

Особливі тайли для досвідчених вівчарів

Якщо ви освоїли базові правила, перед початком гри розмістіть на полі один або більше особливих тайлів.

Кожний тайл *тварини* має власну дію, яка виконується тоді, коли *овечка* перестрибує цей тайл.



Овечку не можна перемістити на тайл брили або тайл кротовини, а також перестрибнути нею через них.

При переміщенні жетони *вовків* ніяк не взаємодіють з особливими тайлами. *Вовки* проходять через них без зупинки, а дія тайла при цьому не виконується. Крім того, клітинка з особливим тайлом не враховується в кількість пройдених *вовком* клітинок.

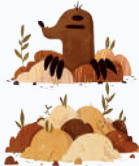


Довільно можна розміщувати всі тайли, окрім брили: нею не можна перекрити вихід із луки. Інших обмежень щодо розміщення немає. Але будьте обачні! Що більше тайлів розміщено на полі, то складніше повернути всіх *овечок* додому!



• БРИЛА:

Брила — це перешкода. На цьому тайлі не може перебувати *овечка*, а ще брилу не можна перестрибнути.



• КРІТ І КРОВОВИНА:

Ці тайли завжди розміщуються на полі одночасно неоднаковим боком догори. Кріт тікає щоразу, коли його перестрибує *овечка*. У такому разі обидва тайли необхідно перевернути: *кріт* стає *кротовиною*, а *кротовина* — *крітом*. На тайлі *кротовини* не може перебувати *овечка*, а ще *кротовину* не можна перестрибнути.



• ПАТУ:

Пату — надійний пес-охоронець. Він збирає отару до купи. Якщо *овечка* перестрибує тайл *Пату*, перемістіть інших *овечок* того самого кольору в будь-якому порядку на ваш вибір (окрім *овечок* у кошарі та вовчому лігві).



• ЄНОТ:

Цей малий розбишака позначає напрямок переміщення *вовків*, а ще може змінити його на протилежний. Спочатку *єнот* розміщується на полі символом «за годинниковою стрілкою» догори.

Якщо *овечка* перестрибує тайл *єнота*, цей тайл потрібно перевернути. Також розверніть усі жетони *вовків* у протилежному напрямку. Отже, коли *єнот* розташований символом «проти годинникової стрілки» догори, *вовки* переміщуються по колу назад у межах своєї стежки.



• ЛИСИЦЯ:

Лисиця — союзниця *вовків*. Якщо *овечка* перестрибує тайл *лисиці*, всі *вовки* одразу переміщуються на одну клітинку.

ОВЕЧА ВТЕЧА!



1—4 ВІВЧАРІ
ВІК: ВІД 5 РОКІВ
ЧАС ГРИ: 15 ХВ



Мета гри

Сонце заходить, тож овечки хочуть скоріше повернутись у свою затишну домівку, кошару. Але стережіться! На необачних овечок на шляху до кошари полюють два вовки. Чи зможете ви повернути свою отару додому? Щоб перемогти, ви маєте привести в кошару більше овечок, ніж їх спіймають вовки.

Вміст та підготування до гри

- А.** Розгорніть коробку, щоб утворити ігрове поле.
- Б.** Розмістіть 9 жетонів *овечок* навмання на початковій ділянці поля.
- В.** Розмістіть по 1 жетону *вовка* на кожній із двох стежок (на клітинках на ваш вибір).
- Г.** Візьміть кубик. Можна починати гру.



Зверніть увагу: квадратні тайли (**Д**) для першої гри не потрібні. Відкладіть їх.

Корівка, наш космічний талісман!

Корівка буде вашим провідником сторінками цього буклету. Вона допоможе вашій грі розкритись на повну!



Можете прибрати коробку з поля й під час гри кидати в ній кубик (кошара та вовче лігво також зображені на полі).



Перебіг гри

Гравці ходять по черзі. Першим ходить той, хто останнім бачив овечку. У свій хід киньте кубик і виконайте відповідну дію.

1. Якщо на кубуку випав вовк:



Перемістіть кожного *вовка* на одну клітинку.



