

BAAA-tle – strategická hra se stádem oveček

Věk: Strategická hra pro hráče od 6 do 99 let

Hráči: Hra pro 2 hráče

Cíl hry: Buďte prvním hráčem, který přivede tři ovečky na květinovou louku!

Nastavení hry:

- Umístěte hrací plán doprostřed stolu.
- Hráči si vyberou barvu žetonů a umístí 6 žetonů se správnou barvou do své ohrady. Žetony jsou otočeny hlavou nahoru.
- Vyberte si hráče, který zahájí hru vržením obou hracích kostek.

Popis hracího plánu:

- Ovečka, cestou na květinovou louku, musí po opuštění své ohrady nejdříve přejít přes pítka „políčko se studnou“.
- Zelená políčka s křovím mohou být použita POUZE černými ovci.
- Hnědá políčka s křovím mohou být použita POUZE bílými ovci.
- Žlutá políčka s křovím mohou být použita bílými i černými ovci.
- Políčko s pítkem mohou využít bílé ovce i černé ovce.
- Při přechodu z políčka křoví na pole s pítkem otočte ovečku zadkem nahoru, aby bylo poznat kterou cestou ovečky směřují přes žlutá pole křoví.

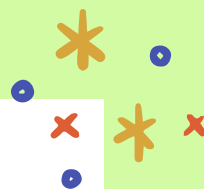
Cesta, kterou ovce absolvují:

- Vydejte se na cestu k pítku tak, že přejdete 3 políčka křoví (příslušných dle barvy ovce – zelená nebo hnědá), následujte přes 6 žlutých políček křoví a nakonec 2 políčka křoví (příslušných dle barvy ovce – zelená nebo hnědá) těsně před polem pítka.
- Po dosažení pole pítka se žeton s ovci otočí hlavou dolů. Pak ovce začíná svou cestu zpět na květinovou louku: 6 žlutých políček s křovím a plocha louky (příchod).

Postup hry:

- Hráči se střídají po odehrání kola
 - Aktivní hráč hází oběma kostkami
- 1) Aktivní hráč musí posunout jednu se svých ovce o počet polí, které ukazuje jedna z hozených kostek
 - 2) Aktivní hráč musí posunout jednu se svých ovce (může být stejná ovce) o počet polí, které ukazuje druhá z hozených kostek





Pravidla pohybu ovcí:

- Ovce postupuje po vyznačené dráze o počet polí hozených na vybrané kostce.
- Při svém pohybu jsou pole se dvěma ovci na sobě přeskakována (nepočítají se jako pohyb)
- Pokud se na políčku už jedna ovce (jakékoliv barvy) nachází, umísťují se žetony ovce na sebe (max. 2 na sobě)
- Ovce, která leží vespod, se nemůže pohnout
- Ovce, která je nahoře, se pohybuje bez pohybu ovce pod ní (uvolní ji tak pro pozdější pohyb)
- Žeton ovce, která přešla přes šipku označující otočení žetonu, se musí otočit zadní stranou nahoru, což značí, že je na cestě zpět na květinovou louku

Zdvojnásob svou snahu:

- Pokud se na kostkách objeví stejné hodnoty, aktivní hráč může jednou z vybraných ovčí popojít o jedno pole před tím, než zahájí pohyb dle výsledků na vržených kostkách

Příklad: Honzovi padlo číslo 2 na obou kostkách. Nyní může využít svůj bonus k posunutí vybrané ovce o jedno pole. Poté může hrát s jednou nebo dvěma vybranými ovci dle hodnot na kostkách.

Jak odblokovat svou ovci:

- Jsou dva způsoby, jak odblokovat svou ovci:
- 1) Hráč, jehož ovce je nahoře, jede touto ovčí.
- 2) Hráč, jehož ovce je vespod hodí dva čtyřlístky
- Pokud se hráči na kostkách objeví 2 čtyřlístky, může před svým tahem prohodit jedny žetony ovčí, které leží na sobě. (Např. hráč s černými ovci hodil 2 čtyřlístky. Rozhodl se změnit pozici žetonů ovčí položených na sobě tak, aby jeho ovce mohla pokračovat v pohybu)

Pohyb ovce mimo hru:

- Jakmile ovce dosáhne květinové louky, je mimo hru.

Konec hry:

- Hráč vyhrává, pokud zavede 3 ovce na květinovou louku.
- Doporučujeme hrát hru tak, že závěrečný pohyb ovce musí korespondovat s hozenými hodnotami na kostkách a každá ovce musí stát na svém políčku květinové louky.

