

Philippe des Pallières

wilki  
i

OWOCE



GRANNA®

# Reguły gry

## Cel gry

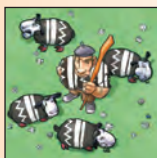
Każdy z graczy jest pasterzem. Opiekuje się stadem, złożonym z czarnych, żółtych, czerwonych lub niebieskich owiec. Celem gracza jest ogrodzenie płotem jak największej liczby owiec i ich ochrona przed zgłodniałymi wilkami.

## Co zawiera pudełko?

◆ Gdy otworzysz pudełko, znajdziesz w nim 9 specjalnych kwadratów. Są one opisane niżej. Odłóż je na bok.



• 1 kwadrat Wieś (identyczny po obu stronach) z fontanną na środku.



• 4 kwadraty „?” (po jednej stronie znak zapytania, po drugiej pasterz z czterema owcami).

• 4 kwadraty – Znaczniki, przedstawiające pasterza z owcą i jagnięciem (identyczne po obu stronach).



◆ Wszystkie pozostałe kwadraty włóż do woreczka i dobrze wymieszaj.

## Przygotowanie gry

Połóż kwadrat Wieś na środku stołu. Rozdaj graczom kwadraty „?”, znakiem zapytania do góry. Każdy gracz odkrywa swój kwadrat, aby zobaczyć, jaki jest jego kolor, ale nie ujawnia tego innym graczom... na razie.



Kwadraty – Znaczniki odłóż na bok.

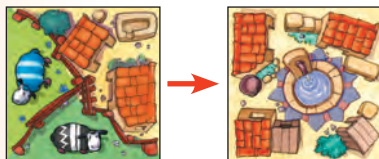
Każdy gracz losuje 4 kwadraty z woreczka tak, by nie widzieli ich inni gracze.

Na rysunku pokazano, jak trzymać kwadraty, by samemu widzieć obie ich strony, a dla innych graczy by były one niewidoczne.



## Początek gry

Grę rozpoczyna ten z graczy, który ostatni był na wsi. (Jeżeli gra toczy się na wsi, rozpoczyna gracz, który mieszka na wsi najdłużej.) Jeżeli ma kwadrat, który pasuje do kwadratu startowego (zawiera fragment wsi), dokłada go odpowiednim brzegiem i losuje z woreczka następny kwadrat. Jeżeli nie ma pasującego kwadratu, musi pauzować i nie może wziąć innego kwadratu z woreczka.



## Dopasowywanie kwadratów

Pozostali gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, dokładają pasujące kwadraty do leżących na stole. Dwa kwadraty pasują do siebie, gdy na dwóch przylegających brzegach są:

- fragmenty wsi,
- lasy,
- owce w tym samym kolorze.



## Prawo do losowania kilku kwadratów

Jeżeli gracz dołoży kwadrat, dopasowując go do dwóch lub więcej kwadratów leżących na stole, może wylosować z woreczka tyle kwadratów, ile brzegów zostało dopasowanych. Jeżeli zatem dopasował kwadrat dwoma brzegami, losuje dwa nowe kwadraty, jeżeli trzema – trzy itd.

W sytuacji pokazanej na rysunku, gracz musi mieć kwadrat z częścią wsi u góry i żółtą owcą po lewej stronie. Taki kwadrat może dopasować brzegami, zaznaczonymi czerwonymi strzałkami i za jego położenie może wylosować z woreczka dwa kwadraty zamiast jednego.

*Dodając kolejne kwadraty tworzymy krajobraz, z wioskami, lasami i stadami owiec.*



Kwadrat-Znacznik

## Pokaż swój kolor

Gracz może w każdej chwili (nawet w trakcie ruchu jednego z przeciwników)

ujawnić kolor swoich owieczek, wypowiadając głośno nazwę tego koloru i odwracając jednocześnie kwadrat ze znakiem zapytania. Gracz, ujawniający swój kolor, dokłada ten kwadrat, stroną z pasterzem do góry i losuje z woreczka tyle kwadratów, iloma brzegami go dopasował. Następnie dokłada jeszcze jeden, premiowy kwadrat i losuje z woreczka odpowiednią liczbę kwadratów. Skoro ujawnił już, którym kolorem gra, bierze **kwadrat-Znacznik** w tym kolorze i kładzie go przed sobą. Jeżeli gracz zdecyduje się na ujawnienie koloru tuż przed swoim ruchem (albo tuż po swoim ruchu), dokłada po kolei trzy kwadraty – kwadrat z pasterzem, kwadrat premiowy i kwadrat swojej kolejki.



## Wilk

Łąki sąsiadujące z lasem są bezpieczne, o ile w lesie nie ma wilka. Kwadrat z wilkiem można dołożyć do kwadratu z lasem, w którym nie ma myśliwego. Wilk jest niebezpieczny dla owiec na łąkach, sąsiadujących z lasem, w którym jest wilk. Jeżeli połączone zostaną dwa obszary leśne, z których jeden zawiera wilka, a drugi myśliwego, to ten wilk traci swoją siłę i łąki przylegające do tego lasu stają się bezpieczne. W jednym lesie może być więcej niż jeden wilk.



