili jedna ovca ili stado. Čim jedna ovca stupi na polje gdje se nalazi druga ovca, njih dvije tada postaju stado. Čim se jedna ovca sama izdvoji od stada na drugo polje, ona više nije dio stada; ukoliko je na prethodnom polju ostala također samo jedna ovca, tada se stado od dvije ovce razdijelilo na dva polja, svako polje sa svojom ovcom na njemu.

Cijelo stado nikada ne ulazi u šumu – igrač u jednom krugu na polje šume smije postaviti samo jednu ovcu, nikada ne cijelo stado. Ukoliko se stado toliko približi šumi da bi postojala mogućnost da se cijelo stado pomakne na polje šume, tada igrač smije iz stada izdvajiti samo jednu ovcu u svoju šumu, dok ostatak stada ostaje na polju do šume. Ovo pravilo se ne mijenja nikada.

Osim što se ovce pomiču kada igrači vukovi igraju svoje karte, ovce se pomiču i na kraju svakog kruga kada dolazi njihov red za igru. Ovce igraju po pravilu karata ovčjeg špila, a igrač koji preuzima zadatak odigrati njihov red igre – uzeti, poredati i odigrati njihove karte iz ovčjeg špila te pomaknuti figurice na ploči – je igrač na kojem je bio posljednji red za igru tog kruga.

Na kraju igre kod zbrajanja bodova, svaka bijela ovca vrijedi 1 bod, a svaka crna ovca vrijedi 2 boda.

VUKOVI I ŠAPE



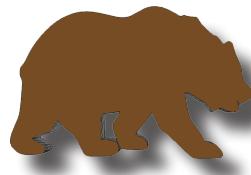
Svaki vuk predstavljen je jednom svojom figuricom, a figurice se razlikuju po boji – crvena, narančasta, žuta, zelena i plava te crna – po jedna za svakog igrača. Figurica jednog vuka naziva se šapa. Kada igrač na ploči pomiče ovce ili stado s polja na polje, tada po pravilima karte postavlja i svoju šapu na polju s ovcom ili stadom. Određene karte čine iznimku kada šapu nije potrebno postaviti. Ako se kartom ovce pomiču na dva različita polja, tada je na karti zelenom linijom ispod riječi 'ovca' ili 'stado' naznačeno na kojem se polju postavlja šapa – šapa se prvenstveno postavlja na polje uz ovcu ili stado kad je riječ podvučena punom zelenom linijom, a ako je to polje prazno, tada se postavlja na polje uz ovcu ili stado kad je riječ podvučena isprekidanom zelenom linijom.

Pošto su u jednom krugu igrači odigrali svoj red te postavili svoje šape, na red za igru dolaze ovce. Redoslijed stavljanja i broj postavljenih šapa na ploči definira koliko će ovaca, na kojim poljima i kojim redoslijedom igrati svoj red tog kruga te koliko će se karata ovčjeg špila igrati, a koliko izbaciti. Prve na red dolaze ovce na polju sa šapom prvog igrača, potom ovce na polju sa šapom drugog igrača i tako dalje. Čim se odigra karta za ovce na jednom polju s jednom igračevom šapom, igrač uzima šapu natrag do sljedećeg ponovnog stavljanja na ploču, a igru nastavljaju ovce na polju sa šapom sljedećeg igrača i tako sve dok na ploči ima postavljenih šapa.

Ako u jednom krugu na ploču nije postavljena niti jedna vučja šapa, ovce preskaču svoj red i igra se nastavlja dalje novim krugom za vukove.

Na istom polju može se postaviti više šapa više igrača. Kada se na jednom polju nalaze ili samo jedna ovca ili stado te šapa ili šape prethodnih igrača, a sljedeći igrač pomiče tu jednu ovcu ili cijelo stado s tog polja, tada s ovcama zajedno pomiču i šape prethodnih igrača. Međutim ako se na jednom polju nalazi stado i šapa ili šape prethodnih igrača, a sljedeći igrač iz stada izdvaja samo jednu ovcu i pomiče ju na susjedno polje, tada šape prethodnih igrača ostaju na polju sa stadom, a sljedeći igrač svoju šapu stavlja na polje s onom ovcom koju je izdvadio. Isto pravilo vrijedi i dok su ovce na redu. Šape vukova tokom igre nikad ne smiju ostati same na nekom polju bez ovaca. Ako se ovca miče s ploče i iz igre (npr. u igračevu šumu), tada se šape s praznog polja vraćaju njihovim igračima i za njih se dalje ne igraju karte ovčjeg špila u tom krugu.

MEDVJEDI I PUTOKAZI S JAGODOM



Medvjedi su zasebne figurice koje sudjeluju u igri, a na ploči ih pomiču i vukovi i ovce. Jedna figurica medvjeda naziva se medo. Na polje na kojem se nalazi medo ne mogu se postaviti niti pomaknuti ovce – takvo polje i broj na njemu zanemaruju se dok god je medo na njemu.

Na početku igre svaki igrač postavlja jednu figuricu medvjeda na ono polje susjednog pašnjaka čija tri ruba dodiruju pločicu igračeve šume.

Figurice medvjeda se pomiču na ploči onda kada ili igrač ili ovca preskaču svoj red igre – i samo tada! Kada medo prijeđe na polje na kojem se nalazi ovca ili stado, tada se ovce s tog polja prebacuju na polje s kojega je medo prešao. Sve ograde se u ovom slučaju uvijek zanemaruju.

Kada igrač preskače svoj red, tada smije:

- ili pomaknuti jednog medu za dva polja na ploči – polje po polje – pa se tako prebacuju i ovce,
- ili pomaknuti dvije figurice medvjeda svaku za jedno polje na ploči,
- ili ne pomicati figurice medvjeda.



Kada ovce preskaču svoj red, sve figurice medvjeda na ploči pomiču se na susjedno polje na koje pokazuju putokaz s jagodom na polju na kojem se medo nalazi. Ako su to polja šume ili litice, figurice medvjeda se do daljnjega izbacuju s ploče za igru.

Dvije figurice medvjeda nikad ne smiju biti na istom polju – figurice se uvijek moraju pomicati onim redoslijedom da se to nikada ne dogodi.

Igrači smiju pomicati mede na polja šume ili litice te ih tako izbaciti s ploče za igru. Kada igrač odigra kartu **9) Medo Bere Jagode**, u igru ubacuje novu figuricu medvjeda na bilo koje susjedno polje svoje šume ili šume jednog od preostalih igrača.

IGRAČE KARTE

Za igranje se koristi jedan set karata za igru (sve karte za igru na pozadini imaju crteže otiska vučjih šapa) te dva odvojena seta karata vučjih i ovčjih specijalnih poteza koja se drže odvojeno od seta karata za igru (sve karte specijalnih poteza na pozadini imaju crteže djetelina).

Iste igrače karte koriste i igrači vukovi i ovce: igrači vukovi koriste neodigrane karte iz vučjeg špila, a ovce koriste karte ovčjeg špila tj. karte koje su igrači vukovi već odigrali. Ovce uzimaju nove karte s vrha vučjeg špila samo onda kada u špilu ovaca nema karata za ovčje igranje. Sve su karte iz špila numerirane, a numeracija jedino služi definiranju redoslijeda kojim ih ovce igraju te za igrače vukove nemaju nikakvu vrijednost niti značenje. Kartu numeriranu npr. brojem 7 ovce će odigrati prije karte numerirane npr. brojem 5. Neke karte imaju različita, a neke ista pravila neovisno igraju li ih vukovi ili ovce.

Igra sadrži posebnu pločicu za špilove karata s ucrtanim poljima za smještaj špilova karata. Tokom igre kreiraju se tri različita špila karata za igru.

VUČJI ŠPIL KARATA

Prije početka igre izmiješa se špil karata vučjeg špila te se postavi na pločicu špilova za karte. Počevši s prvim igračem, igrači na početku igre naizmjениčno uzimaju karte s vrha vučjeg špila sve dok svaki igrač ne sakupi 5 karata u ruke. Svaki krug igrač odigra samo jednu kartu iz ruke i odigranu kartu stavlja na pločicu za špilove karata na vrh ovčjeg špila.

Kada svi igrači odigraju svih svojih 5 karata iz ruku, mijenja se redoslijed igranja. Drugi igrač tada postaje prvi, treći drugi, a prvi postaje posljednji igrač te svi ponovno naizmjenično uzimaju karte s vrha vučjeg špila sve dok ponovno u rukama ne dobiju 5 karata; i tako iznova do kraja igre.

