

SWIP'SHEEP



Wiek: 5-99 lat



Liczba graczy: 3-5



Gra zawiera: 32 karty (6 kart z wilkami, 4 z psami oraz 22 karty z 1, 2 lub 3 owcami).



Cel gry: Zebrać jak najwięcej owiec.



Rozgrywka:

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Tasuje karty i rozdaje każdemu po trzy sztuki. Pozostałe karty odkłada na bok. Każdy z graczy wybiera jedną ze swoich kart i bez pokazywania, podaje ją graczowi ze swojej lewej strony. Następnie wybiera kolejną kartę i podaje graczowi z prawej strony. Ostatnią, trzecią kartę zatrzymuje dla siebie. Gracze zabierają karty, które dostali od innych. Każdy powinien mieć trzy karty.

Gracz rozpoczynający grę zadaje pytanie: Czy są tu jakieś wilki dziś wieczorem? Gracze, którzy posiadają jedną lub więcej kart z wilkami, kładą je przed sobą obrazkiem do góry. Zaczynając od gracza nr 1, a następnie idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze którzy położyli „wilcze” karty mogą zaatakować innych w celu zabrania im kart.

Atak wilka.

W swojej rundzie gracze z wilczymi kartami atakują swoich przeciwników. Każda „wilcza” karta pozwala dokonać jednego ataku.

Gracz, który posiada więcej „wilczych” kart może zaatakować ponownie tę samą osobę lub wybrać kogoś innego.

Atakujący wskazuje przeciwnika i kładzie przed nim swoją kartę z wilkiem.

- Jeśli osoba atakowana nie posiada karty z psem, wilk może ukraść kartę. Gracz atakujący wybiera losową kartę z ręki gracza znajdującego się pod ostrzałem.

- Jeśli osoba atakowana posiada „psią” kartę, może się obronić i stać się atakującym. Gracz z psem kradnie losową kartę od gracza z wilkiem. Złodziej trzyma skradzioną kartę na ręce. Użyte w walce karty wilka i psa zostają odłożone na bok.

Uwaga: Czasami może się zdarzyć, że osoba atakowana nie posiada żadnych kart. W tym wypadku nic się nie dzieje. Strata atakującego!

Kiedy wszystkie „wilcze” karty zostaną użyte, gracze odkrywają pozostałe. Zachowują karty z owcami (na końcu gry zostaną przyznane za nie punkty). Karty „psie” i „wilcze” gracze odkładają na stos kart odrzuconych. Następnie należy go przetasować. Gracz z lewej strony ostatnio rozpoczynającego, staje się graczem nr 1. Zaczyna się nowa runda.

Koniec gry: Liczba rund zależy od liczby graczy: 4 rundy dla 3 graczy, 3 rundy dla 4 graczy i 2 rundy dla 5 graczy. Kiedy wszystkie rundy zostaną rozegrane, każdy gracz liczy owce na swoich kartach. Wygrywa gracz z największą liczbą.

Autor: Yann Dupont.

Ostrzeżenie! Małe elementy.

DJECO