

KUBIK:

## Особливі тайли для досвідчених вівчарів

Якщо ви освоїли базові правила, перед початком гри розмістіть на полі один або більше особливих тайлів.

Кожний тайл *тварини* має власну дію, яка виконується тоді, коли *овечка* перестрибує цей тайл.



Овечку не можна перемістити на тайл брили або тайл кротовини, а також перестрибнути нею через них.

При переміщенні жетони *вовків* ніяк не взаємодіють з особливими тайлами. *Вовки* проходять через них без зупинки, а дія тайла при цьому не виконується. Крім того, клітинка з особливим тайлом не враховується в кількість пройдених *вовком* клітинок.



Довільно можна розміщувати всі тайли, окрім брили: нею не можна перекрити вихід із луки. Інших обмежень щодо розміщення немає. Але будьте обачні! Що більше тайлів розміщено на полі, то складніше повернути всіх *овечок* додому!



### • БРИЛА:

*Брила* — це перешкода. На цьому тайлі не може перебувати *овечка*, а ще брилу не можна перестрибнути.



### • КРИТ І КРОВОВИНА:

Ці тайли завжди розміщуються на полі одночасно не однаковим боком догори. Крит тікає щоразу, коли його перестрибує *овечка*. У такому разі обидва тайли необхідно перевернути: *крит* стає *кротовиною*, а *кротовина* — *критом*. На тайлі *кротовини* не може перебувати *овечка*, а ще *кротовину* не можна перестрибнути.



### • ПАТУ:

*Пату* — надійний пес-охоронець. Він збирає отару до купи. Якщо *овечка* перестрибує тайл *Пату*, перемістіть інших *овечок* того самого кольору в будь-якому порядку на ваш вибір (окрім *овечок* у кошарі та вовчому лігві).



### • ЄНОТ:

Цей малий розбишака позначає напрямок переміщення *вовків*, а ще може змінити його на протилежний. Спочатку *єнот* розміщується на полі символом «за годинниковою стрілкою» догори.

Якщо *овечка* перестрибує тайл *єнота*, цей тайл потрібно перевернути. Також розверніть усі жетони *вовків* у протилежному напрямку. Отже, коли *єнот* розташований символом «проти годинникової стрілки» догори, *вовки* переміщуються по колу назад у межах своєї стежки.



### • ЛИСИЦЯ:

*Лисиця* — союзниця *вовків*. Якщо *овечка* перестрибує тайл *лисиці*, всі *вовки* одразу переміщуються на одну клітинку.

# ОВЕЧА ВТЕЧА!



1–4 ВІВЧАРІ  
ВІК: ВІД 5 РОКІВ  
ЧАС ГРИ: 15 ХВ



## Мета гри

Сонце заходить, тож овечки хочуть скоріше повернутись у свою затишну домівку, кошару. Але стережіться! На необачних овечок на шляху до кошари полюють два вовки. Чи зможете ви повернути свою отару додому? Щоб перемогти, ви маєте привести в кошару більше овечок, ніж їх спіймають вовки.

## Вміст та підготування до гри

- Розгорніть коробку, щоб утворити ігрове поле.
- Розмістіть 9 жетонів *овечок* навмання на початковій ділянці поля.
- Розмістіть по 1 жетону *вовка* на кожній із двох стежок (на клітинках на ваш вибір).
- Візьміть кубик. Можна починати гру.

Зверніть увагу: квадратні тайли (Д) для першої гри не потрібні. Відкладіть їх.



### Корівка, наш космічний талісман!

Корівка буде вашим провідником сторінками цього буклету. Вона допоможе вашій грі розкритись на повну!



Можете прибрати коробку з поля й під час гри кидати в ній кубик (кошара та вовче лігво також зображені на полі).




## Перебіг гри

Гравці ходять по черзі. Першим ходить той, хто останнім бачив овечку. У свій хід киньте кубик і виконайте відповідну дію.

### 1. Якщо на кубуку випав *вовк*:


 Перемістіть кожного *вовка* на одну клітинку.

 Перемістіть **Злого Вовчиська** (великий темно-зелений жетон) на дві клітинки.