Vučji špil karata okrenut je slikom prema dolje i njega koriste igrači vukovi. Karte se uzimaju s vrha pri čemu nije vidljivo koje karte igrači uzimaju u ruke niti se karte otkrivaju preostalim igračima dok se ne odigraju.

OVČJI ŠPIL KARATA

Svoje odigrane karte iz ruku igrači stavlju na vrh ovčjeg špila, gdje su karte postavljene slikom prema gore. Karte se uzimaju s vrha pri čemu se slikom vidi koje karte ovce igraju, a broj karata i njihov redoslijed igranja definiran je brojem igrača i brojem šapa na ploči, redoslijedom kojima su ih igrači postavili te redoslijedom kako su karte numerirane.

ŠPIL IZBAČENIH KARATA

Kada ovce odigraju karte ovčjeg špila, odigrane karte stavljaju se u treći špil izbačenih karata slikom prema gore. Od izbačenih karata će se kreirati novi vučji špil kada igračima ponestane karata: uzimaju se sve izbačene karte (koje su odigrane i od igrača vukova i od ovaca) te se one ponovno mijesaju u novi vučji špil koji se opet koristi i tako sve do kraja igre. Neodigrane karte ovčjeg špila se u svakom krugu izbacuju na vrh špila izbačenih karata.

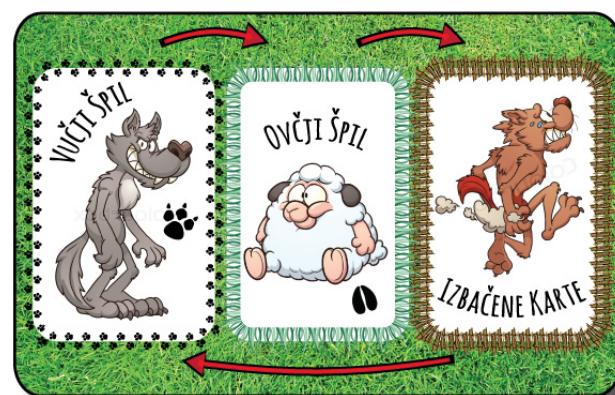
Karte numerirane brojem 9 igraju se odmah po izvlačenju s vrha vučjeg špila (igrači ju ne zadržavaju u rukama), onim redom kako ih je koji igrač izvukao, te se nakon igranja odmah izbacuju i ne stavljaju na vrh ovčjeg špila. Svaka karta s numeracijom devet odmah se zamjenjuje novom kartom, izvučenom s vrha vučjeg špila, kako bi svaki igrač popunio 5 karata u rukama.

Podigne li se karta s numeracijom 9 s vrha vučjeg špila kada ovce igraju, karta se također odigrava odmah i potom se izbacuje, međutim ovce tad ne vuku novu kartu.

OSTALO

FIGURA VELIKE OVCE ZA PRVOG IGRAČA

Igrač koji je prvi na redu kod sebe na stolu drži figuru velike ovce, koja se na kraju svakog petog kruga predaje sljedećem igraču koji postaje novi prvi igrač.



PLOČICA ZA ŠPILOVE KARATA

Sve igrače karte drže se na pločici za špilove karata: na lijevoj strani drže se karte vučjeg špila slikom prema dolje, u sredini karte ovčjeg špila slikom prema gore, a na desnoj strani izbačene karte slikom prema gore. Karte specijalnih poteza ne drže se na ovoj pločici niti među ovim kartama, već zasebno na stolu odvojene od špilova.

PRIPREMA PLOČE I POČETAK IGRE

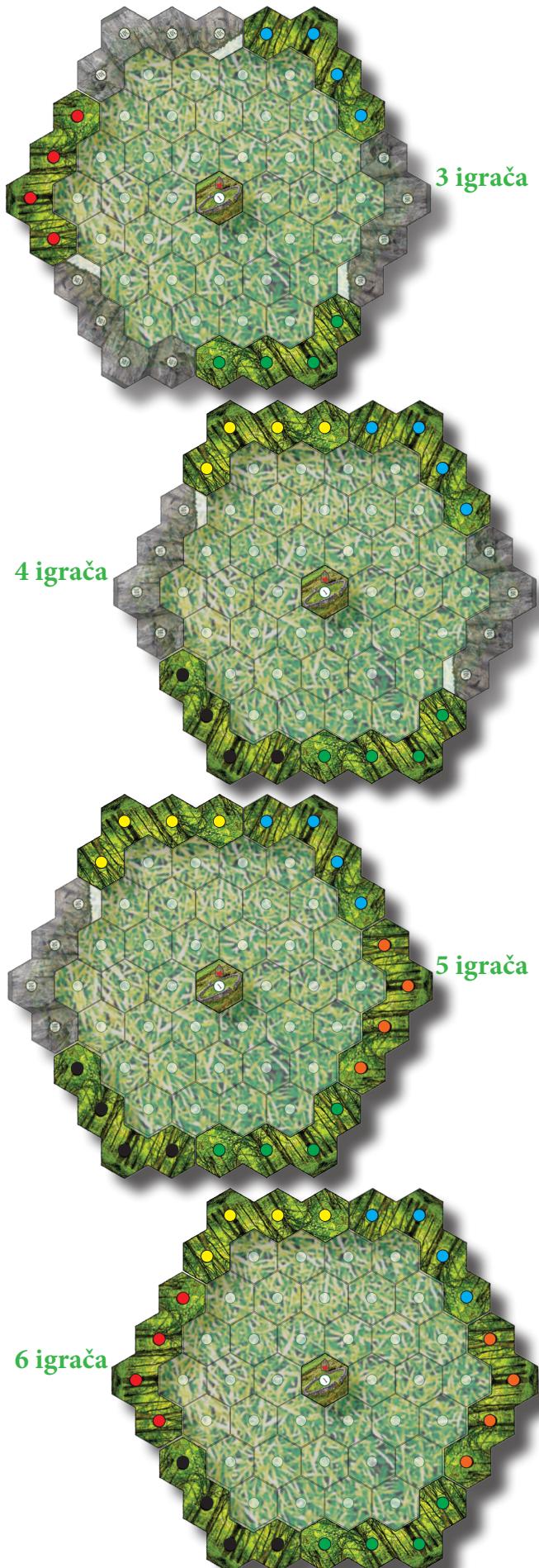
Prije početka igre sve se pločice pašnjaka postave na stol brojevima prema dolje i izmiješaju, nakon čega igrači podižu svaki po jednu pločicu. Igrač koji je okrenuo pločicu s najvećim brojem je prvi igrač u prvom krugu igre, a redoslijed preostalih igrača definiran je redoslijedom kako je koji igrač podigao koju pločicu s kojim brojem, tako da je igrač koji je podigao pločicu s najmanjim brojem posljednji igrač u prvom krugu.

Nakon svakog odigranog kruga u kojemu igrači izbacu i posljednju od pet karata iz ruku, vodstvo igre od prvog igrača tog kruga preuzima sljedeći igrač koji dalje prvi nastavlja igru s novim podijeljenim kartama. Kako bi igrači lako pratili tko prvi započinje krug igre, prvi igrač svakog kruga kod sebe na stolu drži veliku figuru ovce koja je za to namijenjena.

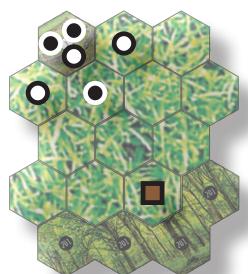
Igrači potom redom odabiru svoje vukove tj. boje koje će ih predstavljati tokom cijele igre. Prema boji uzimaju figurice i sličice svojih vukova te pločice šuma tako da odgovaraju istoj odabranoj boji.



Na stol se postavljaju pločice šuma (i litica) tako da tvore jedan veliki heksagonalni okvir za ploču za igru, kao što je prikazano na slikama (desno). Potom se u centar postavlja pločica tora te se sve preostale pločice pašnjaka okreću slikom prema gore i nasumično (neovisno o brojevima na pločici) slažu oko pločice tora, tako da se pločice dodiruju svojim rubovima, tako da brojevi na pločicama svih pašnjaka budu usmjereni u istom smjeru kao što je i broj 1 na pločici pašnjaka, i tako da ploča dobije izgled velikog heksagona kao što je prikazano na slikama (desno).



