Wooly Bully

*Игра **Wooly Bully** дословно переводится как шерстяная забияка или меховая задира))). Уже смешно.*

Правила игры.

Цель игры:

Каждый игрок это пастух, который собирает шерсть с овец (любых чёрных, жёлтых, красных или голубых). Он старается собрать в загоны как можно больше овец и защитить их от голодных волков.

Начало игры:

Отделите 9 специальных тайлов.

- 1 Деревенский тайл (одинаковый с обеих сторон) с круглым фонтаном посредине;
- 4 «?» тайла (знак вопроса на одной стороне и защитник овец с 4-мя овцами на другой);
- 4 Пастушьи тайла одинаковые с обеих сторон, изображающие пастуха, овцу и ягнёнка;

Остальные тайлы сложите в мешочек и хорошенько перемешайте.

Полезный намёк: после игры сложите 9 специальных тайлов в маленький мешочек чтобы они были готовы для следующих игр.

Установка:

Место Деревенского тайла в середине стола. Каждый игрок берёт тайл «?» (знак вопроса сверху) и смотрит, какого цвета овец он получил. Игроки не должны видеть тайлы друг друга.

Поместите 4 Пастушьих тайла в стороне (в коробочку с крышкой). Затем каждый игрок достаёт четыре случайные тайла из мешочка в руку так, чтобы другие игроки их не видели.

Сложите ладошку чашечкой и укрывайте свои тайлы (см. рис.), таким образом, вы можете легко видеть их обе стороны, скрывая их от других игроков.

Поехали!

Игрок, который старше всех начинает игру. Он берёт тайл из руки (наверняка он будет иметь тайл с хотя бы одной «деревенской» стороной), размещает его возле Деревенского тайла и затем берёт другой тайл из мешочка в руку. Если игрок не имеет тайла с «деревенской» стороной он пасует.

Следующий игрок (по часовой стрелке) размещает следующий тайл соответствующей стороной к любому из двух тайлов и берёт тайл из мешочка. Следующий игрок делает то же самое и берёт тайл (смотри «Везение») и таким образом (по часовой стрелке) выкладываются тайлы на столе.

Ничья.

Если игрок выкладывает тайл который примыкает двумя сторонами к игровому полю он берёт из мешочка по тайлу за каждую сторону (2 тайла за две примыкающие стороны, 3 тайла за 3 примыкающие стороны). Эта ситуация проиллюстрирована здесь, игрок должен взять тайл за «деревенскую» верхнюю часть и за жёлтую овцу на правой стороне (это указанно красными стрелочками) и таким образом получить 2 тайла вместо одного.

Тайл за тайлом игроки создают ландшафт из загонов для овец, леса и деревни.

Покажите свой цвет!

Игроки могут открыть цвет своих овец в любое время игры (даже в ход противников). Называя его, они переворачивают «?» тайл. Затем игрок размещает тайл с защитником (он может примыкать к стороне любого понравившегося тайла) и говорит количество тайлов, которые тянет из мешочка. Когда игрок видит свой цвет, он размещает один дополнительный (бонусный) тайл из своей руки на стол. Игрок затем берёт Пастуший тайл своего цвета и размещает его возле себя как напоминание для других игроков.

Выбирая показ своего цвета до (или после) своего хода игрок может разместить три тайла подряд: первый это «?»/Пастуший тайл, затем бонусный тайл и в конце тайл из руки в порядке своей очереди.

Вой волка!

Сторона с лесом безопасна до появления волка в лесу. Тайл волка может быть размещён в любом лесу, кроме того, в котором размещён охотник (посмотрите мычание). Волк в лесу угрожает овцам на полях, примыкающих к этому лесу. Если два или больше отделённых леса объединяются в один и в нём имеются, и волк и охотник то тайл волка покрывается тайлом охотника и этот лес становится охраняемым. В лесу может быть размещён более чем один тайл волка. Больше чем один тайл может быть размещён в волка.

Овцы, находящиеся на полях которым угрожает волк, не приносят победных очков в конце игры.

Всего есть четыре тайла волка в игре.

Охотник и охота!

Тайл охотника может быть присоединён к любом лесу. К лесу с волком или без волка для его отпугивания(тайл волка нельзя разместить в лесу имеющим тайл охотника). Когда тайл охотника размещается сверху тайла волка (накрывает его) это исключает его из леса. Каждый тайл волка должен быть накрыт тайлом охотника для того чтобы лес стал безопасным.

Всего есть четыре тайла охотника в игре.

Играем волка и/или охотника.

Тайл волка и/или охотника могут быть сыграны в любое время в течении хода игрока или нет. Игрок, который хочет сыграть один или больше тайлов волка/охотника должен объявить кого он играет и в каком количестве. Например: игрок говорит «волк и охотник» наступает очередь 1 тайла волка и 1 тайла охотника. Затем игрок берёт тайлы которые он назвал (как если бы игрались любые другие тайлы) даже если не его ход. Этот игровой выбор выше очерёдности хода. Если игрок играет тайл волка и/или охотника перед своим ходом он может снова ходить, если его ход.

Нехватка овец!

Когда нет больше тайлов в мешочке игроки продолжают игру размещая свои тайлы несмотря на то, сколько они имеют их в руке. Тайлы продолжают размещать до тех пор, пока каждый из игроков не решает для себя закончить свою игру.

Окончание.

Игра заканчивается когда все тайлы сыграны или игроки решают не играть остатки своих тайлов (смотри «бонусные очки» ниже).

Подсчёт овец

В конце игры каждый игрок получает 1 победное очко за каждую овцу (своего цвета), которым не угрожает волк в наибольшем загоне с защитником. Только забор и/или лес могут огораживать поле. Поле, которое открыто с одной или больше сторон не рассматривается. Овцы в меньших загонах не учитываются за исключением равенства победных очков (смотри «Побеждает тот…» ниже). Загоны, прилегающие к лесу, приносят победные очки только в том случае, если в лесу нет волка.

Бонусные очки

Игрок может не играть свой дополнительный тайл каждый раз, когда понимает, что размещение его не улучшает его позицию или не приносит ущерб соперникам. Игроки, которые имеют мудрость, для того чтобы остановится вовремя (или добровольно, или по причине отсутствия тайлов), получают бонусные очки:

- первый игрок, который остановится, получает 6 победных очков.
- второй игрок получает три победных очка.
- третий игрок получает одно бонусное очко.

Побеждает если…

Игрок который имеет наибольшее количество победных очков (за овец + бонусные очки) побеждает. Если ничья сравниваются вторые по величине огороженные поля, которым не угрожает волк. Если все поля одинаковые, значит ничья.

Быстрые Овцы!

Участники могут договариваться о игре на время, используя таймер/секундомер для определения лимита времени для каждой игры.

Двойная радость!

Когда играют два игрока, то каждый может взять себе по два цвета овец (меньше секретности, но больше тактики). Для определения победителя, подсчитывается сумма овец в его крупнейших загонах каждого цвета.

Бе, бе, беспокоим друг друга

Раздражать друг друга (и получать тактическое преимущество) игроки могут, закрывая другим игрокам игровые поля пока они маленькие, присоединять к лесу волка или расширять поля соперников до такой степени, что их будет невозможно огородить. Тайлы можно также присоединять таким образом, чтобы другие тайлы с соответствующими сторонами было невозможно присоединить или их вообще бы не существовало (примечание: нет тайлов с двумя лесами и деревнями на противоположных сторонах) или они уже были использованы.

Перевод: Волга.