

## Pasterze

*Wszystko zaczęło się od zakładu. Dwóch pasterzy spierało się, który z nich złapie szybciej 3 owce. Żeby było sprawiedliwie, każdy z nich miał wspomagać się tym samym psem, ale każdy miał swój zestaw małych zagród, do których owce należało wprowadzić...*

Czas gry : około 30 minut

Ilość graczy : 2 lub 4

Wiek : od 7 lat

### Elementy gry

- plansza
- figurka psa
- 9 figurek owiec
- 4 komplety kart o wartościach od 1 do 5 (przy 2 osobach używane są 2 komplety)
- po 10 żetonów zagród w 2 kolorach graczy
- figurka pasterza (używana w grze 4 osobowej)

Poniżej opisane są zasady dla gry dwu osobowej. Wariant cztero osobowy opisany jest na końcu instrukcji.

### Przygotowanie rozgrywki.

Każdy z graczy otrzymuje jeden komplet kart o wartościach 1-5, które bierze na rękę. Pomiędzy siebie gracze wykładają planszę, na niej w środkowej (ciemnej) części ustawiają figurki owiec, tak by na jednym polu znajdowała się dokładnie jedna. Figurkę psa należy postawić obok planszy.

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio pasła owce, w przeciwnym wypadku starsza.

### Cel

Zadaniem graczy jest złapanie **trzech** owiec do swoich zagród. Pierwszy który tego dokona – wygrywa.

### Tura

Gracze zagrywają naprzemiennie karty a następnie przemieszczając psa starają się zagonić owce do swoich zagród. Karty mają wartości od 1 do 5 i **dokładnie** o tyle punktów ruchu gracze przemieszczają psa. Przejście z pola na pole – to wykorzystanie jednego punktu ruchu. Pies może przesuwać się tam i z powrotem, nie może jednak przechodzić przez pola zajęte przez owce. Nie może zakończyć ruchu na polu na którym znajduje się zagroda.

Gracz **musi** zużyć wszystkie punkty ruchu.

Zagrana kartę gracz odrzuca. Jeśli graczowi zabraknie kart, bierze zużyte z powrotem na rękę. Na polu na którym zatrzymał się pies, gracz umieszcza zagrodę w swoim kolorze. Jeśli braknie mu zagród, przenosi jedną z niezajętych znajdujących się na planszy.

Po wykonaniu ruchu, kartę zagrywa przeciwnik i tak konsekwentnie, aż do zakończenia gry.