Nakon sastavljanja ploče, u tor i na pločice pašnjaka oko tora postavljaju se figurice ovaca. Za svakog igrača u igri u tor se postavljaju dvije figurice crnih i jedna figurica bijele ovce. Potom se za svakog igrača u igri na pločice oko tora postavlja jedna figurica crne i dvije figurice bijelih ovaca, tako da se jedna figurica crne ovce postavlja na pločicu pašnjaka do tora koja je bliža pločici igračeve šume, a dvije figurice bijelih ovaca se postavljaju na susjedne pločice lijevo i desno od pločice na kojoj je figurica crne ovce. Svaki igrač za sebe postavlja na ploču figurice ovaca (bijeli i crni kružići) i figuricu medvjeda (smeđi kvadratić) kao što je prikazano na slici.



Prije početka igre zamiješa se vučji šipil karata za igru te se šipil postavlja na pločicu za karte, slikama prema dolje. Potom igrači naizmjenično uzimaju karte u ruke i započinju igru.

REDOSLJED I NAČIN IGRE

Igra se igra krug za krugom, gdje u svakom krugu, redom kako igrači igraju, igrač u pravilu izbacuje jednu kartu iz ruke i igra akciju ili pravilo s nje koje je napisano uz znak vučje šape.

Kada svi igrači odigraju sve karte iz svojih ruku, a igra još nije završila, igrač koji je bio prvi sada postaje posljednji, a igru u novom krugu započinje sljedeći igrač – drugi igrač iz prethodnog kruga. Ponovno se dijeli po 5 karata svakom igraču u ruku.



IGRANJE „DEVETKI“

Od karata numeriranih brojem 9 samo se po jedna različita karta nalazi u šiplu. Takvih karata ima ukupno deset.

Nakon dijeljenja karata u ruke igračima, karte numerirane brojem 9 igraju se odmah te se odmah i nadomještaju novim kartama s vrha vučjeg šipa koje igrači zadržavaju u rukama (osim ako nisu ponovno izvukli kartu s brojem 9). Odigrane karte se izbacuju i stavlju na vrh šipa izbačenih karata, a ne na vrh ovčjeg šipa.

POMICANJE FIGURICA OVACA

Ako igrač igra kartu kojom pomiče figurice ovaca na ploči, to radi na sljedeći način:

- Iz svoje ruke odabire kartu kojom taj krug pomiče ovce na ploči, a to može biti **2) Bee Bee Bee**, **3) Po Travici Gor'**, **5) Po Travici Dol'** ili **7) Auuuuuuu...**
- Otkriva drugim igračima svoju kartu.
- Odabire na ploči ovcu ili stado za koju će odigrati tu kartu.
- Pomiče ovcu ili stado po pravilu karte napisanom za vukove.
- Po pravilu karte stavlja svoju šapu na polje s pomaknutom ovcom ili stadom.
- Odigranu kartu stavlja slikom prema gore na vrh ovčjeg šipa.
- Završava svoj red igre za ovaj krug.

ODUZIMANJE KARATA DRUGIM IGRAĆIMA

Ako igrač igra kartu kojom drugom igraču oduzima kartu iz ruku, to radi na sljedeći način:

- Iz svoje ruke odabire kartu kojom taj krug oduzima kartu drugom igraču, a to može biti **1) Crnko** ili **4) Bjeelko**.
- Otkriva drugim igračima svoju kartu te igra po pravilu napisanom za vukove.
- Odabire igrača s kojim će zamijeniti kartu.
- Zamjenjuje kartu – nasumično ako je igran **4) Bjeelko**, pregledom svih karata drugog igrača ako je igran **1) Crnko**.
- Daje drugom igraču svoju kartu, a odmah potom igra kartu koju je izvukao/odabrao iz ruku drugog igrača uz eventualno postavljanje šape na ploču.
- Odigranu kartu stavlja slikom prema gore na vrh ovčjeg šipa.
- Završava svoj red igre za ovaj krug, a drugi igrač koji je dobio kartu **1) Crnko** ili **4) Bjeelko** obavezno na svom sljedećem redu igra tu kartu te preskače svoj red – dakle ne može ju koristiti za oduzimanje karte drugom igraču.

Dozvoljeno je da igrač izvuče iz ruku drugog igrača ponovno kartu

1) Crnko ili **4) Bjeelko**. Tada ju ponovo igra po istim pravilima.



PRESKAKANJE REDA IGRE

Ako igrač igra kartu kojom preskače svoj red igranja, to radi na sljedeći način:

- Iz svoje ruke odabire kartu kojom taj krug preskače svoj red igranja, a to može biti
- 8) **Dobri Pas Vučko** ili od drugog igrača ranije dobivena karta 1) **Crnko** ili 4) **Bjeelko**.
- Otkriva drugim igračima svoju kartu te preskače svoj red igranja.
- Bira hoće li na ploči pomicati figuricu medvjeda te to i radi.
- Kartu kojom preskače svoj red stavlja slikom prema gore na vrh ovčjeg špila.
- Završava svoj red igre za ovaj krug.

UZIMANJE I IGRANJE KARATA SPECIJALNIH POTEZA

Ako igrač igra kartu kojom odabire kartu vučjeg specijalnog poteza, to radi na sljedeći način:

- Iz svoje ruke odabire kartu 6) **Djetelina s 4 Lista**.
- Otkriva drugim igračima svoju kartu te među kartama vučjih specijalnih poteza koje su na raspolaganju odabire jednu kartu koju ne otkriva drugim igračima.
- Kartu specijalnog poteza stavlja kraj sebe na stol.
- Odigranu kartu 6) **Djetelina s 4 Lista** stavlja slikom prema gore na vrh ovčjeg špila.
- Završava svoj red igre.

Ako igrač odluči igrati kartu vučjeg specijalnog poteza, to radi na sljedeći način:

- Kartu smije igrati od trenutka kada ju je uzeo, ali ne na način da pri tom odigra više od jedne karte iz ruke.
- Igra ju bilo kada tokom igre kada je ili igrač na redu, ili su ovce na redu, ali ne i kada su drugi igrači na redu.
- Igra ju prije, nakon ili paralelno s jednom odigranom kartom iz ruku.

Sljedeći igrač nastavlja svoj red, a nakon posljednjeg igrača u krugu dolazi red gdje igraju ovce.

OVČJI POTEZI

Ovce koriste i igraju karte iz ovčjeg špila. Kako su igrači igrali, tako su s određenim odigranim kartama postavili i svoje šape na ploču. S vrha ovčjeg špila se uzima onoliko karata koliko je igrača u igri te se karte poredaju redom kako su numerirane od najveće do najmanje. Na ovčjem potezu odigrava se onoliko karata koliko je šapa postavljeno na ploču u tom krugu, a ostatak karata se izbacuje na vrh špila izbačenih karata.

Karte s ovčjim pravilima odgravaju se redoslijedom kako su karte numerirane i redoslijedom kako su igrači postavili svoje šape na ploču. Prvo na red za igru dolaze ovca ili stado s polja gdje je prvi igrač tog kruga postavio svoju šapu. Zatim su na redu ovca ili stado s polja gdje je drugi igrač postavio svoju šapu, i tako dalje sve do posljednjeg polja gdje je posljednji igrač postavio svoju šapu. Ovce odgravaju svoje karte redom kako su karte numerirane – prvo se igra karta s najvećom vrijednosti za ovce ili stado na polju gdje je šapa prvog igrača, zatim se odigrava karta sa sljedećom najvećom vrijednosti za ovce ili stado na polju gdje je šapa drugog igrača i tako dalje sve do one karte s najmanjom vrijednosti za ovce ili stado na polju gdje je šapu postavio posljednji igrač.

Igrač koji će odigrati karte ovčjeg špila i poteze ovaca je igrač koji je igrao posljednji u tom krugu. Igrač uzima karte s vrha ovčjeg špila te ih slaže počevši od one s najvećim brojem prema onoj s najmanjim brojem.

IGRANJE „DEVETKI“

Ako ovce igraju kartu s vrha vučjeg špila i ta karta je numerirana brojem 9, karta se odmah odigrava te se potom odmah i izbacuje na vrh špila izbačenih karata. Ovce ne nadomeštaju odigranu „devetku“ novom kartom s vrha vučjeg špila.

POMICANJE FIGURICA OVACA

Kada igrač igra ovce i kartu kojom pomiče njihove figurice na ploči, to radi na sljedeći način:

- Igra kartu 8) **Dobri Pas Vučko**, 7) **Auuuuuuu....**, 5) **Po Travici Dol'** ili 3) **Po Travici Gor'** izvučenu iz ovčjeg špila.
- Na ploči pronalazi polje s odgovarajućom šapom.
- Pomiče ovce ili stado po pravilu karte napisanom za ovce.
- Odigranu kartu stavlja slikom prema gore na vrh špila izbačenih karata.
- Igrač po čijoj se šapi igrala karta uzima svoju figuricu vuka natrag k sebi.
- Ako ima još šapa na ploči, ovce igraju dalje, inače ovce završavaju svoj krug igre.

