

SWIP'SHEEP – KRÁDEŽ OVIEC



Kor: 5 – 99 év



Játékosok száma: 3 – 5



Tartalom: 32 kártya (6x farkas, 4x kutya, 22x bárány, kártyánként 1, 2 vagy 3 bárányal).



A játék célja: A legtöbb bárány megszerzése.



Játékmenet: A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Ő keveri meg a kártyákat. és minden játékosnak 3 lapot ost. A többi lapot félreteszi.

Mindenki választ egyet a kártyái közül, és képpel lefelé átnyújtja.

lefelé fordítva, a tőle balra ülő játékosnak. Ezután választ

egy másik kártyáját, és azt is képpel felfelé átnyújtja

lefelé, a tőle jobbra ülő játékoshoz. A harmadik lapot megtartja.

Végül minden játékosnak 3 kártyája van – a sajátja és 2 az ellenfeleitől.

A kezdőjátékos megkérdezi: „Van itt ma este farkas?” Azok a

játékosok, akiknek farkasuk van, az összes farkas kártyájukat képpel

felfelé maguk elé teszik. A farkassal rendelkező játékosok

megtámadhatják a többi játékost, és megpróbálhatják ellopni a kártyáikat.

Támadáskor a játékosok az óramutató járásával megegyezően mozognak a kezdőjátékostól számítva.

Farkas Támadás: Minden farkas kártya 1 támadást engedélyez a játékosnak.

Csak akkor támad, amikor az ő köre van. Egy játékos, akinek több

farkas kártyája van, ismételten megtámadhatja ugyanazt a játékost

vagy különböző játékosokat. Lehelyez egy farkast a támadott játékos elé.

SWIP'SHEEP – KRÁDEŽ OVIEC

- Ha a farkas által megtámadott játékosnak nincs kutyája, akkor nem tudja megvédeni magát. A támadó bármilyen lapot húzhat tőle.

- Ha a farkas támadta játékosnak kutyája van, megvédheti magát.

A védő megfordítja a támadást, és bármelyik lapot húzhatja a támadótól. A játékosok megtartják az ellopt kártyákat a kezükben, a felhasznált farkasokat és kutyákat pedig félreteszik.

Tipp: Ha a megtámadott játékosnak nincsenek lapjai, semmi sem történik – a támadónak nincs szerencséje!

Amikor a farkasok támadásai véget értek, minden játékos felfedi a megmaradt kártyáit. A juhkártyákat egymás mellé helyezik (a játék végén pontokat szereznek). A megmaradt kutyákat és farkasokat egy pakliba teszik, amelybe a többi kártya is tartozik. A paklit megkeverik. A következő kört a kezdőjátékostól balra ülő játékos kezdi.

A játék vége: A lejátszott körök száma a játékosok számától függ: 3 játékos = 4 kör, 4 játékos = 3 kör, 5 játékos = 2 kör. Minden kör után minden játékos megszámolja a gyűjtött birkákat. Az a játékos nyer, aki a legtöbb birkát gyűjtötte össze.

A játék szerzője: Yann Dupont.

DJECO