

Настольная игра **Волки и овцы (Wooly Bully)**

Подготовка к игре.

Цель игры – выстроить наибольшее огороженное пастбище с овцами вашего цвета.

Каждый игрок тянет в закрытую жетон пастуха для определения цвета овец на эту партию. На обратной стороне этого жетона изображен пастух в окружении четырех овец, а на лицевой изображен вопросительный знак. Каждый должен прятать доставшийся ему цвет от других игроков!

В начале игры все тянут из мешка по четыре случайные плитки. Это их стартовые карточки. Плитка деревни в начале игры выкладывается в центр стола.

Первый ход.

Игрок, ходящий первым, должен выложить из своей руки одну плитку, приложив ее в уже лежащей так, чтобы рисунки на границах соответствовали друг другу. Таким образом, в первый ход он обязан приложить к стартовой плитке плитку, имеющую на одной из сторон рисунок деревни. После этого он пополняет руку, вытягивая из мешка новую плитку. Этим его ход заканчивается.

И так далее...

И так далее...

Каждый игрок ходит таким же образом: кладет плитку рядом с уже выложенной плиткой, затем берет из мешка плитку (или несколько, см. ниже).

Если плитка касается двух уже выложенных плиток, игрок может взять две плитки вместо одной. Это называется Множественным взятием.

Игрок берет столько плиток, со сколькими плитками соприкоснулась выложенная им (взято может быть от 1 до 4 плиток).

Волк!

Если у игрока есть плитка с символом Волка или Охотника, они могут играть её в любое время, даже вне очереди.

Для примера, игрок кричит "Волк!" и играет плитку Волка около леса.

Волк отменяет все пастбища, которые касаются леса...

Их стоимость будет ноль очков в конце игры, если толькоко...

Бах! Бах!

Если только Охотник не убьет Волка!

Плитка Охотника может играть на плитку Волка, отменяя его эффект.

Охотник также может быть сыгран в лесу без Волка. Тогда запрещено играть плитку Волка в тот же самый лес.

Как и Волк, Охотник может играть в любое время, даже вне очереди. Просто необходимо громко объявить "Охотник!" прежде чем выложить плитку.

Раскрытие цвета и окончание игры.

В любой момент, игрок может решить показать свой цвет, даже вне очереди. Просто переверните свой символ пастуха (отмеченный вопросительным знаком), и затем выложите его на поле, как любую другую плитку. Возьмите по правилам от 1 до 4 плиток. После этого Вы можете сделать еще один дополнительный ход и выложить еще одну плитку.

Любой игрок может захотеть окончить игру по ходу партии. Первый игрок, который выходит из игры, получает +6 призовых очков при финальном подсчете; второй +3;

третий +1; а последний игрок не получает премии вообще (но будет в состоянии закончить игру спокойно, играя все плитки, которые у него есть в руке).

Конец игры.

Когда все вышли из игры или не могут больше сделать хода, каждый игрок определяет, какое из его законченных пастбищ, не примыкающее к лесу с Волком, имеет наибольшее число овец. Каждая овца на этом пастбище дает 1 призовое очко. К ним прибавляются очки за выход из игры.

Игрок, у которого больше всего очков, победил!

Часто задаваемые вопросы:

- Играя Волка или Охотника вне очереди, игрок берет дополнительные плитки?
Да, столько плиток, сколько есть плиток в контакте с играемой плиткой Волка или Охотника (от 1 до 4). Например, размещая Охотника на Волка, уже окруженного четырьмя лесными плитками, игрок немедленно тянет четыре дополнительные плитки из мешка.

- Что происходит, когда игрок показывает свой цвет во время своего хода?

Это позволит игроку сделать три хода подряд:

1. Игрок делает обычный ход и тянет новые плитки.
2. Он показывает свой цвет, играет плитку пастуха, и берет соответствующее число новых плиток.
3. Он делает дополнительный ход.

- Игрок может показать свой цвет или сдать вне очереди?

Да.

- Позволено ли иметь "отверстия" в пейзаже, то есть пустые места, окруженные четырьмя плитками?

Да. Однако, пастбище с "отверстием" не считают законченным.

- Игрок может держать синих овец и красных овец на одном законченном пастбище?

Нет. Все овцы должны быть одного цвета.

- Когда один лес содержит Охотника, другой Волка, и затем два леса объединены новой плиткой, что случается?

Охотник не убивает Волка; Волк, таким образом, остается активным и отменяет очки за все области, соседствующие с лесом, если только плитка Охотника не будет сыграна на него. Однако, теперь запрещено играть другого Волка в этом новом большом лесу, так как в нем уже есть Охотник.

Отличие в английских правилах от немецких: когда два или больше леса объединяются в один, и в одном есть Волк, а в другом Охотник, то на плитку Волка должна быть положена плитка Охотника.

- Когда подсчитываются очки?

Победные очки считаются только тогда, когда игра закончена. Тогда игроки считают овец на законченных пастбищах и добавляют бонусные очки за завершение игры.

Варианты игры.

Размер руки

Ограничьте размер руки 3 плитками, чтобы сократить время обдумывания хода.

Откажитесь от дополнительных плиток.

Без множественного взятия.

Вместо множественного взятия играйте дополнительный ход...

Считайте все свои законченные пастбища

Подсчитываются очки за все законченные пастбища, а не только за самые большие в каждом цвете.

Голодный Волк (или Оборотень)

Волк может выкладываться поверх Охотника так же, как Охотник поверх Волка. В общем, Волк съедает Охотника.

Вариант Множественного взятия.

Количество соседей вашей первой сыгранной плитки определяет общее количество плиток, которые Вы можете сыграть в свой ход вдобавок к Множественному взятию.

Если Вы выложили плитку рядом с только одной другой плиткой, то ваш ход закончен.

Но если Вы выложили плитку рядом с 2 другими плитками, то Вы должны выложить еще одну плитку; если выложили рядом с 3 плитками - то еще 2 плитки; и, наконец, еще 3 плитки, если Вы выложили плитку рядом с 4 плитками.

Для дополнительно играемых плиток не вытягивайте новые плитки за количество соседей.

Если этот вариант объединяете с вариантом «Размер руки», то лишние плитки с руки скидывайте только в самом конце хода.