DODAVANJE NOVIH FIGURICA OVACA U IGRU

Kada igrač igra ovce i kartu kojom dodaje nove figurice ovaca na ploču, to radi na sljedeći način:

- Igra kartu **4) Bjeelko ili 1) Crnko.**
- Po pravilu karte napisanom za ovce u tor stavlja jednu novu figuricu ovce.
- Odigranu kartu stavlja slikom prema gore na vrh špila izbačenih karata.
- Igrač po čijoj se šapi igrala karta uzima svoju figuricu vuka natrag k sebi.
- Ako ima još šapa na ploči, ovce igraju dalje, inače ovce završavaju svoj krug igre.

PRESKAKANJE REDA IGRE

Kada igrač igra ovce i karte kojom ovce preskaču svoj red igranja, to radi na sljedeći način:

- Igra kartu **2) Bee Bee Bee.**
- Po pravilu karte napisanom za ovce preskače se red igranja.
- Na ploči se pomiču sve figurice medvjeda sa svojih polja na susjedna polja u smjeru putokaza s jagodama.
- Odigranu kartu stavlja slikom prema gore na vrh špila izbačenih karata.
- Igrač po čijoj se šapi igrala karta uzima svoju figuricu vuka natrag k sebi.
- Ako ima još šapa na ploči, ovce igraju dalje, inače ovce završavaju svoj krug igre.

Ako po pravilu karte „devetke“ ovce preskaču svoj red igranja do ponovnog izvlačenja karata vučjeg špila, tada se nakon svakog kruga koji igrači odigraju na ploči samo pomiču figurice medvjeda u smjeru putokaza s jagodama.

IGRANJE KARATA SPECIJALNIH POTEZA

Kada igrač igra ovce kojom igra kartu ovčjeg specijalnog poteza, to radi na sljedeći način:

- Igra kartu **6) Djettelina s 4 Lista.**
- Odmah se igra sljedeća karta ovčjeg specijalnog poteza te odmah vrijede sva pravila napisana na njoj.
- Odigranu kartu **6) Djettelina s 4 Lista** stavlja slikom prema gore na vrh špila izbačenih karata.
- Igrač po čijoj se šapi igrala karta uzima svoju figuricu vuka natrag k sebi.
- Ako ima još šapa na ploči, ovce igraju dalje, inače ovce završavaju svoj krug igre.

Ako postoji dvojba na koje polje se ovce trebaju pomaknuti, tada vrijedi univerzalno pravilo da ovce uvijek prelaze na polje s onim manjim brojem. Ako postoji dvojba koja se ovca – crna ili bijela – treba pomaknuti, tada vrijedi univerzalno pravilo da crne ovce uvijek imaju prednost spram bijelih.

Čim se odigraju ovca ili stado sa šapom jednog igrača, taj igrač uzima figuricu vuka natrag k sebi. Nakon što i ovce odigraju svoj red u tom krugu, igrači preuzimaju šape s ploče i započinje novi, sljedeći krug igre.

Dozvoljeno je da tokom igre igrači postave svoje šape na istom polju, a kako se ovce s već postavljenim šapama miču na druga polja, tako se i šape drugih igrača pomiču na ploči kao što je ranije opisano za postavljanje i pomicanje figurica vukova.

Nakon svake odigrane karte iz ovčjeg špila, karta se izbacuje u špil zbačenih karata sve dok ponovno ne bude zamiješana u novi vučji špil.

SPECIJALNI POTEZI



Svi specijalni potezi predstavljeni su kartama koje na pozadini imaju slike djettelina s četiri lista. Da bi vukovi uzeli neku od karata vučjih specijalnih poteza, nužno je da prvo iz ruke odigraju kartu **6) Djettelina s 4 Lista**.

VUČJI SPECIJALNI POTEZI

Kada igrač odigra kartu **6) Djettelina s 4 Lista** tada proizvoljno uzima k sebi jednu kartu vučjeg specijalnog poteza koja je na raspolaganju u igri. Kartu specijalnog poteza smije odigrati od trenutka kada ju je uzeo ali ne i ako to podrazumijeva da odigra još jednu kartu iz svoje ruke. Kartu specijalnog poteza može i zadržati na stolu za kasnije igranje. Odigrana karta **6) Djettelina s 4 Lista** stavlja se na ovčji špil.

Igrač može odigrati karte specijalnih poteza koje ima kod sebe na stolu bilo kada tokom igre kada je njegov red na igru, pri čemu kartu specijalnog poteza odigrava paralelno s jednom od karata iz svoje ruke pri čemu sam igrač bira igra li prvo specijalni potez, ili kartu iz ruke. Igrač smije odigrati i više od jednog specijalnog poteza koje ima kod sebe na stolu, ali je važno paziti da u tom krugu iz ruku ne izbacuje više od jedne karte.

Odigrane karte vučjih specijalnih poteza se izbacuju iz igre i drugi igrači ih više ne mogu koristiti sve dok jedan od igrača k sebi na stol ne uzme i posljednju kartu vučjeg specijalnog poteza. Tada se sve do tada odigrane karte vučjih specijalnih poteza vraćaju natrag u igru i postaju ponovno raspoložive svim igračima za igru.

Neodigrane karte vučjih specijalnih poteza ostaju kod igrača na stolu sve dok ne budu odigrane, pa i do kraja igre ako igra završi prije nego se sve iskoriste. Ne postoji ograničenje koliko karata specijalnih poteza igrač smije držati kod sebe na stolu.

OVCJI SPECIJALNI POTEZI

Ovčji specijalni potezi odigravaju se odmah kada ovce odigraju kartu **6) Djetelina s 4 Lista**. Njihovi se specijalni potezi odigravaju redoslijedom kako su definirani i kako su karte numerirane, počevši s potezom broj 1 pa sve do poteza broj 9. Aktivirane karte ovčjih specijalnih poteza se više ne koriste do kraja igre – jednom kada je specijalni potez odigran i aktiviran, ostaje aktivan do kraja igre s otvorenom kartom na stolu. Nakon što su sve karte ovčjih specijalnih poteza odigrane, sve se karte **6) Djetelina s 4 Lista** koje igraju ovce u svom redu tretiraju kao karta **3) Po Travici Gor'**.

Karta ovčjeg specijalnog poteza koja se ignorira kartom vučjeg specijalnog poteza se odmah izbacuje iz igre i njen pravilo se ne igra, ali se igra pravilo prve sljedeće karte ovčjeg specijalnog poteza koja slijedi nakon izbačene.



KRAJ IGRE I POBJEDA

Čim ovca stane na polje šume, igrač uzima njenu figuricu i zadržava ju za sebe do kraja igre. Igra završava na kraju kruga u kojem su svi igrači izbacili iz ruku sve karte, a jedan igrač ima 9 ili više bodova pri čemu preostali igrači imaju manje bodova. U slučaju da više igrača na kraju tog kruga ima jednak broj bodova, pobijeđuje onaj igrač koji brojčano ima više figurica ovaca u svojoj šumi. Ako i tada dva ili više igrača dijeli jednak broj bodova, igra završava onog trenutka kada jedan od tih igrača sakupi bod više od preostalih igrača. Pobjednik je igrač s najviše sakupljenih bodova.

Svaka figurica bijele ovce vrijedi 1 bod, a svaka figurica crne ovce vrijedi 2 boda.