*Są 4 kwadraty z wilkami.*



## Myśliwy

Kwadrat z myśliwym można umieścić w lesie, aby ochronić go przed wilkami (wilka nie można wprowadzić do lasu, w którym jest myśliwy) albo by wypędzić z lasu wilka. Kwadrat z myśliwym



kładzie się na kwadrat z wilkiem i w ten sposób wilk przestaje być zagrożeniem. Jeżeli w lesie jest więcej wilków, każdy wilk musi być przykryty kwadratem z myśliwym, aby łąki sąsiadujące z lasem były bezpieczne.



Są 4 kwadraty z myśliwymi.

## Dostawianie wilków i myśliwych

Gracz może dostawiać kwadraty z wilkami i myśliwymi w dowolnej chwili, nie tylko w trakcie swojego ruchu. Gracz, który chce położyć taki kwadrat (kwadraty), musi to zapowiedzieć, podając ile takich kwadratów chce położyć i w jakiej kolejności.

Przykład: Gracz mówi „Wilki i myśliwy”, po czym dostawia najpierw jeden kwadrat z wilkiem, a następnie jeden kwadrat z myśliwym. Po dołożeniu kwadratu z wilkiem lub myśliwym, gracz bierze z woreczka odpowiednią liczbę kwadratów, tak jak przy dokładaniu każdego innego kwadratu i gra zostaje wznowiona w miejscu, w którym została przerwana. Jeżeli gracz dołożył wilka lub myśliwego bezpośrednio przed swoim ruchem, po zakończeniu czynności związanych z dołożonym kwadratem, wykonuje swój normalny ruch.

## Brak owiec

Gdy w woreczku zabraknie kwadratów, gra toczy się dalej. Gracze dokładają kwadraty, niezależnie od tego, ile ich mają, do momentu, aż wszyscy nie będą mogli albo nie będą chcieli dostawiać następných.

## Zakończenie gry

Gra kończy się w chwili, gdy gracze nie mają już żadnych pasujących kwadratów albo nie chcą dołożyć żadnego z tych, które posiadają.

## Liczenie owiec

Po zakończeniu gry, każdy z graczy liczy, ile owiec jest na jego największej, ogrodzonej, bezpiecznej (bez wilków) łące. Liczy się tylko taka łąka, którą z każdej strony otacza płot lub las. Mniejsze łąki bierze się pod uwagę tylko wtedy, gdy największe łąki dwóch lub więcej graczy mają po tyle samo owiec. Łąki sąsiadujące z lasem liczą się tylko wtedy, gdy w lesie nie ma wilków lub są wilki, ale pod kontrolą myśliwych.

## Premie

Gracz może przerwać dokładanie kwadratów, gdy uzna, że dodatkowe kwadraty nie poprawią jego wyniku ani nie zaszkodzą przeciwnikom. Gracze, którzy zrezygnują z dokładania kwadratów, otrzymują premie:

- Gracz, który skończy grać jako pierwszy (dobrowolnie albo z powodu braku kwadratów) otrzymuje dodatkowo 6 punktów.
- Drugi gracz otrzymuje 3 punkty.
- Trzeci gracz otrzymuje 1 punkt.

## Zwycięzca gry

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów łącznie za owce i premie. Jeżeli liczba punktów, zdobytych przez dwóch lub więcej graczy, jest taka sama, porównuje się drugie co do wielkości, ogrodzone i bezpieczne łąki, itd. Jeżeli wszystkie kolejne łąki zawierają po tyle samo owiec, gra kończy się remisem.



## Gra z limitem czasu

Gracze mogą uzgodnić, że każdy ma określony czas na wykonanie ruchu, odmierzany przy pomocy stopera lub klepsydry.

## Gra dla dwóch osób

Jeżeli w grze biorą udział dwie osoby, każda może grać dwoma stadami (kolorami) owiec. Gra jest wtedy bardziej taktyczna, bo wiadomo, do kogo należą wszystkie kolory. O wyniku decyduje suma owiec na największych łąkach obu kolorów gracza.

## Wskazówki taktyczne

Gracze mogą nie tylko rozbudowywać swoje łąki, ale także utrudniać grę przeciwnikom:

- zamykać ich niezbyt duże łąki,
- ustawiać wilki w lasach, sąsiadujących z łąkami przeciwników,
- rozbudowywać łąki przeciwników tak, by nie dało się ich ogrodzić.

Mogą również tak układać kwadraty, by tworzyć układy blokujące grę, wymagające dołożenia takich kwadratów, których nie ma w zestawie (np. zawierających jednocześnie wieś i las) albo takich, które już zostały wyłożone.



Drogi kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adres: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.



Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię, nazwisko,  
adres:



00072/3

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 77 kwadratów
- woreczek z materiału
- instrukcja

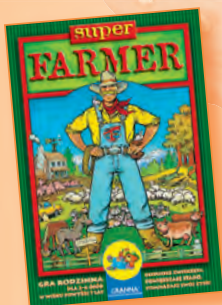
Autor gry: Philippe des Pallières

Ilustracje: Francois Bruel

Grafika: Caroline Ottavis

Tłumaczenie instrukcji: Michał Stajszczak

Polecamy również inne nasze gry



**GRANNA®**

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)  
[www.superfarmer.pl](http://www.superfarmer.pl)  
[info@granna.pl](mailto:info@granna.pl)