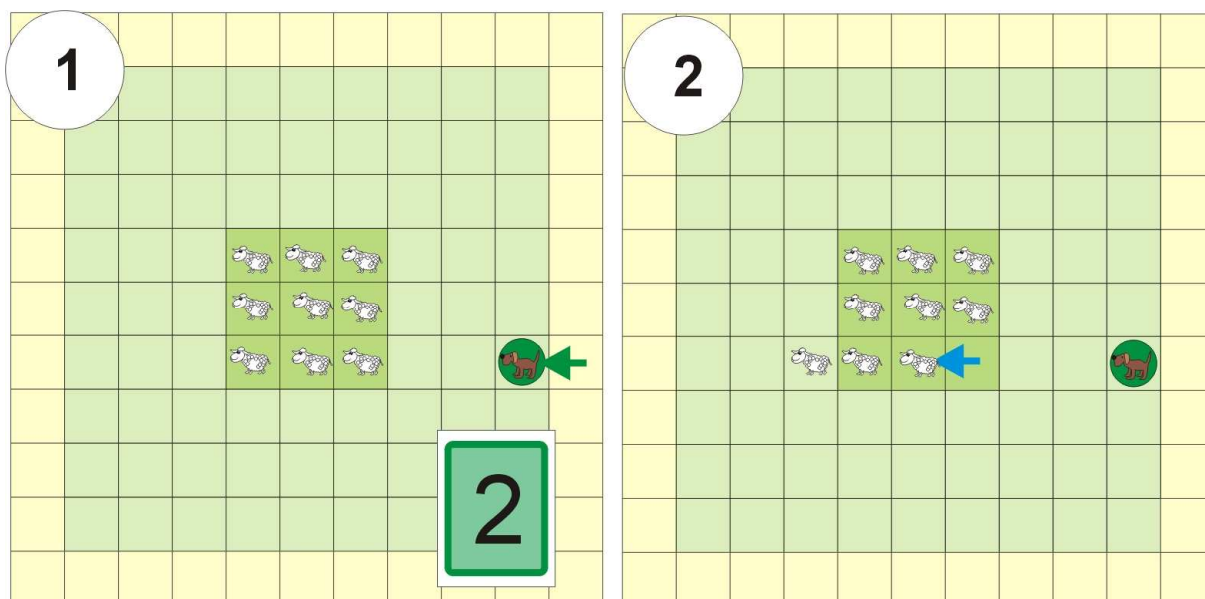
## Zasady ruchu

W trakcie ruchu należy przestrzegać kilku zasad:

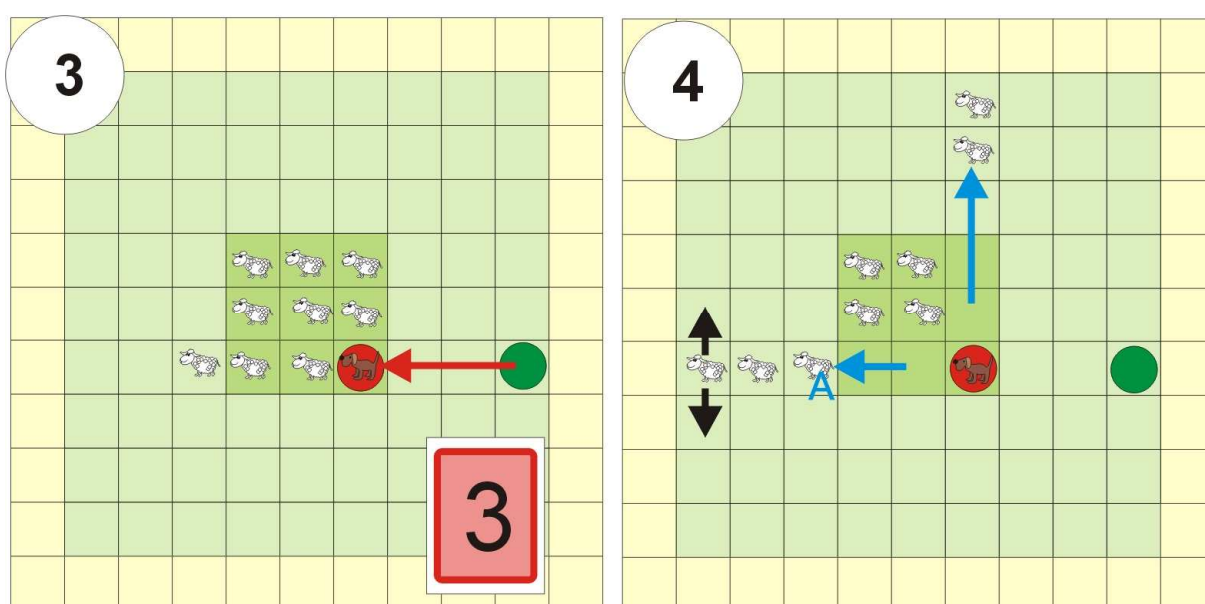
- po przemieszczeniu psa należy sprawdzić czy w odległości mniejszej niż 3 pola w poziomie lub pionie znajduje się owca (owce). Jeśli tak należy ją (je) od psa odsunąć, by odległość między psem i owcą (owcami) wynosiła 3. Jeśli w rzędzie znajduje się więcej owiec, odsuwają się one wszystkie – patrz przykład 4.
- na jednym polu może znajdować się tylko jedna owca lub pies.
- pies i owce nie mogą przesuwać się przez zagrody.
- pies nie może przemieszczać się przez pole zajęte przez owcę, może przemieszczać się przez pola na których znajdują się **puste** zagrody ale nie może tam zakończyć ruchu.
- owca nie może wchodzić na obszar poza pastwiskiem – na planszy oznaczone na jasno.
- owca „nie widzi” psa znajdującego się po drugiej stronie zagrody.
- owca „widzi” psa jedynie na wprost.
- jeśli owca uciekając przed psem zatrzyma się na krawędzi planszy lub na zagrodzie i jest w odległości mniejszej niż 3 pola od psa, ucieka dalej w bok. Kierunek (prawo/lewo) określa gracz który przestawił psa. Jeśli więcej owiec jest w tej sytuacji gracz może zdecydować że jedna ucieka w jedną stronę, druga w drugą itp.
- gracz przemieszczając psa musi wykorzystać wszystkie punkty ruchu.
- pies może przemieszczać się tam i z powrotem