UNIVERZALNA PRAVILA

Ovo su pravila koja vrijede tokom cijele igre i za sve ovce i vukove igrače jednako:

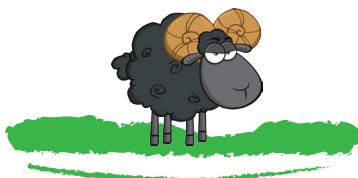
- Vukovi nikada ne smiju k sebi u šumu istovremeno na isto polje šume privući više od samo jedne ovce. U slučaju da se pored šume nalazi stado koje igrač želi privući u šumu, tada se iz stada izdvaja i primiče samo jedna ovca, a ostatak stada ostaje na polju pored.
- Ako u istom stаду postoje i crne i bijele ovce, igrač na svom potezu uvijek sam smije birati koju će ovcu iz stada igrati.
- Ako u istom stadi postoji crne i bijele ovce, a red igre je na ovcama ili se iz drugog razloga ovce moraju pomicati po ploči a da to nije potez igrača, tada se iz stada uvijek prvo igra crna ovca.
- Igrači vukovi ne mogu pomicati ovce ili stada na susjedna polja ako se između polja nalazi ograda, osim ako karta ne navodi suprotno ili se ovce pomiču zbog medvjeda. Ovce se također ne mogu pomicati na susjedna polja ako se između njih nalazi ograda, osim ako karta ne navodi suprotno i osim ako ne vrijedi pravilo aktiviranog specijalnog poteza koji definira drugačije.
- Igrač na svom redu igre smije iz ruku izbaciti samo jednu kartu, osim ako karta specijalnog poteza ne definira drugačije.
- Karte numerirane brojem 9 igraju se odmah po izvlačenju iz špila, a igrač odmah potom vuče novu kartu s vrha vučjeg špila u ruku, do ukupno 5 karata.
- Onaj igrač koji od drugog igrača u ruke dobije kartu **1) Crnko** ili **4) Bjeelko** mora preskočiti svoj red igre čim na njega dođe red, i pri tom odbaciti tu kartu iz ruke.
- Kada se pomiče jedna ovca ili cijelo stado s polja na kojem se nalazi šapa igrača, tada se s tom ovcom ili tim stadiom pomiče i šapa igrača.
- Kada se izdvaja jedna ovca iz stada s polja na kojem se već nalazi šapa igrača, tada ta šapa igrača ostaje na tom polju.
- Kada igrač pomakne ovcu ili stado, svoju šapu stavlja na polje gdje se nalaze figurice koje je pomaknuo, prema pravilu karte.
- Figurice vukova tj. šape se nikad ne stavljaju na polja šume ili litice kao posljedica pomicanja ovce na to polje. Igrači tada svoju šapu ne stavljaju na ploču.
- Ako figurica medvjeda blokira polje tora u trenutku kada se u tor trebaju dodati nove figurice ovaca, tada se ovce dodaju na susjedno polje do tora, na ono s najmanjim brojem.



POPIS I OPIS KARATA ZA IGRU

IGRAČE KARTE (VUČJEG ŠPILA)

1) CRNKO



ZAMIJENI OVU KARTU JEDNOM ODABRANOM KARTOM DRUGOG IGRAČA TE JU ODIGRAJ, A DRUGI IGRAČ PRESKAČE SVOJ RED!

Vučji potez: Pogledaj karte u rukama jednog od protivničkih igrača i ovu kartu zamijeni jednom od protivničkih karata po svom izboru. Protivnički igrač koji na ovaj način dobije ovu kartu na svom sljedećem redu preskače svoj red i izbacuje ovu kartu iz svoje ruke. Ako u rukama protivničkih igrača više nema karata za igru, ti preskačeš svoj red i izbacuješ ovu kartu.

DODAJ JEDNU CRNU OVCU U TOR!

Ovčji potez: U tor postavi jednu novu figuricu crne ovce.

4 karte u špilu.

2) BEE BEE BEE



POMAKNI OVCU ILI STADO NA BILO KOJE SUSJEDNO POLJE!

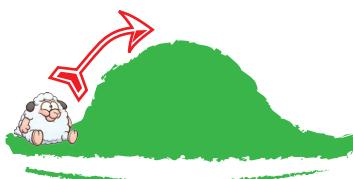
Vučji potez: Odabereti na ploči ili polje s jednom ovcom ili polje s jednim stadom te ih pomakni na bilo koje susjedno polje. Postavi svoju šapu na to polje. Ovom kartom dozvoljeno je jednu ovcu iz stada izdvojiti na polje šume ili litice.

PRESKOČI SVOJ RED!

Ovčji potez: Ovce preskaču svoj red igranja i na ploči se pomiču figurice medvjeda.

18 karata u špilu.

3) PO TRAVICI GOR'



IZ STADA IZDVOJI I/ILI POMAKNI OVCU NA SUSJEDNO POLJE S BILO KOJIM VEĆIM BROJEM!

Vučji potez: Odabereti na ploči ili polje s jednom ovcom ili polje sa stadom te samo jednu ovcu izdvoji i pomakni na susjedno polje s bilo kojim većim brojem.

Postavi svoju šapu na to polje. Ako na susjednim poljima nema polja s većim brojem, ovca ostaje na početnom polju gdje igrač postavlja svoju šapu, i ne miče se na susjedno polje.

IZ STADA IZDVOJI I/ILI POMAKNI OVCU NA SUSJEDNO POLJE S PRVIM VEĆIM BROJEM!

Ovčji potez: Odabereti na ploči odgovarajuće polje sa šapom te samo jednu ovcu izdvoji i pomakni na susjedno polje s prvim većim brojem. Crna ovca u stadi ima prednost spram bijelih. Ako na susjednim poljima nema polja s većim brojem, ovca ostaje na početnom polju. Vrati šapu njegovom igraču.

18 karata u špilu.

4) BJEELKO



ZAMIJENI OVU KARTU JEDNOM NASUMIČNOM KARTOM DRUGOG IGRAČA TE JU ODIGRAJ, A DRUGI IGRAČ PRESKAČE SVOJ RED!

Vučji potez: Nasumično odabereti jednu kartu iz ruku jednog od protivničkih igrača i ovu kartu zamijeni za nju. Protivnički igrač koji na ovaj način dobije ovu kartu na svom sljedećem redu preskače svoj red i izbacuje ovu kartu iz svoje ruke. Ako u rukama protivničkih igrača više nema karata za igru, ti preskačeš svoj red i izbacuješ ovu kartu.

DODAJ JEDNU BIJELU OVCU U TOR!

Ovčji potez: U tor postavi jednu novu figuricu bijele ovce.

5 karata u špilu.

5) PO TRAVICI DOL'



IZ STADA IZDVJOJI I/ILI POMAKNI OVCU NA SUSJEDNO POLJE S BILO KOJIM MANJIM BROJEM!

Vučji potez: Odaberite na ploči ili polje s jednom ovcom ili polje sa stadom te samo jednu ovcu izdvjovi i pomakni na susjedno polje s bilo kojim manjim brojem. Postavite svoju šapu na to polje. Ako na susjednim poljima nema polja s manjim brojem, ovca ostaje na početnom polju gdje igrač postavlja svoju šapu, i ne miče se na susjedno polje.

IZ STADA IZDVJOJI I/ILI POMAKNI OVCU NA SUSJEDNO POLJE S PRVIM MANJIM BROJEM!

Ovčji potez: Odaberite na ploči odgovarajuće polje sa šapom te samo jednu ovcu izdvjovi i pomakni na susjedno polje s prvim manjim brojem. Crna ovca u stadu ima prednost spram bijelih. Ako na susjednim poljima nema polja s manjim brojem, ovca ostaje na početnom polju. Vrati šapu njegovom igraču.

18 karata u šipilu.

6) DJETELINA S 4 LISTA



UZMI JEDNU KARTU SPECIJALNOG POTEZA!

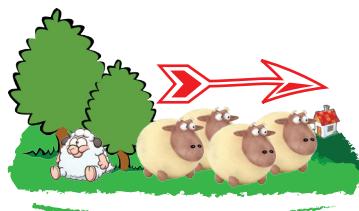
Vučji potez: Uzmi jednu kartu specijalnog poteza k sebi na stol, proizvoljno od karata koje su na raspolaganju.

ODIGRAJ SLJEDEĆI SPECIJALNI POTEZ! AKO GA NEMA, ODIGRAJ OVU KARTU KAO „PO TRAVICI DOL“!

Ovčji potez: Odigraj sljedeći ovčji specijalni potez i kartu postavi vidljivo na stolu. Ako više nema ovčjih specijalnih poteza na raspolaganju, ovu kartu odigraj po pravilu karte **5) Po travici Dol'.**

9 karata u šipilu.

7) AUUUUUUU...



1 OVCU (IZDVJOJI I) PRIMAKNI SVOJOJ ŠUMI. OSTATAK STADA ODMAKNI OD SVOJE ŠUME (NA POLJE S MANJIM BROJEM)!

Vučji potez: Odaberite na ploči polje s jednim stadom te jednu ovcu izdvjovi i pomakni na susjedno polje prema svojoj šumi, a ostatak stada odmakni od svoje šume na susjedno polje prema toru u centru ploče. Postavite svoju šapu na polje s odmaknutim stadom. Ako postoji dvojba na koje polje se stado odmiče, tada odaberite ono polje s manjim brojem. Ovom kartom se i smije pomicati samo jedna ovca na polju, koja nije u stadu, i primiče se na polje prema igračevoj šumi te igrač tada s njom postavlja svoju šapu. Ovom kartom dozvoljeno je ovcu privući na polje šume.

POMAKNI OVCE NA SUSJEDNO POLJE S NAJMANJIM BROJEM.

