

SWIP'SHEEP – KRÁDEŽ OVIEC



Vek: 5 – 99 rokov



Počet hráčov: 3 – 5



Obsah: 32 kariet (6x vlk, 4x pes, 22x ovca s 1, 2 alebo 3 ovcami na karte).



Cieľ hry: Získať najviac oviec.



Postup hry: Hru začne najmladší hráč. Zamieša karty a rozdá každému 3 karty. Ostatné karty položí stranou. Každý si vyberie 1 zo svojich kariet a podá ju, otočenú lícom nadol, hráčovi naľavo od seba. Následne si vyberie ďalšiu zo svojich kariet a podá ju, takisto otočenú lícom nadol, hráčovi napravo od seba. Tretiu kartu si ponechá. Napokon má každý hráč 3 karty – vlastnú a 2 od súperov. Začínajúci hráč sa opýta: „**Je tu dnes večer nejaký vlk?**“ Hráči, ktorí majú vlka, vyložia všetky svoje karty s vlkom lícom nahor pred seba. Hráči s vlkom môžu zaútočiť na ostatných a pokúsiť sa ukradnúť im karty. Pri útoku postupujú hráči v smere hodinových ručičiek od začínajúceho hráča.

Útok vlka: Každá karta s vlkom umožňuje hráčovi 1 útok. Útočí, až keď je na rade. Hráč, ktorý má viacero kariet s vlkom, môže útočiť opakovane na rovnakého hráča alebo na rôznych hráčov. Pred hráča, na ktorého útočí, položí vlka.

- Keď hráč, na ktorého útočí vlk, nemá psa, tak sa nevie brániť. Útočník si od neho môže potiahnuť ľubovoľnú kartu.
- