




# ВОВКИ ТА ВІВЦІ

## Правила гри

### Вміст коробки

- 78 двосторонніх жетонів:
  - 1 сільський фонтан, 4 жетони із зображенням , 4 пастухи різних кольорів, 4 вовки, 4 мисливці, 1 пастушка, 60 жетонів з елементами паркану
- Мішечок з тканини


### Мета гри

Кожен гравець є пастухом. Він піклується про власну отару, що складається з чорних, червоних, жовтих або блакитних овець. Гравці викладають жетони із зображенням лісу, села та огороженого пасовиська з вівцями. Переможе той гравець, який в кінці гри зможе похизуватися найбільшою отарою, яка надійно захищена парканом від зголоднілого вовка.

### Підготовка до гри

1. Знайдіть та відкладіть убік наступні жетони:



- 1 жетон із зображенням сільського фонтану (однаковий з обох боків),
- 4 жетони з  (з одного боку знак питання, на звороті пастух з 4 вівцями),



- 4 жетони кольору отари з пастухом, ягнятком та вівцею відповідного кольору (однакове зображення з обох боків).



- Решту жетонів покладіть в мішечок та добре перемішайте.
- Покладіть жетон із зображенням сільського фонтану на середину столу.
- Роздайте жетони з  $\text{?}$  гравцям.
- Знак запитання повинен бути зверху. Колір на нижньому боці жетону вказує на колір отари гравця. Кожен гравець дивиться на свій жетон, але іншим гравцям його не показує... поки що.
- Кожен гравець тягне 4 жетони з мішечка так, щоб інші їх не бачили.

**Увага!** Малюнок показує, як тримати жетони в руці так, щоби легко бачити зображення з обох боків, але іншим гравцям не показувати.



## Початок гри

Гру починає той гравець, який нещодавно був у селі або живе тут найдовше.

- Якщо гравець має жетон, який можна покласти поруч зі стартовим жетоном (має зображення села), він викладає його та бере один з мішечка. Якщо ж гравець не має потрібного жетона, він пропускає хід і хід переходить до наступного гравця.
- Наступний гравець викладає жетон, який підходить хоча б до одного з тих, що вже лежать на столі. Жетони можна приєднувати один до одного, якщо суміжні сторони мають однакові зображення: фрагменти села, лісу, або пасовиська з вівцями одного кольору. Виклавши на стіл жетон, гравець витягує жетон з мішечка.



- Решта гравців по черзі, за годинниковою стрілкою додають жетони, які підходять до тих, що вже лежать на столі. Щоразу під час свого ходу гравці витягують відповідну кількість жетонів з мішечка (див. **Право отримати декілька жетонів**).



- Якщо гравець не має потрібного жетона, він не витягує жетон з мішечка і хід переходить до наступного гравця.



## Право отримати декілька жетонів

Якщо гравець додає жетон таким чином, що він підходить до декількох сусідніх жетонів, він може витягнути з мішечка відповідну кількість нових жетонів:

- якщо гравець сполучив свій жетон з 1 жетоном на столі, він витягує 1 жетон,
- з 2 жетонами – гравець отримує 2 жетони з мішечка,
- якщо жетон приєднався 3 сторонами – 3 жетони,
- якщо 4 сторонами – 4.



**Приклад:** Надійка викладає на стіл жетон, який ідеально пасує до фрагменту села та пасовиська з вівцями блакитного кольору. Таким чином її жетон розташувався поруч з двома жетонами, що вже були на столі, і за це Надійка отримує два жетони з мішечка.

## Покажи свій колір



Гравець може в будь-який момент (навіть під час ходу суперника) відкрити колір своїх овечок наступним чином:

- Гравець повідомляє іншим гравцям, який в нього колір, та перевертає жетон з  $\text{?}$
- Після цього він додає цей жетон на поле (сторону з пастухом та 4 вівцями догори) та отримує певну кількість жетонів з мішечка згідно із загальними правилами.
- Після відкриття свого кольору гравець може викласти ще один додатковий жетон з руки і також взяти жетон з мішечка.
- Виконавши ці дії, гравець бере жетон кольору отари (з пастухом, ягнятком та вівцею) та кладе перед собою так, щоб його бачили й інші гравці.

**Увага!** Якщо гравець відкриває свій колір під час свого ходу або одразу після нього, загалом він викладає три жетони (жетон зі знаком  $\text{?}$  додатковий жетон та жетон у свій звичний хід).



## Використання жетонів вовка та мисливця



Гравці можуть додавати будь-яку кількість жетонів з вовками та мисливцями у будь-який момент гри, не лише під час свого ходу, а й ходу суперника. Гравець оголошує кількість та тип жетонів, які збирається викладати, а потім додає ці жетони на ігрове поле у оголошеному порядку.