Ovčji potez: Odaberite na ploči odgovarajuće polje sa šapom te cijelo stado pomakni na susjedno polje s najmanjim brojem. Ako na susjednim poljima nema polja s najmanjim brojem, stado ostaje na početnom polju. Vrati šapu njegovom igraču.

9 karata u šipilu.

8) DOBRI PAS VUČKO



PRESKOČI SVOJ RED!

Vučji potez: Preskoči svoj red i igraj potez medvjeda. PRIMAKNI NAJUDALJENIJE OVCU (S POLJA S NAJVEĆIM BROJEM) ZA JEDNO POLJE BLIŽE TORU U CENTRU (NA POLJE S MANJIM BROJEM)!

Ovčji potez: Pronađi na ploči stado ili ovcu na polju najudaljenijem od tora u centru ploče pa ga približi na prvo susjedno polje prema toru u centru ploče. Ako je više takvih stada ili ovaca, odaberite stado ili ovcu na polju s najvećim brojem. Ako postoji dvojba na koje polje se stado primiče, tada odaberite ono polje s manjim brojem.

10 karata u šipilu.

DEVETKE

Po 1 karta u špilu.

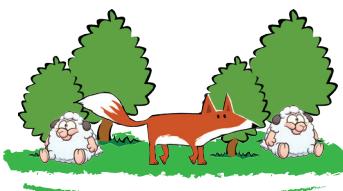
9) DÉJÀ VUK



NA VRH VUČJEG ŠPILA VRATI SVE IZBAČENE KARTE, BEZ DA ŠPIL PROMIJEŠAŠ. OVČJI ŠPIL ZANEMARI. OVU KARTU IZBACI.

Potez igrača: Sve karte iz špila izbačenih karata vrati, bez miješanja, slikom prema dolje na vrh vučjeg špila.
Ovu kartu izbaci u špil izbačenih karata.

9) LIJO, NISU TO KOKE!



OVCE IZ NAJBROJNIJEG STADA IZDVOJI PO JEDNU NA OKOLNA SUSJEDNA POLJA, OD SUSJEDNOG POLJA S NAJVEĆIM BROJEM I U SMJERU KAZALJKE NA SATU.

Potez igrača: Sve ovce iz najbrojnijeg stada (ako je više stada s istim brojem ovaca, tada iz onog stada na polju s najvećim brojem) izdvoji i postavi redom po jednu ovcu na sva susjedna okolna polja, počevši s crnim ovcama i sa susjednim poljem s najvećim brojem, te dalje po jednu ovcu na svako sljedeće polje u smjeru kazaljke na satu, u krug, dok na početnom polju ne ostane niti jedna ovca. Ako na ploči nema niti jednog stada, ova karta se zanemaruje. Ograde se ne mogu preskakati osim ako igra nije definirala drugačije.

Ovom kartom dozvoljeno je postavljati ovce na polja šume.



9) MALO VITRA



SVE OVCE I STADA ZAROTIRAJ U SMJERU KAZALJKE NA SATU OKO CENTRA PLOČE NA PRVO SUSJEDNO POLJE, AKO NEMA OGRADE!

Potez igrača: Svaku ovcu i svako stado na ploči pomakni na prvo susjedno polje, rotirajući ih oko tora u centru ploče u smjeru kazaljke na satu. Ako ograda priječi put, ovce ostaju na polju nepomaknute. Rotiraju se sve ovce i sva stada na ploči.

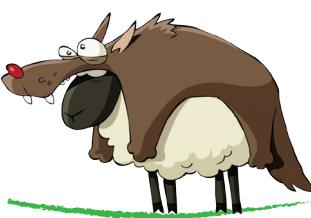
9) MEDO BERE JAGODE



U IGRU UBACI JOŠ JEDNOG MEDU NA BILO KOJE POLJE UZ SVOJU ŠUMU!

Potez igrača: U igru ubaci figuricu medvjeda i postavi ju na bilo koje slobodno susjedno polje uz svoju šumu. Ako se na svim susjednim poljima šume nalaze ovce, tada ovce s bilo kojeg takvog polja odmakni od svoje šume na polje prema toru u centru ploče i na to slobodno polje postavi figuricu medvjeda.

9) PAPAK²



DO PONOVNOG DIJELJENJA KARATA ZA SVAKU ODGRANU OVČJU KARTU ODIGRAJTE I JEDNU KARTU S VRHA VUČJEG ŠPILA I OVČJI POTEZ NA NJOJ ZA ISTU OVCU ILI STADO.

Potez igrača: Do ponovnog dijeljenja karata za svaku odigranu ovčju kartu iz ovčjeg špila odigrava se još jedna karta izvučena s vrha vučjeg špila. S nje se za istu ovcu ili stado odigrava ovčji potez. Obje odigrane karte izbacuju se na vrh špila izbačenih karata. Ako je prije ili nakon ove karte u istom krugu odigrana i karta 9) ZZZZZZZ..., tada ova karta nema efekta.

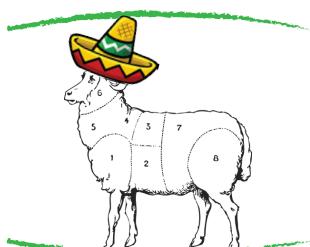
9) PTIČURINO JEDNA!



Izbaci iz igre 1 crnu (bijelu) ovcu koja se nalazi na polju s najvećim brojem!

Potez igrača: Izbaci jednu ovcu s polja pašnjaka s najvećim brojem na ploči na kojem se nalazi ovca ili stado. Crna ovca u stadu ima prednost spram bijelih.

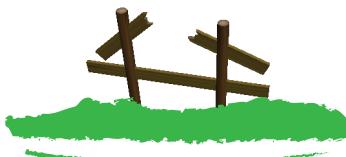
9) SEOSKI BEERNEK



Izbaci iz igre 1 crnu (bijelu) ovcu iz tora. Ako je tor prazan, izbaci jednu koja se nalazi na polju s najmanjim brojem!

Potez igrača: Izbaci jednu ovcu iz tora ili ako je tor prazan tada s polja pašnjaka s najmanjim brojem na ploči na kojem se nalazi ovca ili stado. Crna ovca u stadu ima prednost spram bijelih.

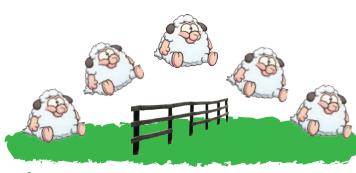
9) TRULE GREDE



DO PONOVNOG MIJEŠANJA KARATA VUČJEG ŠPILA, IGNORIRAJTE SVE OGRADE SVIH POLJA NA PLOČI!

Potez igrača: Do ponovnog miješanja svih karata vučjeg špila na ploči se ignorira pravilo ogradienih pašnjaka te ovce mogu prelaziti na susjedna polja preko ograda. Čim se cijeli špil nanovo zamiješa, ovo pravilo prestaje vrijediti te ograde na pašnjacima ponovno predstavljaju prepreke.

9) ZZZZZZZZ...



DO PONOVNOG DIJELJENJA KARATA OVCE PRESKAĆU svoj red i ne igraju svoje karte!

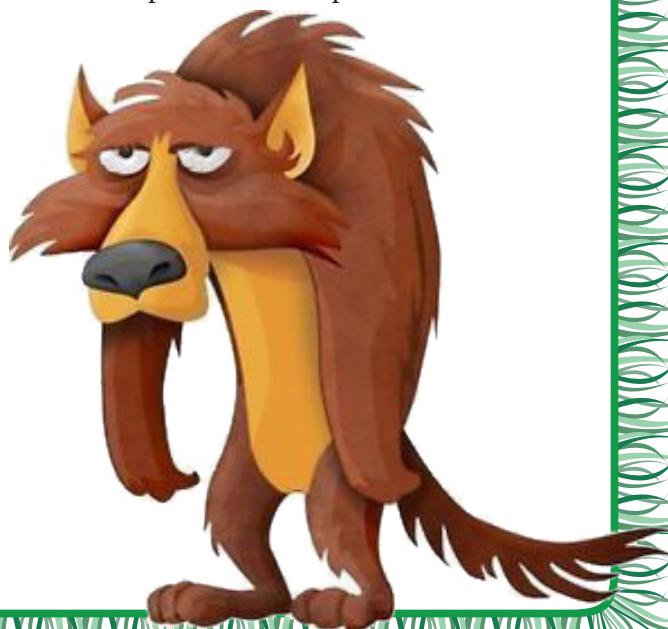
Potez igrača: U sljedećih pet krugova, odnosno do ponovnog dijeljenja karata svim igračima, preskače se ovčji red igranja i umjesto toga samo se pomiču figurice medvjeda po ploči. Ova karta poništava pravilo karte 9) Papak² kada se obje karte igraju u istom krugu.

