

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.

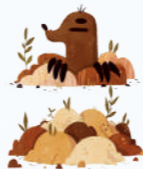


Довільно можна розміщувати всі тайли, окрім брили: нею не можна перекрити вихід із луки. Інших обмежень щодо розміщення немає. Але будьте обачні! Що більше тайлів розміщено на полі, то складніше повернути всіх *овечок* додому!



• 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 (кошару 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

Частина 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