**Приклад:** Сашко попереджає: «**Вовк та мисливець!**» Розміщує 1 жетон вовка, а потім 1 жетон мисливця, дістає з мішечка відповідну кількість жетонів (так само, як після викладання звичайних жетонів), хоча зараз і не його хід. Гра продовжується.

**Увага:** Якщо гравець розміщує жетон вовка і/чи мисливця безпосередньо перед своїм ходом, після цього він робить свій звичайний хід.



### Вовк

Гравець може розмістити жетон вовка в будь-якому лісі окрім того, в якому вже є мисливець (див.: **Мисливець**).

Жетон вовка у лісі погрожує всім вівцям на **всіх пасовиськах**, які межують з цим лісом (навіть на жетонах, які безпосередньо з ним не стикаються). Вівці, що знаходяться у небезпеці, не приносять призових балів наприкінці гри.



### Мисливець

Жетон з мисливцем можна розмістити в лісі, щоб захистити ліс від вовків (жетон з вовком не можна розміщувати в лісі,

де вже є мисливець) або вигнати вовка. Для цього жетон з мисливцем необхідно покласти на жетон з вовком, тоді вовк перестає становити загрозу. Якщо в лісі більше одного вовка, кожен з них повинен бути накритий мисливцем, щоб прилеглі пасовиська стали безпечними.



## Пояснення:

- У грі лише 4 жетони з вовками та 4 жетони з мисливцями.
- В одному лісі може знаходитись кілька жетонів вовка. Вовк, закритий жетоном з мисливцем, більше не становить небезпеки, але решта вовків і надалі загрожують полям навколо даного лісу.
- Якщо гравці, викладаючи жетони, з'єднали 2 або більше раніше розділених лісів в один, при цьому у якійсь його частині знаходиться вовк, а в іншій мисливець, вівці на полях, що межують з новоутвореним лісом будуть у небезпеці, аж доки хтось із гравців не покладе мисливця на жетон вовка.



## Пастушка

В новому виданні гри **Вовки та Вівці** з'являється додатковий жетон – пастушка. Досвідчені гравці можуть використовувати цей жетон, якщо хочуть урізноманітнити гру. Початківцям радимо відкласти цей жетон убік.

Пастушку можна використовувати у 2 різні способи в залежності від сторони жетону:

- **Сторону із зображенням пастушки** можна використовувати лише у грі для 2-3 гравців (у грі з 2 гравців на столі буде 2 вільних жетони зі знаком ?; у грі з 3 гравцями – лише один такий жетон). Гравець, якому дістався жетон з пастушкою, може змінити колір своєї отари. Для цього він віддає жетон з пастушкою, а натомість бере вільний жетон зі знаком ? (**Увага!** Забирати колір у інших гравців не можна). Пастушка дозволяє змінити колір отари незалежно від того, відкрив вже гравець свій колір чи ні. Якщо колір ще не було відкрито, гравець просто відкладає свій перший невикористаний жетон зі знаком ?
  - **Сторона з довільним кольором.** На ній зображені різнокольорові овечки – 2 з однієї сторони огорожі, 1 – з іншої. За бажанням гравця, який використовує цей жетон, овечки по різні сторони загорожі можуть «набувати» будь-якого одного або різних кольорів.
- Наприклад:** Якщо Оленка повідомила, що овечки на жетоні з довільним кольором матимуть червоний та жовтий колір відповідно, вона може приєднати цей жетон однією стороною до пасовиська з червоними овечками, а іншою – до пасовиська із жовтими овечками.

## Якщо закінчились жетони

Гра продовжується навіть коли закінчились жетони у мішечку. Вона триває, доки гравці не викладуть на стіл всі свої жетони або не вирішать більше не докладати жетони.



## Кінець гри

Коли жоден з гравців не може розмістити жетони або всі гравці вирішили не докладати жетони (див.: **Бонусні бали**), гра закінчується.

## Підрахунок балів

Кожен гравець підраховує кількість овець на своєму найбільшому огороженому пасовиську. До уваги береться лише територія, яка з усіх сторін оточена парканом або лісом. За кожну вівцю за такою огорожею гравець отримує 1 бал. Пасовисько навіть з однією відкритою стороною не вважається повністю закритим. Менші, повністю огорожені пасовиська, враховуються лише тоді, коли в найбільших налічується однакова кількість овець у двох або більше гравців. Пасовиська, прилеглі до лісу, беруться до уваги тоді, коли у цьому лісі немає вовків або вовки знаходяться під наглядом мисливців.

**Приклад:** В ситуації, вказаній нижче, єдиним пасовиськом, на якому можна зарахувати бали за овець, є поле з десятьма вівцями. Інших овець не можна зарахувати: поля не закриті або вовк становить для них загрозу.



