

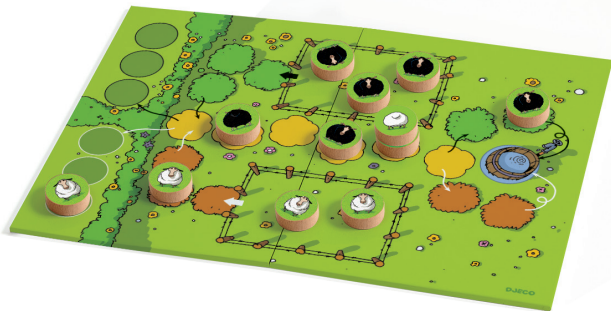
BAAA-tle

6-99 LAT



BAA-tle

ZAWARTOŚĆ:



x 1



x 2



x 6



x 6

Cel gry: Być pierwszym z graczy, który przeprowadzi swoje trzy owieczki na kwiatową łąkę.

Przygotowanie do gry:

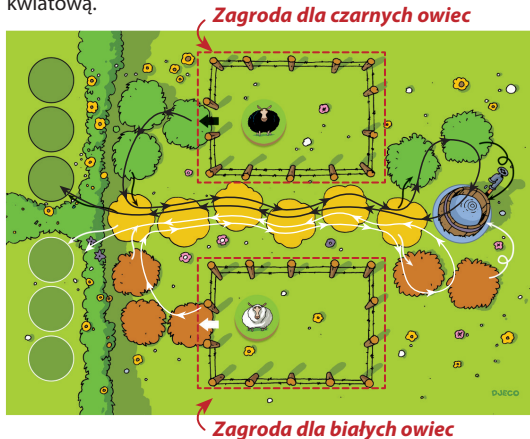
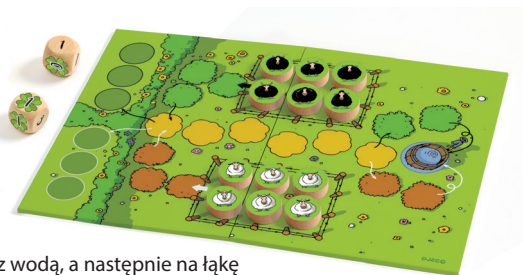
Umieść planszę na środku stołu.

Każdy z graczy wybiera kolor swoich owiec. Następnie należy ustawić w zagrodzie 6 pionków wybranego koloru, symbolami zwierząt do góry.

Należy wybrać gracza rozpoczynającego, który bierze w rękę dwie kostki.

OZNACZENIA NA PANSZY

Owca musi opuścić swoją zagrodę, podejść do koryta z wodą, a następnie na łąkę kwiatową.



-  Pola z zielonymi krzakami mogą być zajmowane **TYLKO** przez czarne owce.
-  Pola z brązowymi krzakami mogą być zajmowane **TYLKO** przez białe owce.
-  Pola z żółtymi krzakami mogą być zajmowane przez białe **ORAZ** czarne owce!
-  Koryto z wodą może być używane przez białe **ORAZ** czarne owce!
-   Odwróć owieczkę (tyłem do góry).

ŚCIEŻKA, KTÓRĄ PODĄŻAJĄ OWCE

Dostań się do koryta z wodą przechodząc przez 3 pola krzaczki (w zależności od koloru twoich owiec, wybierz właściwą stronę planszy), następnie 6 żółtych pól i na końcu 2 pola z krzakami (również zależnymi od koloru owiec) tuż przed korytem z wodą.

Gdy tylko owca dotrze do koryta z wodą, odwraca się (tyłem do góry) i rozpoczyna podróż powrotną do kwiatowej łąki: 6 żółtych pól i obszar łąki.

Jak grać:

Gracze grają na zmianę.

Aktywny gracz rzuca dwiema kostkami:

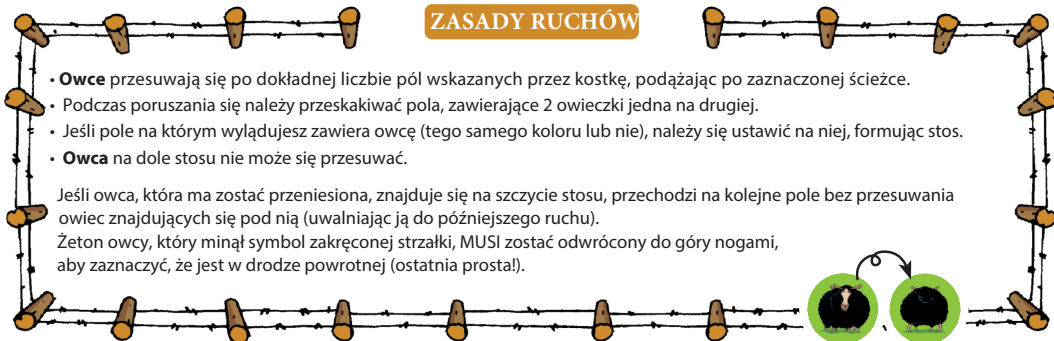
- 1/ **Musi** przesunąć jedną z owieczek o liczbę pól wskazanych przez ilość oczek na jednej z kostek.
- 2/ **Musi** przesunąć jedną z owiec (może być to ta sama) o liczbę pól wskazanych przez ilość oczek na drugiej kostce.