Кожний *вовк* переміщується в напрямку, на який вказує його жетон, і не може зійти зі своєї стежки.

Якщо *вовк* переміщується через клітинку з *овечкою* або на неї, цю *овечку* спіймали. Помістіть її у *вовче* лігво.


### 2. Якщо на кубуку випала *овечка* одного кольору:

 Виберіть одну *овечку* цього кольору на полі й перемістіть її згідно з *правилами кмітливого переміщення овечок* (див. наступну сторінку).



Якщо на полі немає *овечок* цього кольору, виберіть *овечку* будь-якого кольору на полі.

### 3. Якщо на кубуку випала *різнокольорова овечка*:

 Виберіть *овечку* будь-якого кольору на полі й перемістіть її згідно з *правилами кмітливого переміщення овечок* (див. наступну сторінку).

Якщо *овечка* змогла дістатися кошари, ви врятували її від *вовків*! Вона залишається на місці та її більше не можна переміщувати.



Якщо у вас є складнощі з розрізненням кольорів, зверніть увагу на символи ▲ ● ■, зображені на кубуку й жетонах.



## Правила кмітливого переміщення овечок

### Овечий крок:

Посуньте *овечку* на сусідню вільну клітинку (але не по діагоналі) **або**



### Овечий стрибок:

Перестрибніть *овечкою* через сусідню тварину й розмістіть її на вільній клітинці з протилежного боку від цієї тварини (але не по діагоналі). Після одного стрибка *овечка* може стрибати ще раз (і ще раз, і т.д.). *Овечка* не може здійснити крок після стрибка.



Зверніть увагу: *овечку* не можна переміщувати на клітинку з брилою або через неї.



*Овечка* може дістатися кошари стрибком або кроком.

## Кінець гри

Коли остання *овечка* покидає поле (тобто або досягає кошари, або потрапляє у *вовче* лігво), гра завершується.

Ви здобуваєте стільки переможних балів, скільки в кошарі *овечок* (тримайтеся, щоб не заснути під час підрахунку).

Після цього порахуйте, скільки *овечок* упіймали *вовки*.

Ви перемогли, якщо в кошарі більше *овечок*, ніж у *вовчому* лігві.

Потім порівняйте ваші бали з табличкою *вівчаря* на наступній сторінці.



Замість підрахунків ви можете утворити два стоси: один із врятованими *овечками*, а інший — зі спійманими. Якщо стос врятованих *овечок* вищий за інший, ви перемогли!

Врятовано  
5 овечок:

МАЛЕНЬКИЙ  
ПАТУ

Частину отари  
було врятовано,  
але *вовки* наїлися  
досхочу...

Врятовано  
6 овечок:

ПОМІЧНИК  
ВІВЧАРЯ

Ви ледве  
впорались!  
Наступного  
разу слідкуйте  
за *вовками*  
пильніше!

Врятовано  
7 овечок:

ВІВЧАР-НОВАЧОК

Непогано,  
дуже непогано!  
Наступного разу  
можете додати  
на поле особливі  
тайли.

Врятовано  
8 овечок:

ВПРАВНИЙ  
ВІВЧАР

Молодець! *Вовки*  
вполювали  
лише одну  
*овечку*. Майже  
бездоганно...

Врятовано  
9 овечок:

МАЙСТЕР  
ВІВЧАР

Відмінно! Ви  
готові до гри на  
складному рівні.  
Додайте більше  
тайлів на поле.



### Корівка дякує вам!

Корівка вдячна всім землянам, які випробували цю гру! Велике спасибі!

#### Подяка:

Творці гри вдячні усім тестувальникам гри, насамперед Ромейну, Тітану та першокласникам містера Піверта.

© 2022 JD Éditions / Space Cow. Усі права застережено.

Дізнайтеся більше про Космічну корівку тут:



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»  
Керівництво проєктом: Аліса Соляниченко  
Переклад з англійської: Максим Волков  
Редагування: Валентина Ліченко, Оксана Квасняк  
Апробація перекладу: С. Ніконенко

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено.  
www.igromag.ua

Версія правил 1.0