PRAVIDLA HRY / PRAVIDLÁ HRY

OVCE
BOJ O PASTVINY

Francesco Rotta
Andrea Femerstrand

blue orange
Hot Games Cool Planet

REX BOX

7+

2–4

15 min

Obsah hry
16 dílků pastvin
64 žetonů ovcí:
16 od každé barvy

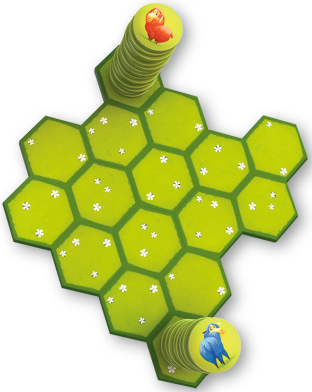
STÁLE NA POUTI ZA ZELENĚJŠÍMI PASTVINAMI…

Naše malé stádečko ovcí cítí, že jejich současné pastviny jsou jim malé. A tak vyráží dobýt svět, jednu pastvinu po druhé.

Skvělý mix rodinné zábavy a strategie.

PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč si vezme 16 žetonů ovcí v jedné barvě a vytvoří z nich před sebou stádo (sloupeček).
- Každý hráč si vezme 4 dílky pastvin.
- Vyberte začínajícího hráče. Tento hráč umístí jeden ze svých dílků pastvin na hrací plochu, v dosahu ostatních hráčů.
- Další hráči postupně, po směru hodinových ručiček, umisťují další pastviny na hrací plochu a vytváří tak velkou pastvinu.
- Každý nový dílek se přikládá tak, aby byl spojen alespoň jednou stranou s již umístěnou pastvinou.
- Po vytvoření velké pastviny (všech dílků) hráči postupně, po směru hodinových ručiček, umístí celé své stádo (sloupeček) 16 ovcí na jakoukoliv neobsazenou pastvinu na vnější hranici velké pastviny (jeden hex = jedna pastvina).



CÍL HRY

Obsadit nejvíce pastvin.

PRŮBĚH HRY

Hráč, jenž jako první umisťoval svoje stádo ovcí na pastvinu, se rovněž jako první pohybuje.

Jak se pohybovat

Během svého tahu můžete posunout jakýmkoliv stádem (sloupečkem) svých ovcí tak, že jej rozdělíte do dvou částí a horní část posunete libovolným směrem po přímce, a to až na pastvinu, na které narazíte na ovci na vedlejší pastvině, nebo na hraniční pastvinu. Alespoň jednu ovci musíte nechat na políčku, kde bylo původní stádo ovcí umístěno.

Příklad (viz obrázek)

1 Hráč posune svoje stádo ovcí na hranici velké pastviny (červená pole na obrázku),

nebo

2 Hráč posune svoje nové stádo ovcí po přímce tak, že se zastaví na pastvině sousedící s pastvinou obsazenou jinými ovcemi (modré pole na obrázku).

Poté hrají po směru hodinových ručiček další hráči.

DŮLEŽITÉ

- Když vytváříte nové stádo, vždy musíte nechat alespoň jednu ovci na políčku, odkud původní stádo ovcí vyráží.
- Nové stádo se musí pohnout vždy o tolik pastvin, o kolik je jen možné (maximální počet).
- Ovce se vždy musí pohybovat po přímce.

Hra pokračuje a hráči postupně dělí svá stáda a přesouvají nově vytvořená stáda na nové pastviny.

Stádo je zablokované, pokud je obklopené stády soupeřů nebo je na hranici velké pastviny a nemůže se již dále dělit a pohybovat.

KONEC HRY A PRAVIDLA PRO VÍTĚZSTVÍ

Ve chvíli, kdy jsou zablokovány všechny ovce, nemůžete již pokračovat ve hře. Pokud se žádný z hráčů nemůže se svými ovcemi pohnout, hra končí.

Hráč, jenž **ovládá nejvíce pastvin** (nejvíce dílků), vítězí.

V případě shody vítězí hráč, který má největší ovčí armádu (skupina ovcí jedné barvy na sousedících políčkách) – pro více podrobností se podívejte na stranu 8.

