



**La Tana
dei Goblin**
<http://www.goblins.net>



www.lego.it/legogames
www.facebook.com/legogamesitalia

La Pecora Mannara

Shave a Sheep

proposta da jamadrin
Difficoltà superiore rispetto al gioo base

Chi riuscirà a tosare completamente la pecora? Mentre tosi la pecora, gli altri giocatori proveranno a rubarti la lana, manderanno il lupo cattivo a spaventarti o arriverà la pecora mannara! Fai crescere e tosa la lana, scambia le pecore con gli avversari e spaventa le pecore degli avversari con il lupo per far perdere loro il pelo.

Numero massimo giocatori

Il numero massimo di giocatori è ridotto a 3 ma se si è in quattro uno gestisce gli spostamenti del lupo e della pecora mannara.

Scopo del gioco

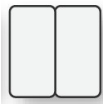
Raccogli il maggior quantitativo di lana possibile.

Preparazione del gioco

Posiziona il lupo, la pecora mannara e tutta la lana al centro del tavolo. Ogni giocatore prende una pecora. Rispetto all'originale, per quanto riguarda la costruzione del gioco le modifiche sono:

- sostituzione sulla faccia del dado con 2 pezzi bianchi di un pezzo bianco con un pezzo rosso (che equivale al richiamo della pecora mannara);

da così



a così



- sostituzione degli occhi di una pecora con due tondini rossi;



Variante LEGO Games vincitrice del concorso La Tana dei Goblin Gennaio 2012

www.goblins.net



Versione a 3 giocatori

Le nuove regole per la versione 3 giocatori sono:

- se sul dado esce una faccia bianca il giocatore attacca 1 pezzo di lana sulla sua pecora fino ad un massimo di 5 pezzi
- se esce x2 il giocatore attacca 2 pezzi di lana alla propria pecora
- se esce la faccia con il rosa il giocatore tosa la pecora, ma solo se ha almeno 2 pezzi attaccati
- se esce la faccia verde il giocatore può scambiare la propria pecora con un'altra pecora di un avversario
- se esce la faccia grigia il giocatore può:
 - spostare il lupo dal centro ad una pecora di un altro giocatore, oppure da una pecora ad un'altra pecora di un giocatore avversario, e quindi fare perdere 1 pezzo di lana che finirà nel mucchio centrale
 - lasciare il lupo vicino ad una pecora, di un giocatore avversario, e quindi fare perdere 2 pezzi di lana che andranno posizionati nel mucchio centrale, dopodiché spostare il lupo al centro (se la pecora dov'è il lupo è senza lana, il lupo torna automaticamente al centro)
- se esce la faccia rossa il giocatore può:
 - spostare la pecora mannara dal centro ad una pecora di un altro giocatore, oppure da una pecora ad un'altra pecora di un giocatore avversario e quindi prendere un pezzo di lana ed aggiungerlo al proprio mucchio.
 - lasciare la pecora mannara vicino ad una pecora di un giocatore avversario e quindi, il giocatore, può prendere fino a 2 pezzi di lana dalla pecora ed aggiungerla al proprio mucchio, dopodiché spostare la pecora mannara al centro.

Il gioco termina appena non c'è più lana al centro, la lana sulle pecore non può essere contata, vince chi ha raccolto più lana.

Versione a 4 giocatori

Nella versione a 4 giocatori la durata del gioco è determinata da 10 turni; i turni verranno conteggiati dal quarto giocatore, un turno equivale ad un giro completo di tutti i giocatori.

Se, alla fine dell'ultimo turno di gioco, ci sarà ancora lana al centro questa sarà contata come lana del quarto giocatore.

Ogni volta che sul dado esce il lupo o la pecora mannara il quarto giocatore sposterà lui il lupo e la pecora mannara dove vuole, ovviamente quando uscirà la pecora mannara, la lana raccolta verrà messa in un mucchio a parte che corrisponderà alla lana del quarto giocatore.

Il gioco termina appena non c'è più lana al centro, oppure si è concluso l'ultimo turno, la lana sulle pecore viene automaticamente tosata, vince chi ha raccolto più lana.