9) ŽELIM VJEEROVATI



UKLONI SVE CRNE OVCE. KOD SLJEDEĆEG DIJELJENJA KARATA VRTI IH ZASEBNO NA POLJA, JEDNU PO JEDNU, POČEVŠI S POLJEM S NAJMANJIM BROJEM.

Potez igrača: Sve figurice crnih ovaca ukloni sa svih polja pašnjaka, a ovu kartu položi na stol te sve prikupljene ovce postavi na nju. Kod ponovnog dijeljenja karata svim igračima, rasporedi ovce natrag na pašnjake tako da po jednu ovcu postavljaš na polja počevši s poljem s najmanjim brojem, neovisno o tome nalaze li se već druge ovce na tim poljima. Figurice medvjeda onemogućuju da se ovce na ovaj način postave na polje. Nakon vraćanja svih prikupljenih ovaca na ploču, ovu kartu postavi na vrh špila izbačenih karata.



KARTE SPECIJALNIH POTEZA

VUČJI SPECIJALNI POTEZI

CRNA, CRNA OVCO



ZAMIJENI 1 FIGURICU BIJELE OVCE FIGURICOM CRNE OVCE!

Potez igrača: Bilo koju figuricu bijele ovce na ploči izbaciti iz igre i zamijeni ju figuricom crne ovce koju ćeš ubacit u igru. Ova karta može se igrati kada je igrač na redu paralelno s jednom odigranom kartom iz ruke, ili kada su ovce na redu. Ovom kartom ne mogu se mijenjati figurice ovaca koje su igrači privukli u šume.

KAD SU VUKOVI GLADNI...



... SVAKA OVCA JE DEBELA OVCA. ZAMIJENI U TORU SVE FIGURICE BIJELIH OVACA FIGURICAMA CRNIH OVACA!

Potez igrača: Sve figurice bijelih ovaca u toru izbaciti iz igre i zamijeni ih jednakim brojem figurica crnih ovaca koje ćeš ubacit u igru. Ova karta može se igrati kada je igrač na redu paralelno s jednom odigranom kartom iz ruke, ili kada su ovce na redu.

MA TKO TE ŠTRIGA!



ZAMIJENI 1 FIGURICU CRNE OVCE FIGURICOM BIJELE OVCE!

Potez igrača: Bilo koju figuricu crne ovce na ploči izbaciti iz igre i zamijeni ju figuricom bijele ovce koju ćeš ubacit u igru. Ova karta može se igrati kada je igrač na redu paralelno s jednom odigranom kartom iz ruke, ili kada su ovce na redu. Ovom kartom ne mogu se mijenjati figurice ovaca koje su igrači privukli u šume.

STARI ŠUMSKI VUK



IGRAJ 2 KARTE ZA REDOM, A SVI PREOSTALI IGRACI PRESKAČU KRUG I IZBACUJU 1 KARTU IZ RUKU!

Potez igrača: Odigraj zaredom dvije karte iz ruku, a svima preostalim igračima preskaču svoj red igre, bez pomicanja figurica medvjeda, i izbacuju jednu kartu iz ruku. Ako obje odigrane karte zahtijevaju postavljanje šape na ploču, tada šapu postavi samo po pravilu druge odigrane karte. Ova karta može se igrati samo kada je igrač na redu ali ako se igra u istom krugu u kojem je igrač uzeo ovu kartu specijalnog poteza, tada igrač smije odigrati samo još jednu kartu iz ruku jer je u tom krugu već odigrao kartu **6) Djatelina s 4 Lista**.

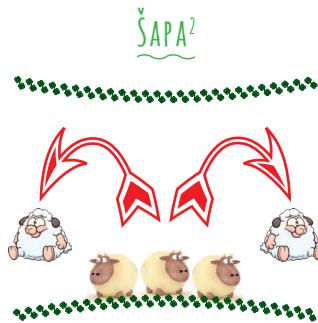
STRPLJEN VUK, SPAŠEN VUK



IGNORIRAJ ILI 1 POTEZ (KARTU) OVACA ILI 1 EFEKT OVČJEG SPECIJALNOG POTEZA!

Potez igrača: Ovom kartom ili ignoriraj jednu kartu ovce kad je red da se ta karta odigra, ili iz igre izbaciti jedan proizvoljno odabrani ovčji specijalni potez ili u trenutku kad se treba odigrati ili bilo kada tokom igre.

Ovom kartom dozvoljeno je zaustaviti odigravanje karte **(8) Njam Njam Djeteline** ovčjeg specijalnog poteza u trenu kada se ta karta treba odigrati. Karta izbačenog ovčjeg specijalnog poteza izbacuje se iz igre te ga zamjenjuje sljedeći na redu ovčji specijalni potez. Ova karta može se igrati kada je igrač na redu paralelno s jednom odigranom kartom iz ruke, ili kada su ovce na redu.



ODIGRAJ PRAVILO POMICANJA PO PRAVILU KARTE, ILI 2 PUTA ZAREDOM ZA OVCE NA ISTOM ILI ZA 2 RAZLIČITA POLJA NA PLOČI.

Potez igrača: Uz odigranu kartu iz ruke kojom se ovce ili stado pomicaju na ploči, odigraj isto pravila ili dva puta za iste ovce ili stado, ili za dvije različite ovce ili stado. Ako pravilo odigrane karte zahtjeva postavljanje šape na ploču, tada šapu postavi na polje svog drugog poteza, odnosno na polje prvog ako je drugim potezom ovca postavljena na polje šume ili litice.



... ŠUMU NIKADA. IZBACI IZ RUKU SVE KARTE I UZMI JEDNAKO TOLIKO NOVIH S VRHA VUČJEG ŠPILA!

Potez igrača: Izbaci sve karte iz ruku i s vrha vučjeg špila uzmi jednako toliko novih karata. Ova karta može se igrati kada je igrač na redu ili prije ili nakon odigravanja jedne karte iz ruku.



IZDVOJI JEDNU OVCU IZ STADA (ILI ODABERI JEDNU) I POSTAVI JU UZ ŠUMU DRUGOG IGRAČA, BEZ POSTAVLJANJA ŠAPE!

Potez igrača: Bilo koju jednu ovcu na ploči uzmi i postavi na polje uz šumu protivničkog igrača. U slučaju da se šume igrača dodiruju, to polje smije biti polje koje je uz pločice dviju šuma. U slučaju da je uz tu ovcu stajala šapa drugog igrača, šapa se pomicće s ovcom na novo polje u slučaju da pomaknuta ovca nije bila dio stada. Ova karta može se igrati kada je igrač na redu paralelno s jednom odigranom kartom iz ruke, ili kada su ovce na redu.

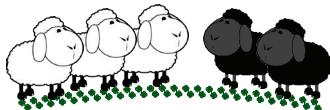


UMJESTO ZA 1, POMAKNI OVCU ILI STADO ZA 2 POLJA PO PRAVILU KARTE, PRESKAČUĆI OGRADE I BEZ POSTAVLJANJA ŠAPE!

Potez igrača: Ukoliko pomiciš ovcu ili stado na ploči, to možeš učiniti za dva polja umjesto za jedno, pri čemu je dopušteno preskakati ograde i nije potrebno postaviti šapu. Ovu kartu potrebitno je odigrati zajedno s kartom pomicanja ovaca ili stada kada je igrač na redu. Ovu kartu nije dopušteno koristiti za ovce ili stado na dva različita polja.

OVCJI SPECIJALNI POTEZI

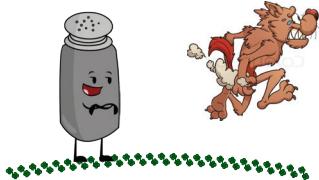
(1) MLADI JANJCI



DODAJTE 3 FIGURICE BIJELIH I 2 FIGURICE CRNIH OVACA U TOR!

Potez igrača: U polje tora postavite 3 nove figurice bijelih i 2 nove figurice crnih ovaca.

(2) ZAPAPRI VUKOVIMA



IZ IGRE TRAJNO IZBACITE JEDNU NASUMIČNO ODABRANU KARTU VUČJEG SPECIJALNOG POTEZA!

Potez igrača: Jedan od igrača u rukama zamiješa karte vučjih specijalnih poteza koje su na raspolaganju (koje nisu kod igrača na stolu) tako da su okrenute slikom prema dolje te se jedna karta nasumično izabire i do kraja igre trajno izbacuje.