Перемістіть **Злого Вовчиська** (великий темно-зелений жетон) на дві клітинки.

Кожний *вовк* переміщується в напрямку, на який вказує його жетон, і не може зійти зі своєї стежки.

Якщо *вовк* переміщується через клітинку з *овечкою* або на неї, цю *овечку* спіймали. Помістіть її у *вовче* лігво.

2. Якщо на кубуку випала овечка одного кольору:



Виберіть одну *овечку* цього кольору на полі й перемістіть її згідно з *правилами кмітливого переміщення овечок* (див. наступну сторінку).



Якщо на полі немає *овечок* цього кольору, виберіть *овечку* будь-якого кольору на полі.

3. Якщо на кубуку випала різнокольорова овечка:



Виберіть *овечку* будь-якого кольору на полі й перемістіть її згідно з *правилами кмітливого переміщення овечок* (див. наступну сторінку).

Якщо *овечка* змогла дістатися кошари, ви врятували її від *вовків*! Вона залишається на місці та її більше не можна переміщувати.



Якщо у вас є складнощі з розрізненням кольорів, зверніть увагу на символи ▲ ● ■, зображені на кубуку й жетонах.



Правила кмітливого переміщення овечок

Овечий крок:

Посуньте *овечку* на сусідню вільну клітинку (але не по діагоналі) **або**



Овечий стрибок:

Перестрибніть *овечкою* через сусідню тварину й розмістіть її на вільній клітинці з протилежного боку від цієї тварини (але не по діагоналі). Після одного стрибка *овечка* може стрибати ще раз (і ще раз, і т.д.). *Овечка* не може здійснити крок після стрибка.

Зверніть увагу: *овечку* не можна переміщувати на клітинку з брилою або через неї.



Овечка може дістатися кошари стрибком або кроком.

Кінець гри

Коли остання *овечка* покидає поле (тобто або досягає кошари, або потрапляє у *вовче* лігво), гра завершується.

Ви здобуваєте стільки переможних балів, скільки в кошарі *овечок* (тримайтеся, щоб не заснути під час підрахунку).

Після цього порахуйте, скільки *овечок* упіймали *вовки*.

Ви перемогли, якщо в кошарі більше *овечок*, ніж у *вовчому* лігві.

Потім порівняйте ваші бали з табличкою вівчаря на наступній сторінці.



Замість підрахунків ви можете утворити два стоси: один із врятованими *овечками*, а інший — зі спійманими. Якщо стос врятованих *овечок* вищий за інший, ви перемогли!

Врятовано
5 овечок:

МАЛЕНЬКИЙ
ПАТУ

Частина отари
було врятовано,
але *вовки* наїлися
досхочу...

Врятовано
6 овечок:

ПОМІЧНИК
ВІВЧАРЯ

Ви ледве
впорались!
Наступного
разу слідкуйте
за *вовками*
пильніше!

Врятовано
7 овечок:

ВІВЧАР-НОВАЧОК

Непогано,
дуже непогано!
Наступного разу
можете додати
на поле особливі
тайли.

Врятовано
8 овечок:

ВПРАВНИЙ
ВІВЧАР

Молодець! *Вовки*
вполювали
лише одну
овечку. Майже
бездоганно...

Врятовано
9 овечок:

МАЙСТЕР
ВІВЧАР

Відмінно! Ви
готові до гри на
складному рівні.
Додайте більше
тайлів на поле.



Корівка дякує вам!

Корівка вдячна всім землянам, які випробували цю гру! Велике спасибі!

Подяка:

Творці гри вдячні усім тестувальникам гри, насамперед Ромейну, Тітану та першокласникам містера Піверта.

© 2022 JD Éditions / Space Cow. Усі права застережено.

Дізнайтеся більше про Космічну корівку тут:



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проєктом: Аліса Соляніченко
Переклад з англійської: Максим Волков
Редагування: Валентина Ліченко, Оксана Квасняк
Апробація перекладу: С. Ніконенко

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено.
www.igromag.ua

Версія правил 1.0