ZASADY RUCHÓW

- **Owce** przesuwają się po dokładnej liczbie pól wskazanych przez kostkę, podążając po zaznaczonej ścieżce.
- Podczas poruszania się należy przeskakiwać pola, zawierające 2 owieczki jedna na drugiej.
- Jeśli pole na którym wylądujesz zawiera owcę (tego samego koloru lub nie), należy się ustawić na niej, formując stos.
- **Owca** na dole stosu nie może się przesunąć.

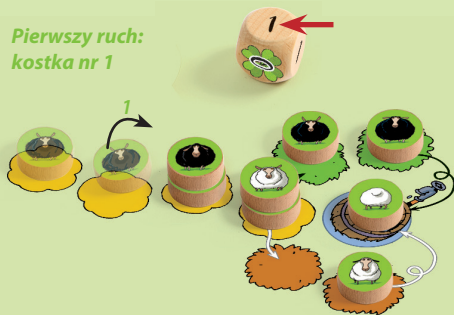
Jeśli owca, która ma zostać przeniesiona, znajduje się na szczycie stosu, przechodzi na kolejne pole bez przesuwania owiec znajdujących się pod nią (uwalniając ją do późniejszego ruchu).

Żeton owcy, który minął symbol zakręconej strzałki, **MUSI** zostać odwrócony do góry nogami, aby zaznaczyć, że jest w drodze powrotnej (ostatnia prosta!).

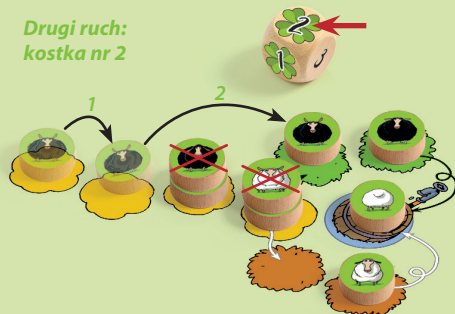


Przykład ruchu gracza, który zdecydował się na użycie kostek jedna po drugiej:

Pierwszy ruch: kostka nr 1



Drugi ruch: kostka nr 2





Zwiększ swoje szanse!

Jeżeli **obie kostki mają tę samą wartość**, aktywny gracz może przesunąć dowolną ze swoich owiec o jedno pole przed wykonaniem swojego ruchu.

Przykład: Jonathan wylosował 2 na obu kostkach. Może od razu użyć swojego bonusu w postaci 1 pola i przesunąć wybraną owcę. Potem może przesunąć jedną lub dwie owce o wylosowaną liczbę oczek.



Jak odblokować owcę:

Są dwa sposoby, aby odblokować swoją owcę:

- Gracz, którego owca znajduje się na górze, przesuwa ją do przodu.
- Gracz, którego owca znajduje się pod spodem, losuje 2 koniczyny podczas swojej rundy.

Kiedy gracz wylosuje 2 koniczyny, **może zmienić pozycję dwóch zablokowanych owieczek**, przed wykonaniem ruchu.



W tym przykładzie gracz z czarną owcą wylosował dwie koniczyny. Zdecydował się zmienić pozycję obu owieczek widocznych na obrazku, aby jego owieczka mogła wykonać ruch.



Usuwanie owcy z gry

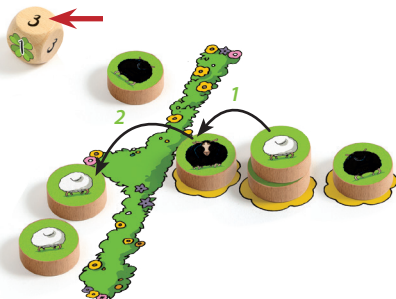
Gdy owca dotrze na kwiatową łąkę, zostaje usunięta z gry. Wszelkie wartości pozostałe na kostce użytej do przesunięcia owcy, przepadają.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy przeprowadzi 3 swoje owce na kwiatową łąkę.

Przykład zakończenia gry:

Gracz posiadający białe owce, wykorzystał trójkę wylosowaną na kostce, aby przeprowadzić swoją owieczkę odwróconą tyłem na kwiatową łąkę. Prowadziły do niej dwa pola (trzeci ruch przepada). Trzecia owieczka gracza dotarła na pole końcowe. W tym momencie gracz posiadający białe owce wygrywa grę.



UWAGA! MAŁE ELEMENTY!

DJ00835



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com