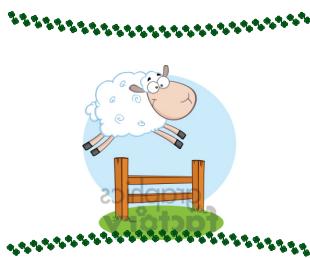
(3) PASTIROVA FRULA



SVA STADA I OVCE PRIMAKNITE ZA JEDNO POLJE PREMA TORU, PRESKAČUĆI I OGRADE!

Potez igrača: Sve se figurice ovaca i stada na ploči pomicu na susjedno polje prema centru, prema toru, ignorirajući pravila ograda.
S ovcama se pomicu i postavljene šape.

(4) VESELE OVCE



DO KRAJA IGRE, ALI KADA SU OVCE NA REDU, SVA STADA I OVCE MOGU PRESKAKATI OGRADE!

Potez igrača: Do kraja igre, sve ovce i stada mogu preskakati ograde dok su ovce na redu i kada ovce igraju kartu koja ih pomicće, ali ne i kad ih pomicu igrači vukovi.

(5) DOBRI STARI VUČKO



SVE IZDVJOJENE OVCE GRUPIRAJTE PO BOJI U (DVA) NOVA STADA NA POLJA S NAJMANJIM BROJEVIMA GDJE JE JEDNA OD OVACA STAJALA SAMA!

Potez igrača: Sve bijele i sve crne ovce izdvojene iz stada grupirajte u dva stada, odvojena po boji, na dva polja s najmanjim brojevima gdje je jedna od ovaca stajala sama. Ovom kartom ne pomicu se ovce koje su već stajale grupno u stadima. Ovom kartom na ploči kreiraju se dva nova stada na dva različita polja s onim najmanjim brojevima na kojima je jedna ovca već bila stajala, a da su ovce u novim stadima grupirane po boji.

(6) NEMA SPAVANJA!



IZ IGRE TRAJNO IZBACITE KARTU „KAD SU VUKOVI GLADNI...“
VUČJEG SPECIJALNOG POTEZA TE KARTU „ZZZZZZZZ...“!

Potez igrača: Iz igre trajno izbacite kartu vučjeg specijalnog poteza **Kad su Vukovi gladni...**
i kartu **9) ZZZZZZZZ...**

(7) PASTIRICA DIDI



JEDNO STADO S NAJVIŠE OVACA (I NA POLJU S NAJVEĆIM BROJEM)
VRATITE U TOR! AKO GA NEMA, TADA U TOR SAKUPITE SVE OVCE!

Potez igrača: Ako na pašnjacima postoji jedno najbrojnije stado, tada ga vratite u tor. Ako postoje dva ili više stada s jednakim brojem ovaca, u tor vratite ono stado koje стоји на polju s najvećim brojem. Ako na pašnjacima nema stada, već samo raštrkane ovce izdvojene od stada, tada natrag u tor sakupite sve ovce.



(8) NJAM NJAM DJETELINE



IZ IGRE TRAJNO IZBACITE SVE KARTE VUČJIH SPECIJALNIH POTEZA
KOJE TRENTNUO IMATE KOD SEBE NA STOLU!

Potez igrača: Svi igrači moraju trajno izbaciti sve karte vučjih specijalnog poteza koje imaju kod sebe na stolu u trenutku kad se igra ova karta, bez iznimke. Na raspolaganju ostaju one karte vučjih specijalnih poteza koje igrači nisu imali kod sebe. Odigravanje ovog poteza igrači mogu i smiju spriječiti isključivo igrajući kartu Strpljen Vuk, Spašen Vuk vučjeg specijalnog poteza, ali tada se odigrava sljedeća i posljednja karta ovčjeg specijalnog poteza **(9) Gori Šuma, Doli Dol.**

(9) GORI ŠUMA, DOLI DOL



IGRAČ (ILI IGRAČI) S NAJVIŠE BODOVA GUBI SVE KARTE IZ RUKU
I PRESKAČE SVE KRUGOVE DO PONOVNOG DIJELJENJA KARATA!

Potez igrača: Igrač s trenutno najviše bodova izbacuje sve karte iz ruke na vrh špila izbačenih karata i preskače sve krugove do novog kruga u kojem se igračima dijeli novih 5 karata, kada ponovno nastavlja sudjelovanje u igri. Igrač koji preskače krugove zbog ove karte nema pravo pomicati figurice medvjeda na ploči.

CHUBBY SHEEP

WHEN WOLVES FEEL HUNGER, EVERY SHEEP IS A CHUBBY SHEEP.

A PLAYER'S (HUNGRY WOLF'S) GOAL IS TO LURE AS MANY SHEEP AS POSSIBLE INTO HIS/HER FOREST BEFORE OTHER PLAYERS DO THE SAME. BY PLAYING CARDS FROM HIS/HER HANDS, BY USING SOME SPECIAL CARDS OR BY MOVING BEARS AMONG THE SHEEP, PLAYERS MOVE SHEEP FIGURINES FROM TILE TO TILE, DEPENDING ON THE NUMBERS WRITTEN ON THE SURROUNDING TILES. BUT SHEEP ARE NOT LURED SO EASILY – AFTER A TURN OF ALL PLAYERS IS FINISHED, SHEEP WILL USE PLAYED CARDS FROM THAT TURN, MAYBE EVEN SOME SPECIAL CARDS OR EVEN BEARS TO MOVE AWAY FROM THE FORESTS, OR TO WHEREVER THE GRASS IS GREENER.

PLAYERS USE TACTICS TO MOVE THE FIGURINES TOWARD THEIR FOREST IN A WAY THAT OTHER PLAYERS DO NOT DO THE SAME OR TO BLOCK SHEEP FROM MOVING BACK TOWARDS THE SHEEPFOLD IN THE CENTER OF THE BOARD. AT SOME POINTS IN THE GAME LUCK COMES INTO PLAY AS THERE ARE SEVERAL EFFECT CARDS THAT BRING GOOD OR BAD LUCK TO SHEEP ON THE PASTURES (IF YOU WISH TO SEE SHEEP BEING ABDUCTED BY A UFO, THIS GAME IS RIGHT UP YOUR ALLEY). PLAYERS CAN USE FAIR PLAY AND BE A FRIEND TO ANOTHER PLAYER, OR THEY CAN CHOOSE TO TRICK OTHER PLAYERS AND DISABLE SHEEP TO MOVE ANYWHERE NEAR OTHER PLAYERS' FORESTS.

THE GAME CONSISTS OF NUMBERED HEXAGONAL TILES (1 SHEEPFOLD, 36 PASTURES, 6 FORESTS AND 3 CLIFFS), FIGURINES (20 WHITE AND 20 BLACK SHEEP, 6 WOLVES AND 6 BEARS) AND PLAYING CARDS (100 PLAYING CARDS AND 9+9 SPECIAL PLAYING CARDS).

GAMEPLAY

DEAL FIVE CARDS TO EACH PLAYER.

ON EACH TURN A PLAYER PLAYS ONE CARD FROM HIS/HER HAND.

PLAY THE "NINES" RIGHT AWAY.

REDRAW A NEW CARD FOR EVERY "NINE" THAT WAS PLAYED.

PLAY A CARD TO: MOVE A SHEEP AND PLACE A PAW / MOVE A FLOCK AND PLACE A PAW / SKIP A TURN AND MOVE BEARS / DRAW A SPECIAL CARD. PLAY A SPECIAL CARD WHEN POSSIBLE.

WHEN WOLVES' TURN ENDS, SHEEP WITH A PAW ON THEIR TILE PLAY THEIR TURN. USE THE CARDS THAT PLAYERS HAVE JUST PLAYED IN THE ORDER OF CARDS' VALUES AND IN THE ORDER IN WHICH PLAYERS HAVE PLACED THEIR PAWS ON THE TILES.

AFTER ALL THE CARDS FROM PLAYERS' HANDS HAVE BEEN PLAYED, MOVE ON TO A NEW TURN. THIS TURN'S SECOND PLAYER BECOMES THE NEW TURN'S FIRST PLAYER. FIVE NEW CARDS ARE DRAWN BY EACH PLAYER.

THE GAME ENDS WHEN ONE OR MORE PLAYERS HAVE 9 SHEEP POINTS IN THEIR FOREST AND WHEN ALL PLAYERS HAVE PLAYED ALL THE CARDS FROM THEIR HANDS.



GAME DESIGNER: Mario Primorac

IF YOU HAVE ANY QUESTIONS FEEL FREE TO CONTACT ME VIA E-MAIL: primki@gmail.com