W pierwszym ruchu gracz wprowadza psa na planszę z dowolnego zewnętrznego pola (jasnego).

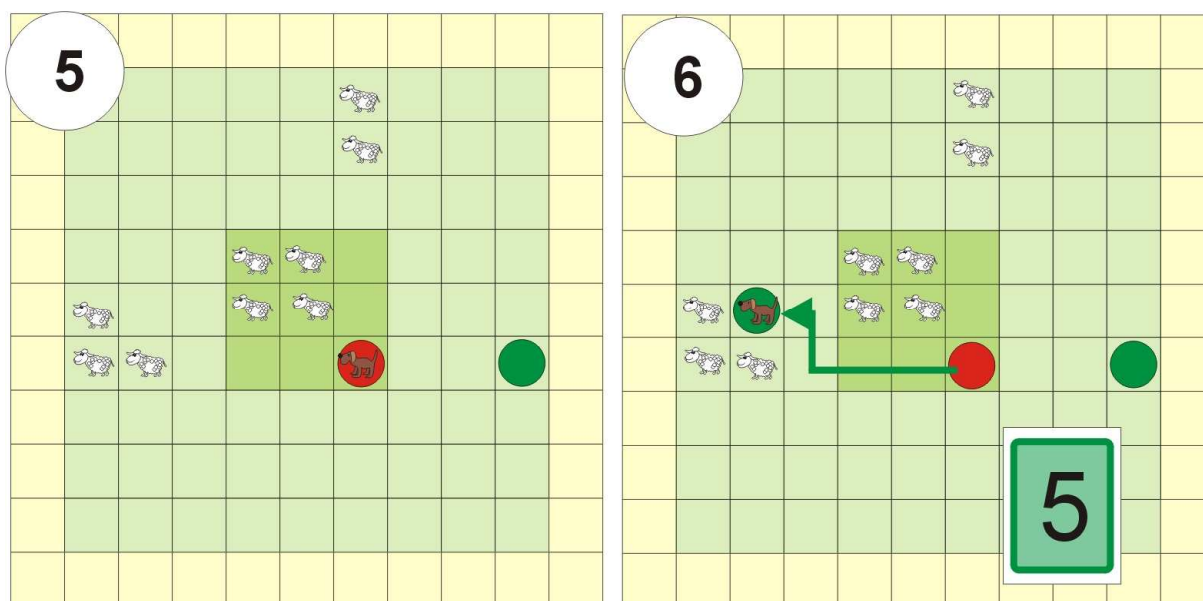
*Poniżej zamieszczono szereg przykładów ruchu:*



