

BĂTĂLIA OILOR



Bătălia oilor

în căutarea celei mai verzi pășuni

Oițele năzdrăvane se simt tot mai înghesuite pe pășunea lor ce pare din ce în ce mai neîncăpătoare, motiv pentru care pornesc în cucerirea altor pășuni cu iarbă mai verde.

Un joc de strategie, pentru toată familia, cu un câmp de joc dinamic, ce atrage mereu alte provocări.

Cum se joacă?

1. Jucătorii își împart turmele de oi în formații de luptă.
2. Trage cu ochiul la oile viclene ale celorlalți jucători și planuiește cu grijă mișcărilor tale.
3. Avansează cu turma ta încercând să cucerești cât mai multe pășuni, blocând în același timp turmele adversarilor.
4. Turma de oi cu cea mai mare pășune la sfârșitul jocului, câștigă.

Ce conține jocul?

În interiorul cutiei vei găsi 16 plăcuțe cu pășuni cu care vei putea forma un teren de joc mereu altfel, și 64 de jetoane cu oițe în 4 culori diferite, pentru a putea juca în maxim 4 jucători.

Mai multe detalii
pe smartphone:
prezentare video



Importator și distribuitor:
Grup Primavii SRL
Calea Stan Vidrighin 14-16, Timișoara
www.happycolor.ro
tel: +40 356 429 332
mail: office@happycolor.ro

©2014 Blue Orange
21 rue thilbaut II, 54700 Pont - a - Mousson, France
www.blueorangegames.eu
Design Francesco Rotta
Illustration: Andrea Femestrand

Atenție! Pericol de sufocare. Nerecomandat copiilor sub 3 ani. Conține piese mici ce pot fi înghițite. Vă rugăm păstrați cutia pentru referințe ulterioare, deoarece conține informații importante. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. Please keep this box for future reference, box includes important information. **Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bitte Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.



BĂTĂLIA OILOR

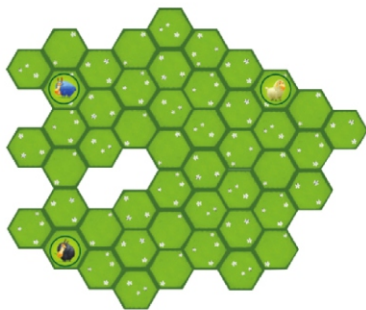
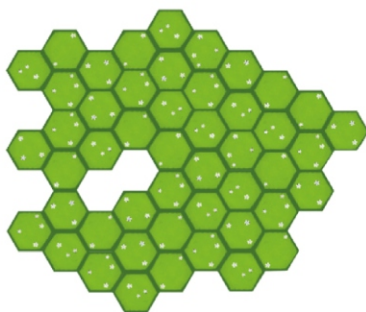


Conținut

- 16 plăcuțe cu pășuni (fiecare hexagon reprezintă o pășune);
- 64 jetoane cu oi (16 de fiecare culoare);

Pregătirea jocului

- Fiecare jucător ia cele 16 jetoane cu oi de aceeași culoare și le așează într-un singur teanc.
- Fiecare jucător ia câte 4 plăcuțe cu pășuni. Dacă sunt 2 jucători se va juca cu 8 plăcuțe, iar cu 3 jucători cu 12 plăcuțe. Restul plăcuțelor se returnează în cutia de joc.
- Jucătorii își așează pe rând plăcuțele în centrul mesei, pentru a crea terenul de joc. Toate plăcuțele trebuie să fie conectate cu cel puțin o latură. Terenul de joc poate să aibă de fiecare dată altă configurație.
- Cel mai tânăr jucător începe jocul. Ordinea de joc este dată de sensul acelor de ceasornic.



- Fiecare jucător, pe rând, plasează turma sa de oi (într-un teanc cu toate jetoanele) pe una dintre pașunile de pe marginea terenului de joc. Fiecare jucător trebuie să înceapă de pe propria sa pășune (fiecare pășune este formată dintr-un singur hexagon).

Obiectivul jocului

Jucătorul care la sfârșitul jocului ocupă cele mai multe pășuni, este declarat câștigător.

Desfășurarea jocului

Pe tura sa, un jucător va împărți unul dintre teancurile sale de jetoane (turme de oițe) în două, lăsând partea de jos a teancului unde este, iar partea de sus a teancului mutând-o în linie dreaptă în orice direcție până când se oprește în marginea terenului de joc, sau într-un teanc cu jetoane (o oaie sau mai multe).



Exemplu

Teancul cu oițe negre poate fi mutat pe una dintre pașunile de pe perimetrul terenului de joc sau pe pașunea dinaintea oii albastre din stânga sus. Dacă teancul unui jucător este blocat din toate părțile de alte oi viclene, atunci este captiv și nu mai poate fi mutat.

În cazul în care nu mai poți muta nicio oaie, ai ieșit din joc.



IMPORTANT

TREBUIE, când faci o mutare, să lași în urma ta măcar o oaie pe pașunea de pe care muți.

DOAR în linie dreaptă pot fi mutate oile.

NU poți avea mai mult de un teanc pe o singura pășune.

NU poți suprapune teancurile.

NU poți sări peste alte oi (nici măcar peste ale tale).

Câștigarea jocului

Când niciunul dintre jucători nu mai poate muta nicio oaie, jocul se încheie. Jucătorul care ocupă cele mai multe pășuni, câștigă!

În caz de egalitate: dacă la finalul jocului, doi sau mai mulți jucători au același număr de pășuni ocupate, cel cu cea mai mare turmă (cel mai mare șir de pășuni cu oi conectate măcar cu o latură), câștigă jocul.

