

CZ

# BAAA-tle

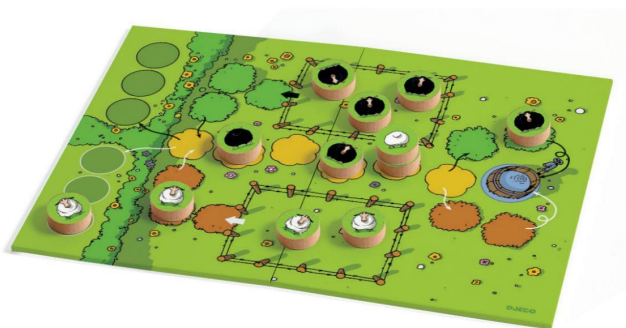
6-99 LET





Obsah

# BAAA-tle



1x



2x



6x



6x

**Cíl hry:** Být prvním hráčem, který přivede 3 své ovečky na kvetoucí louku.

**Příprava hry:**

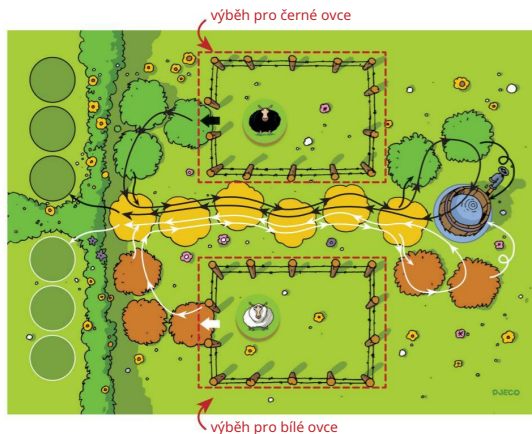
Umístěte herní desku do středu stolu.

Každý hráč si vybere barvu svých oveček, vezme si 6 odpovídajících žetonů

a položí je lícem nahoru do své ohrady.

Následně určete prvního hráče, který si vezme 2 kostky.

Ovce musí opustit svůj výběh, jít k napajedlu a poté se připojit k rozkvetlé louce.



Zelené keřové čtverce používají **POUZE** černé ovce.



Hnědé keřové bedničky používají **POUZE** bílé ovce.



Žluté keřové čtverce používají bílé i černé ovce!



Napajedlo, které používají bílé **AJ** černé ovce !



Otočte ovci tak, aby byla viditelná záda.

### CESTA, PO KTERÉ KRÁČELI OVCE

Přejděte k napajedlu tak, že překřížíte 3 políčka keřů spojená s barvou vaší ovce, poté 6 žlutých políček keřů a nakonec 2 políčka keřů stále spojená s barvou vaší ovce těsně před napajedlem.

Když ovce dorazí k políčku s napajedlem, otočí se (zadní strana se stane viditelnou), aby se vydala zpět na rozkvetlou louku: 6 žlutých políček s keři a prostor s loukou (příchod).

**Hra:** Hráči se střídají. Aktivní hráč hodí oběma kostkami:

1/ MUSÍ posunout jednu ze svých ovcí o počet políček určený hodnotou jedné z kostek,

2/ MUSÍ posunout jednu ze svých ovcí (může to být tatáž) o počet políček určený hodnotou druhé kostky.

#### Pravidla pohybu

- Ovce se pohne přesným počtem políček uvedených na zvolené kostce a sleduje nakreslenou dráhu.
- Při pohybu se políčka obsahující dvě naskládané ovce ignorují.
- Pokud cílové políčko obsahuje ovci (stejně barvy nebo jiné), tyto ovce se naskládají.
- Ovce pod hromádkou se nedá pohnout.
- Pokud se pohybující ovce nachází na vrchu hromádky, pohne se, aniž by pohnula ovcí pod ní (čímž se uvolní pro pozdější tah).
- Žeton ovce který prochází kolem symbolu, MUSÍ být otočen lícem dolů, aby označil, že je na zpáteční cestě (a na posledním úseku!).

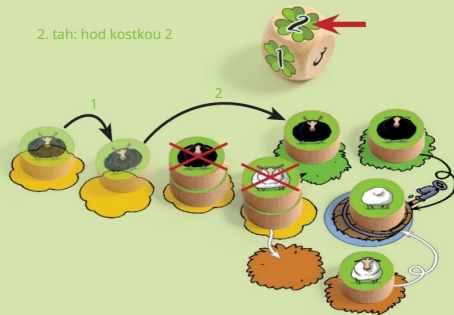


Příklad tahu hráče, který se rozhodl použít kostky samostatně:

První tah: kostka 1



2. tah: hod kostkou 2





## Zdvojnásobte své úsilí!

Pokud kostky ukazují stejnou hodnotu, aktivní hráč může před provedením svých tahů posunout keroukoli ze svých ovcí o jedno políčko.

Příklad: Jonatan hodí na obou kostkách číslo 2. Potom může okamžitě použít svůj bonus za pohyb.

Pohne se o jedno políčko na ovečce dle vlastního výběru. Potom použije pohyby dvou kostek na jednu nebo dvě ze svých oveček.



## Jak odemknu své ovečky?

Existují dva způsoby, jak odemknout své ovečky:

- Majitel ovce na hoře posouvá svou ovci.
- Majitel ovce níže dostane během svého tahu 2 čtyřlístky.

Hráč, který při hodu kostkami získá 2 symboly čtyřlístku, může předtím, než vykoná své pohyby, změnit pořadí dvou na sebe naskládaných oveček.



Hráč s černou ovčí hodil dva čtyřlístky. Rozhodl se vyměnit pozice dvou ovcí naproti sobě, aby byla jeho ovce opět přístupná.



Vypuštění  
ovečky



Když ovečka dosáhne květnatou louku, je mimo hru. Všechny zbývající body pohybu na použité kostce se ztratí.

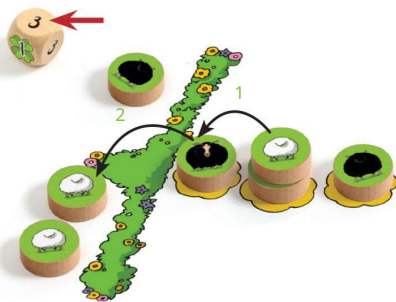
## Konec hry:

Jakmile hráč přivede 3 své ovečky na kvetoucí louku, okamžitě vyhrává hru.

## Příklad :

Hráč s bílými ovečkami použije kostku, na které padla trojka, aby přesunul svoji ovečku lícovou stranou na opačnou stranu do květinové louky. K přesunu stačí dva pohyby (třetí se ztratí).

Třetí ovečka hráče s bílými ovečkami dorazila na louku, hráč okamžitě vyhrává hru.



POZOR. Malé části.

DJ00835



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paříž - Francie

[www.djeco.com](http://www.djeco.com)