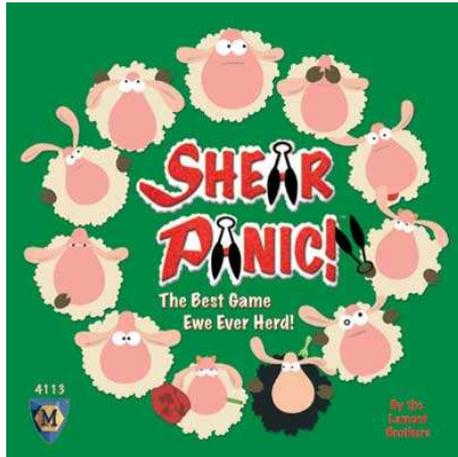


REGOLE SHEAR PANIC

(PRIMA VERSIONE MAYFAIR)



Per 4 giocatori

Il tabellone è composto da 74 caselle e si divide in 4 fasi.

REGOLA COMUNE IN TUTTE LE FASI: quando il segnalino pecora (in base al numero riportato sull'azione scelta) finisce su una casella rossa il giocatore (dopo aver effettuato l'azione) tira il dado colorato e in base al colore che esce fa effettuare a 1 pecora (di quel colore) 1 spinta, e se esce il bianco tutto il gregge viene ruotato di 90°.

CASO PARTICOLARE: in qualunque fase può succedere che il gregge diventi separato, in questo caso va comunque ricongiunto (quello con il numero minore di pecore all'altro) tirando il dado con i segni "+" o "X". Se esce "+" le pecore vanno spostate in maniera orizzontale o verticale fino a riunirle. Se invece esce "X" vanno riavvicinate in maniera obliqua.

Prima di incominciare ogni giocatore cerca di accaparrarsi le posizioni migliori e questo viene fatto lanciando a turno il dado colorato e usando una pecora del colore uscito per spingere un'altra pecora o una fila di pecore in qualunque direzione (orizzontale, verticale, trasversale). Se esce il colore bianco si ruota il gregge di 90° gradi. N.B. Gli spazi vuoti per le spinte non vengono mai considerati (anche poi nelle carte azione!)

-FASE 1: le caselle vanno da 1 a 12. Lo scopo è tenere le proprie pecore (stesso colore) vicine (se in modo orizzontale o verticale vale 2 punti, se in diagonale 1 punto). Il conteggio dei punti viene fatto a ogni fine turno di ogni giocatore e non bisogna fermarsi alla casella 12 se il numero dell'azione la fa comunque superare (se

ciò accade non si fa il conteggio a fine turno perché si è entrati nella fase 2). Dalla casella 13 si entra nella fase 2.

-FASE 2: le caselle vanno da 13 a 37. Entra in scena il montone Roger che viene messo dal lato dove guardano le pecore (muso). Lo scopo è tenere le proprie pecore sulla fila più vicina a Roger perché vale 4 punti (la seconda più vicina vale 3 punti, la terza vale 2 punti e la quarta 1 punto, dalla quinta in poi non si guadagna nessun punto). In questa fase vengono fatti solo 2 conteggi dei punti nelle 2 caselle marroni: 25 e 37. Importante: sulla casella 37 bisogna proprio fermarsi (anche se col numero dell'azione si sorpasserebbe!) perché poi si entra nella fase 3.

-FASE 3: le caselle vanno da 38 a 49. Lo scopo è tenere le proprie pecore vicine a Berta, la pecora nera, se in modo orizzontale o verticale vale 2 punti, se in diagonale 1 punto. Il conteggio dei punti viene fatto a ogni fine turno di ogni giocatore e non bisogna fermarsi alla casella 49 se il numero dell'azione la fa comunque superare (se ciò accade non si fa il conteggio a fine turno perché si è entrati nella fase 4). Dalla casella 50 si entra nella fase 4.

-FASE 4: le caselle vanno da 50 a 74. Entra in scena la tosatrice Shawn che viene messa dal lato dove guardano le pecore (muso). Lo scopo è tenere le proprie pecore sulla fila più lontana rispetto a Shawn perché vale 4 punti (la seconda più lontana vale 3 punti, la terza vale 2 punti e la quarta 1 punto). In questa fase vengono fatti solo 2 conteggi dei punti nelle 2 caselle marroni: 62 e 74.

AZIONI

Sono contenute in 4 schede colorate (una per ciascun giocatore) e ogni scheda ha 12 azioni. Una volta usata 1 azione il giocatore pone 1 gettone colorato su di essa per indicare che non la potrà più usare. Si possono suddividere in:

-Lamb slam: (sfondo viola) una pecora del tuo colore spinge in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale, diagonale) 1 altra pecora o 1 fila di pecore. Gli spazi vuoti non vengono considerati.

- Line push: (sfondo giallo) una pecora di qualsiasi colore spinge in orizzontale o verticale (non diagonale) 1 altra pecora o 1 fila di pecore.

-Diagonal push: (sfondo azzurro) una pecora di qualsiasi colore spinge in diagonale 1 altra pecora o 1 fila di pecore.

-Wool rule:(sfondo grigio)scegli 1 linea immaginaria a qualsiasi livello e lato e allinea tutte le pecore. L'azione non può essere contrastata dal giocatore successivo.

-One small step: (sfondo rosso)muovi una tua pecora nel primo spazio libero adiacente in qualsiasi direzione (orizzontale ,verticale,diagonale).

-Boing: (sfondo verde)una tua pecora può saltare in qualsiasi spazio libero scavalcando una o più pecore. Salti in diagonale non sono permessi.

-Ewe turn: (sfondo arancio) tutto il gregge viene ruotato di 90° gradi verso destra o verso sinistra. Non può essere contrastata dal giocatore successivo.

Tutte queste azioni hanno segnato 1 numero che fa andare avanti il segnalino pecora nel tabellone segnapunti.

PER 2 GIOCATORI

Vengono tenuti neutri 2 colori di pecore(visto che non danno punteggio). Ogni giocatore prende anche 1 scheda delle azioni rimasta libera (scheda extra) e copre con il suo bottone 5 azioni così suddivise:2 azioni con valore 1, 2 azioni con valore 2, e 1 azione con valore 3. Se vuole ogni volta che esegue la sua azione può muovere il segnalino pecora considerando i punti di questa più i punti della scheda extra (togliendo il bottone). N.B Il giocatore non deve rimanere con meno azioni libere sulla sua scheda che segnalini sulla scheda extra alla fine del proprio turno. Quindi bisogna sempre cercare di bilanciare le 2 cose per non incorrere in penalità.

Esempio:se alla fine della partita rimanete con 5 bottoni sulla scheda extra e 5 azioni sulla vostra scheda non incorrete in penalità. Ma se a fine della partita siete rimasti con 4 mosse e 5 segnalini incorrete nella penalità.

Penalità:il giocatore che alla fine del gioco ha lasciato dei bottoni nella scheda extra paga 2 punti ciascuno.