

BATTLE SHEEP™



Francesco Rotta



Andrea Femerstrand



Contenuto:
16 tessere pascolo
64 gettoni pecora:
16 di ogni colore

Greggi di pascoli più verdi

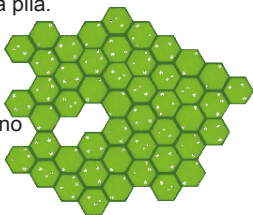
Greggi di pecore competono tra loro per il controllo dei maggiori pascoli del contadino Pat. Pianifica le tue mosse per ampliare il tuo gregge. Conquista il maggior numero di pascoli in questo gioco strategico. L'erba è sempre più verde per le pecore strategiche.

Preparazione

- Ogni giocatore prende 16 gettoni pecora dello stesso colore e li sovrappone formando una pila.

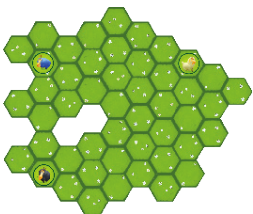
- Ogni giocatore prende 4 tessere pascolo.

- I giocatori a turno posizionano una tessera pascolo per formare il campo di gioco.



- le tessere devono essere collegate almeno da un lato.

- A partire dal giocatore più giovane e in senso orario, ogni giocatore posiziona le 16 pecore impilate su un esagono del bordo del pascolo (campo di gioco).

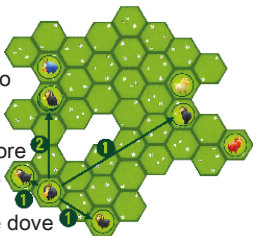


Scopo del gioco

Spostare le pecore occupando la maggior parte di pascolo e impedendo il movimento alle pecore avversarie.

Svolgimento

Comincia il giocatore più giovane poi si continua in senso orario. Durante il tuo turno devi dividere una pila di pecore in due pile (si sceglie quante pecore vanno in ogni pila, ma ogni pila deve contenere una pecora). Lasciare la vostra pila originale dove si trova e spostare interamente la nuova pila in linea retta fino a che sia possibile.



Esempio:

1. il giocatore nero può muovere fino all'estremità del pascolo.
- o
2. il giocatore nero può muovere fino al gettone blu.

IMPORTANTE:

- si deve lasciare almeno una pecora sull'esagono di partenza ogni volta che si muove una pila di pecore.
- la nuova pila di pecore si può spostare solo in linea retta.
- non si può avere più di una pila di pecore nello stesso esagono. Non puoi saltare altre pecore (anche le proprie).

Se la vostra pila di pecore è bloccata da tutti i lati da altre pecore, allora non potrà essere più mossa. Il giocatore è fuori dal gioco quando non può più muovere una sua pecora (esempio: la pecora nera).

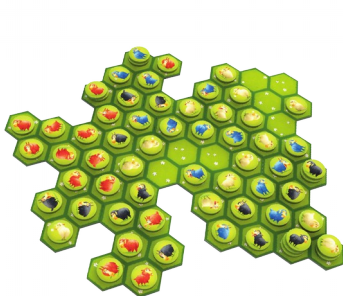


Fine del gioco

Quando tutti i giocatori non possono più muoversi, il giocatore che occupa il maggior numero di pascoli vince!

In caso di parità vince il giocatore con il più grande gregge di pecore (cioè la catena di pecore più lunga collegata almeno da un lato).

Esempio: sia le pecore rosse che le pecore bianche occupano 15 pascoli. Sono 10 le pecore rosse collegate, mentre sono 9 le pecore bianche collegate. La pecora rossa vince!



14

13

15

= 9

15

= 10

©2014 blue Orange. All rights reserved for all countries. battle Sheep is a trademark of blue Orange.

©2014 blue Orange. tous droits réservés pour tous pays. battle Sheep est une marque déposée de la société blue Orange.

©2014 blue Orange. todos los derechos reservados para todos los países. battle Sheep es una marca registrada de la sociedad blue Orange.

©2014 blue Orange. tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi". battle Sheep è un marchio depositato dalla società blue Orange.

©2014 blue Orange. Alle Rechte für alle länder vorbehalten. battle Sheep ist ein Warenzeichen der Firma blue Orange.

©2014 blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. battle Sheep is een geregistreerd merk van de firma blue Orange.

©2014 blue Orange. todos os direitos reservados para todos os países. battle Sheep é uma marca registada da sociedade blue Orange.