

# BATTLE SHEEP™



PRAVILA



**7 I VIŠE GODINA**

**2 DO 4 IGRAČA**

**TRAJANJE PARTIJE: 15 MINUTA**

#### **KOMPONENTE:**

- 16 pločica pašnjaka (svaki heksagon predstavlja jedno polje / pašnjak)
- 64 tokena ovaca (po 16 od svake boje)

#### **KA ZELENIJIM PAŠNJACIMA...**

Suparnička stada ovaca se bore za zauzmu što više mesta na pašnjaku farmera Pere. Čuvajte se lukavih ovaca i pažljivo planirajte vaše poteze da biste obezbedili najviše teritorija za svoje stado i okružili protivnike. Osvojite najveću površinu pašnjaka da biste pobedili u ovoj brzoj, strateškoj igri. Zapamtite, trava je uvek zelenija ovcama koje se bolje razumeju u strategiju!

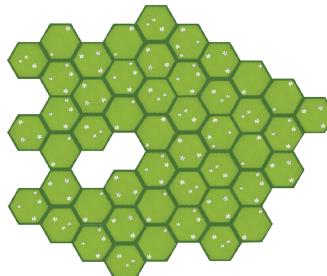
#### **POSTAVKA IGRE:**

**1.** Svaki igrač dobija 16 žetona ovaca u jednoj boji i stavlja ih na jednu gomilu ispred sebe (**stado**).

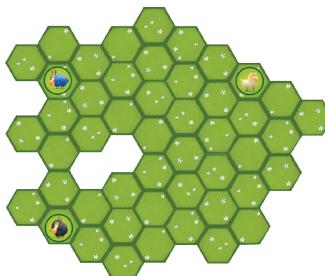
**2.** Svaki igrač dobija 4 pločice pašnjaka.

**Napomena:** Ako igrate u manje od 4 igrača nećete koristiti sve pločice pašnjaka.

**3.** Igrači naizmenično postavljaju pločice pašnjaka kako bi napravili zajedničku tablu za igru. Sve pločice moraju da budu spojene barem preko jedne stranice polja.



**4.** Počevši od najmlađeg igrača, a zatim u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki igrač postavlja svoje stado ovaca na jedno polje na spoljnoj ivici table za igru. Svaki igrač treba da počne sa različite pločice pašnjaka kako stada ne bih bila previše blizu jedno drugom.



## CILJ IGRE:

Pomerite vašu ovcu da biste zauzeli najveći deo table za igru tako što ćete blokirati vašeg protivnika da se pomeri!

## TOK IGRE:

Najmlađi igrač igra prvi, a zatim se igra nastava u smeru kretanja kazaljke na satu.

Na svom potezu, morate da:

1. Podelite jedno svoje stado na dva stada (vi odlučujete koliko će ovaca ići u koje stado, ali oba stada moraju da se sastoje od barem jedne ovce).
2. Ostavite vaše prvobitno stano na polju na kom je bilo i pomerite **celo** novo stado u izabranom smeru, pravolinjski dokle god je to moguće, odnosno dok:
  - a) ne dođete do drugog stada,
  - b) ne dođete do ivice table za igru.

## VAŽNO:

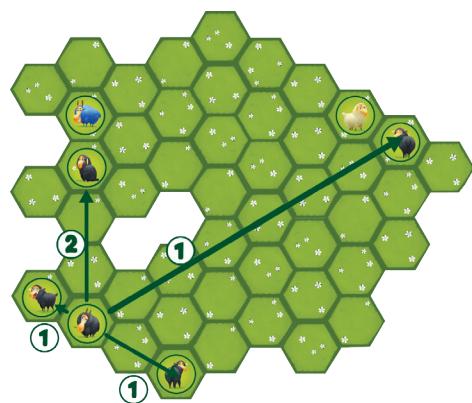
- Svaki put kada pomerate ovce morate da ostavite barem jednu ovcu na početnom polju.
- Ovce možete da pomerate samo pravolinjski.
- NE možete da imate više od jednog stada na jednom polju.
- NE možete da spajate stada niti da preskačete druge ovce (čak ni svoje).

**Primer:** Stado crnih ovaca

može da se pomeri ili:

① na jedano od tri polja na ivici table za igru.

② na polje neposredno ispred plave ovce.



Ako je vaše stado okruženo sa svih strana drugim ovcama ili ivicama table za igru, onda je ono zarobljeno i više ne možete da ga pomerate.

Ako više ne možete da pomerite nijednu vašu ovcu, eliminisani ste iz igre.

## KRAJ IGRE I POBEDNIK:

Kada više nijedan igrač ne može da pomera više nijednu svoju ovcu, igra se završava, a pobjednik je igrač koji je zauzeo najviše polja!

**U slučaju nerešenog rezultata:** Ako dva ili više igrača zauzimaju isti broj polja na kraju igre, igrač koji ima najviše povezanih polja (barem preko jedne stranice) koje zauzimaju njegove ovce je pobjednik!



**Primer:** I crvene i bele ovce zauzimaju po 15 polja. Crvene ovce zauzimaju 10 povezanih polja, dok bele ovce zauzimaju samo 9 povezanih polja.

**To znači da je pobjednik igrač koji kontroliše crvene ovce!**

Dizajner Frančesko Rota.

Ilustrovala Andrea Femerstrand.

©2014 Blue Orange. Sva prava zadržana.

Battle Sheep je zaštitni znak firme Blue Orange.

Uvoznik za Srbiju: MIPL

Pridemage games,  
Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad.  
[www.drustveneigre.rs](http://www.drustveneigre.rs)