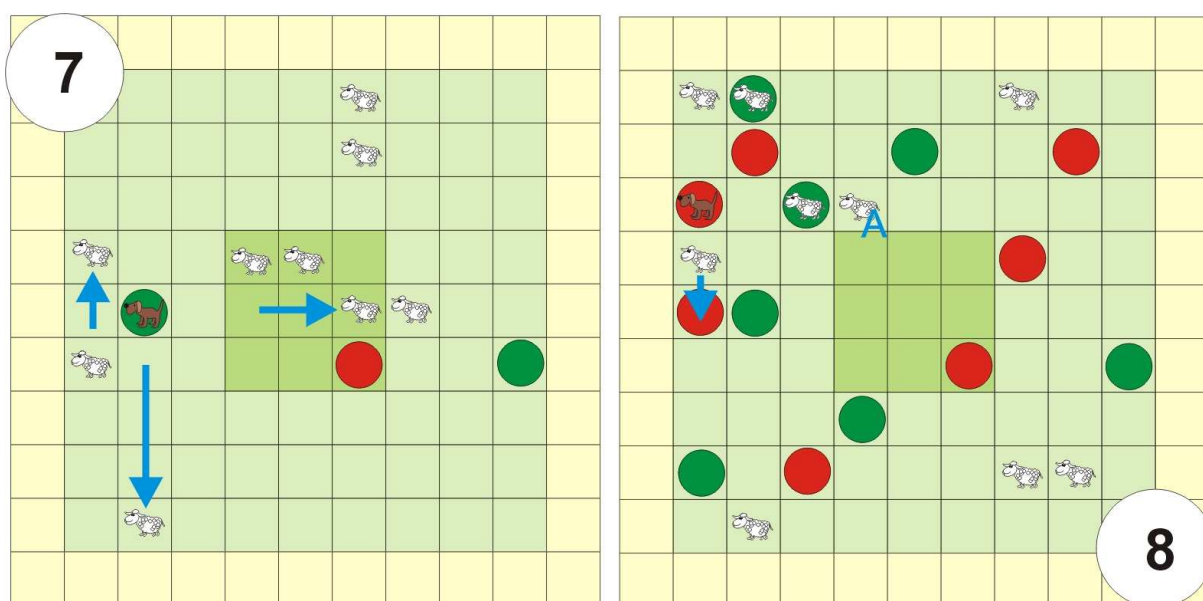
1. Gracz **Zielony** wyłożył kartę o wartości 2 i wprowadził psa na planszę. Wykorzystał 2 punkty ruchu. Po ruchu na polu na którym się zatrzymał gracz wystawił zagrodę w swoim kolorze.
2. Po wykonaniu ruchu odległość między owcami a psem wynosiła 2 pola. W związku z tym gracz przesunął owce o jedno pole, by odległość wynosiła 3.



3. Gracz **Czerwony** wyłożył kartę o wartości 3 i przesunął psa. W miejscu zatrzymania postawił zagrodę w swoim kolorze.
4. Owce znajdujące się powyżej psa – sąsiadujące – zostały przesunięte tak, by odległość między nimi a psem wynosiła 3. Podobnie należało postąpić z owcami znajdującymi się obok psa z lewej strony (A). Niestety po dosunięciu ich do krawędzi planszy (owce nie mogą wchodzić na jasny obszar) odległość między nimi a psem wynosiła 2, czyli mniej niż powinna. W związku z tym gracz przesunął jedną z owiec przy krawędzi planszy do góry lub w dół – decyduje gracz – a następnie przesunął owce tak, by odległość od psa wynosiła 3.



5. Sytuacja na rysunku 5 przedstawia stan gry po zagranie czerwonego gracza. Zdecydował on by owca przy krawędzi przesunęła się do góry.
6. Gracz **Zielony** ponownie zagrał kartą – tym razem o wartości 5 i przesunął psa. Na miejscu zatrzymania postawił zagrodę w swoim kolorze.



7. W konsekwencji ruchu gracza **Zielonego**, owce przemieszczają się. Znajdujące się za psem odpowiednio tak by odległość między nimi wynosiła 3, owca poniżej psa ucieka w dół – odległość 3, owca przed psem została przesunięta o jedno pole do góry. Ponieważ znajduje się po przekątnej od psa, nie widzi go, w związku z tym nie musi dalej uciekać. W linii prostej nie sąsiaduje z psem, a po przekątnej nie jest ważne jak daleko się znajduje. Ponieważ owca przed psem znajdowała się przy krawędzi planszy, gracz mógłby przesunąć ją również w dół.

8. Ostatni rysunek przedstawia zaawansowany etap rozgrywki. Gracz Czerwony przemieścił psa i postawił go na czerwonej zagrodzie. Owca poniżej psa ucieka przed nim i wpada do zagrody czerwonej – została złapana. Owca A, mimo że jej odległość od psa wynosi 2 nie ucieka przed nim. Znajduje się za zieloną zagrodą do której wcześniej wpadła owca. W związku z tym owca A nie widzi psa, jest odsłonięta od niego zajęta zagrodą. Owca powyżej psa znajduje się w odległości mniejszej niż 3, ale nie ma dokąd uciec – w wyniku ucieczki zbliżała by się do psa, więc pozostaje w tym miejscu. W późniejszej sytuacji może zostać wygoniona stamtąd przez psa znajdującego się na zewnętrznym (jasnym) obszarze planszy.