## Бонусні бали

Гравець може відмовитись додавати жетони, якщо бачить, що це не поліпшить його результат або не зашкодить суперникам. Найбільш спритні гравці, які у відповідний момент вирішать не докладати жетони, отримають бонусні бали:

- Гравець, який закінчить гру першим (добровільно або через брак жетонів), отримує **6** балів,
- Другий гравець отримує **3** бали,
- Третій гравець отримує **1** бал.

## Переможець гри

Переможе той гравець, який набере загалом найбільше балів за овець та бонуси. Якщо гравці здобули однакову кількість балів, до уваги беруться наступні за розміром загороджені та безпечні пасовиська. Якщо й на всіх наступних пасовиськах кількість овець однакова, оголошується нічия.

## Стратегічні підказки

Гравці можуть не лише розширювати територію своїх пасовиськ, але й заважати суперникам:

- закривати їхні не надто великі пасовиська;
- ставити вовків у лісах, прилеглих до пасовиськ суперника;
- поширювати територію таким чином, щоб її було складно загородити.

Гравці також можуть розкласти жетони таким чином, щоби заважати суперникам зробити наступний хід. Наприклад, наступний гравець буде вимушений покласти жетон, на якому зображено ліс та село (а таких жетонів не існує), або жетони, які вже були використані.

## Нагадування

**Вовки та вівці** – це гра, подібна до гри доміно: при розміщенні жетону необхідно впевнитись в тому, що його сторони пасують до сусідніх жетонів. Вівці одного кольору не можна розташовувати біля овець іншого кольору. За огорожею не можуть знаходитись вівці більш ніж одного кольору. Також не можна додати жетон, на краю якого зображено ліс до жетону, на якому зображено село і т.д.

## Гравець завжди розміщує:

- **Чорних овець** біля **чорних овець**,
- **Жовтих овець** біля **жовтих овець**,
- **Червоних овець** біля **червоних овець**,
- **Синіх овець** біля **синіх овець**,
- Край із **селом** біля краю із **селом**,
- Край із **лісом** біля краю із **лісом**  
(також такого, на якому є вовк чи мисливець),
- **Вовка** біля краю із **лісом**,
- **Мисливця** біля краю із **лісом** або на **вовку**.

Шановний покупець! Наші ігри ми комплектуємо з особливою старанністю. Проте, якщо якихось деталей бракуватиме (за що заздалегідь просимо вибачення), просимо відправити рекламцію електронною поштою за наступною адресою: [bville@bville.kiev.ua](mailto:bville@bville.kiev.ua). Не забудьте написати своє ім'я та прізвище, домашню адресу (місто, поштовий індекс, вулицю, номер будинку/квартири), а також вказати відсутній елемент гри. Якщо хочете отримувати **інформацію про новинки**, напишіть нам на електронну адресу: [bville@bville.kiev.ua](mailto:bville@bville.kiev.ua).

## Коротка історія гри – від задуму до видання.



У жовтні 1999 року Філіпп де Пальєр представив тодішньому видавництву Асмоде гру під робочою назвою *Remembrement*. Саме ця гра тепер відома під назвою **Вовки та вівці**. Три роки тривав процес доопрацювання механізму гри, щоб довести її до досконалості. Протягом цього часу із запропонованих героїв, серед яких були корови, кури, коні та вівці, нарешті були обрані саме вівці в кольорових свєтрах. В цей період механізм гри зазнав чисельних модифікацій і врешті-решт творці досягли бажаної простоти та чіткості, вони створили оригінальну та популярну нині гру. Безумовно, елегантні ілюстрації Франсуа Брюєля (багаторічного співпрацівника автора) додали грі привабливості. Цілих три роки кропіткої праці!



Насправді набагато довше... І ось, у 2002 році *Musée Français de la Carte à Jouer* (Французький музей гральних карт) організував виставку, присвячену Філіппові де Пальєру. З цієї нагоди творець гри знайшов на мансарді родинного будинку у м. Тьєрсельє найдавніший, перший прототип гри. Він називався *Educo Puzzle* і містив 40 абстрактних кісток доміно. Цей прототип з'явився у 1979 році, коли Філіпп був ще студентом факультету декоративно-прикладного мистецтва. «Час є надзвичайно важливим; необхідно довго шліфувати механізм гри, щоб отримати продукт, котрий буде насправді успішним» - сказав автор в березні 2003 року.

Завдяки цьому гра **Вовки та вівці** займає особливе місце як на ринку ігор, так і в кар'єрі Філіппа: зрештою він створив цю гру та розвиває її аж дотепер.

Gwénaél Beuchet



GRANNA

Tu-même