

SWIP'SHEEP – KRÁDEŽ OVIEC



Věk: 5 – 99 let



Počet hráčů: 3 – 5



Obsah: 32 karet (6x vlk, 4x pes, 22x ovce s 1, 2 nebo 3 ovceci na kartě).



Cíl hry: Získat nejvíce ovcí.



Postup hry: Hru začne nejmladší hráč. Zamíchá karty a rozdá každému 3 karty. Ostatní karty položí stranou.

Každý si vybere 1 ze svých karet a podá ji, otočenou lícem dolů, hráči nalevo od sebe. Následně si vybere další ze svých karet a podá ji, rovněž otočenou lícem dolů, hráči napravo od sebe. Třetí kartu si ponechá.

Nakonec má každý hráč 3 karty – vlastní a 2 od soupeřů.

Začínající hráč se zeptá: „Je tu dnes večer nějaký vlk?“

Hráči, kteří mají vlka, vyloží všechny své karty s vlkem lícem vzhůru před sebe. Hráči s vlkem mohou zaútočit na ostatní a pokusit se ukrást jim karty.

Při útoku postupují hráči ve směru hodinových ručiček od začínajícího hráče.

Útok vlka: Každá karta s vlkem umožňuje hráči 1 útok. Útočí, až když je na řadě. Hráč, který má více karet s vlkem, může útočit opakovaně na stejného hráče nebo na různé hráče. Před hráče, na kterého útočí, položí vlka.

SWIP'SHEEP – KRÁDEŽ OVCE

- Když hráč, na kterého útočí vlk, nemá psa, tak se neumí bránit. Útočník si od něj může potáhnout libovolnou kartu.
- Když hráč, na kterého útočí vlk, má psa, tak se umí bránit. Obránce zvrátí útok a může si od útočníka potáhnout libovolnou kartu. Ukradené karty si hráči nechají v ruce, použitých vlků a psů položí stranou

Tip: Když se stane, že hráč, na kterého se útočí, nemá žádnou kartu, neděje se nic – útočník má smůlu!

Když skončí útoky vlků, každý hráč ukáže své zbývající karty. Karty s ovci si položí vedle sebe (na konci hry za ně získá body). Zbývající psy a vlky vloží hráči do hromádky ostatních karet. Kopku zamíchají. Následující kolo začne hráč nalevo od začínajícího hráče.

Konec hry: Počet hraných kol závisí na počtu hráčů: 3 hráči = 4 kola, 4 hráči = 3 kola, 5 hráčů = 2 kola. Po všech kolech si každý hráč spočítá získané ovce. Hráč, který získal nejvíc ovcí, je vítěz.

Autor hry: Yann Dupont.

DJECO