## Zakończenie

Gra kończy się gdy jeden z graczy zagoni 3 owce do swoich zagród – zostaje on zwycięzcą. Jeśli w ostatnim ruchu gracz wprowadził trzecią owcę do swojej zagrody i przy okazji trzecią owcę do zagrody przeciwnika – to w takiej sytuacji dochodzi do remisu.

## Rozgrzywka 4 osobowa

Rozgrzywka 4 osobowa to rozgrzywka drużynowa, 2 na 2 graczy. Toczy się na normalnych zasadach, poza różnicami opisanymi poniżej.

Na planszy dodatkowo oprócz psa pojawia się pasterz. W trakcie gry jeden z graczy kontroluje pasterza, a drugi psa. Karty zagrywają jednak równocześnie - zakryte, należy domyślać się co zrobi współpartner.

Każdy z graczy ma swój zestaw 5 kart. Przed pierwszym ruchem gracze muszą ustalić kto kontroluje psa, kto pasterza. Gracze z jednej drużyny wykładają po jednej zakrytej karcie przed sobą, a następnie odkrywają je. Ruch zaczyna gracz kontrolujący pasterza. Przesuwa on pasterza na planszy (na tych samych zasadach co psa), po ruchu pasterz nie zostawia jednak zagrody, nie odgania owiec. W zamian przyciąga jedną owcę znajdującą się na planszy w linii prostej od niego do siebie. Między owcą a pasterzem nie może być psa lub innej owcy. Między nimi może znajdować się zagroda, owca automatycznie do niej wpada. Owca przesuwa się do momentu gdy zatrzyma się na pasterzu (lub wcześniej wpadnie do zagrody). Po wykonaniu ruchu przez pasterza, ruch wykonuje gracz kontrolujący psa.

Po wykonaniu ruchu przez pierwszą drużynę, druga wykonuje ruch, tak naprzemiennie do momentu gdy jedna z drużyn złapie 3 owce do swoich zagród.

W następnej kolejce, gracze z jednej drużyny zamieniają się rolami, to znaczy gracz kontrolujący pasterza będzie teraz kontrolował psa i odwrotnie.

*Przykład:*

### **Tura 1**

Drużyna zielona – gracz 1 – kontroluje pasterza

Drużyna zielona – gracz 2 – kontroluje psa

Drużyna czerwona – gracz 1 – kontroluje pasterza

Drużyna czerwona – gracz 2 – kontroluje psa

### **Tura 2**

Drużyna zielona – gracz 2 – kontroluje pasterza

Drużyna zielona – gracz 1 – kontroluje psa

Drużyna czerwona – gracz 2 – kontroluje pasterza

Drużyna czerwona – gracz 1 – kontroluje psa

**Uwaga! Zawsze ruch w drużynie zaczyna gracz kontrolujący pasterza.**

*Przykład rozgrywki drużynowej z wykorzystaniem pasterza.*

Gracz z drużyny zielonej zagrał pasterza (przykład 1), może po ruchu przyciągnąć do siebie jedną z owiec, owcę A, która automatycznie wpadła by do zagrody gracza czerwonego (co zielonemu nie jest na rękę), lub owcę B. Gracz zdecydował się przyciągnąć owcę B.

Przykład 2 przedstawia sytuację po dojściu owcy B do pasterza. W konsekwencji ruchu owca znalazła się w odległości mniejszej niż 3 od psa, ten od razu (przed ruchem) działa na owcę. Owca odsuwa się w kierunku brzegu planszy, może iść w stronę A lub B. Gracz zdecydował przesunąć ją w kierunku zagrody – czyli A (przykład 3).

Teraz ruch wykonuje partner gracza zielonego, kontrolujący psa.