7+

2–4

15 min

Obsah hry
16 dielikov pastvín
64 žetónov oviec:
16 z každej farby

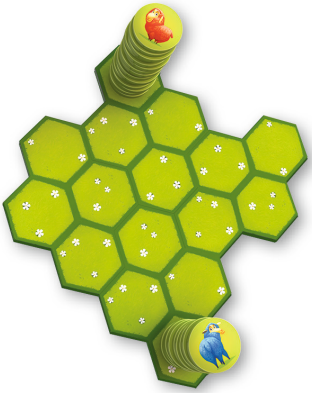
STÁLE NA PÚTI ZA ZELENŠÍMI PASTVINAMI…

Naše malé stádočká oviec majú pocit, že ich súčasné pastviny sú už malé. A tak vyrazili do sveta dobývať jednu pastvinu za druhou.

Skvelý mix rodinnej zábavy a stratégie.

PRÍPRAVA HRY

- Každý hráč si zoberie 16 žetónov oviec jednej farby a vytvorí z nich pred sebou stádo (stĺpik).
- Každý hráč si zoberie 4 dieliky pastvín.
- Vyberte prvého hráča. Tento hráč umiestni jeden zo svojich dielikov pastvín na hernú plochu tak, aby naň dosiahli všetci hráči.
- Ďalší hráči postupne, v smere hodinových ručičiek, umiestňujú ďalšie dieliky pastvín na hernú plochu a tvoria tak veľkú pastvinu.
- Každý nový dielik sa priloží tak, aby sa aspoň jednou stranou dotýkal už umiestnenej pastviny.
- Nakoniec každý hráč, v smere hodinových ručičiek, položí svoje stádo (stĺpik žetónov) 16 oviec na akýkoľvek voľný krajný dielik pastviny (jeden hex = jedna pastvina)



CIEĽ HRY

Obsadiť čo najviac pastvín.

PRIEBEH HRY

Hráč, ktorý ako prvý umiestnil svoje stádo oviec na pastvinu, hrá ako prvý.

Ako pohybovať ovcami

Vo svojom ťahu môžete pohnúť svoje stádo (stĺpik žetónov) tak, že ho rozdelíte na dve časti a hornú časť presuniete po priamke až kým nenarazíte na inú ovcu alebo na okrajovú pastvinu. Na políčku, z ktorého ste sa pohli, musíte nechať aspoň jednu ovcu.

Príklad (viď obrázok)

1 Hráč posunie svoje stádo oviec na hranicu veľkej pastviny (červená poľa na obrázku),

alebo

2 Hráč posunie svoje nové stádo oviec po priamke tak, že zastaví na pastvine susediacej s pastvinou obsadenou inými ovcami (modré pole na obrázku).

Potom hrá ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

NEZABUDNITE

- Keď tvoríte nové stádo, vždy musíte nechať aspoň jednu ovcu na políčku, kde pôvodné stádo oviec stálo.
- Nové stádo sa musí pohnúť vždy o maximálny možný počet pastvín.
- Ovce sa vždy musia pohybovať po priamke.

Hra pokračuje a hráči postupne rozdeľujú svoje stáda a presúvajú novo vytvorené stáda na nové pastviny.

Stádo je zablokované, ak ho obklopujú stáda súperov, alebo ak je na hranici veľkej pastviny a nemôže sa už ďalej deliť a pohybovať.

KONIEC HRY A PRAVIDLÁ VÍŤAZSTVA

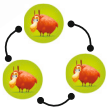
Keď sú všetky vaše ovce zablokované, v hre ďalej nepokračujete. Hra končí vo chvíli, keď už ani jeden hráč nemôže pohnúť svojimi ovcami.

Hráč, ktorý **ovláda najviac pastvín** (najviac dielikov), vyhráva.

V prípade zhody vyhráva hráč, ktorý má najväčšiu armádu oviec (skupina oviec jednej farby na susediacich políčkach) – pre viac podrobností sa pozrite na stranu 8.

KONEC HRY / KONIEC HRY

14 13 15 15



VÍTĚZÍ ČERVENÉ STÁDO / VÍŤAZÍ ČERVENÉ STÁDO

AUTOŘI / AUTORI

Autor hry: Francesco Rotta
Ilustrace: Andrea Femerstrand
Český/slovenský překlad: David „Daf“ Müller / Miroslava „Miri“ Barančeková
Grafická úprava: Jiří „Morthe“ Tomášek

© 2014 Blue Orange. Veškerá práva vyhrazena. www.blueorangegames.eu
© 2015 REXhry.cz. www.rexhry.cz, obchod@rexhry.cz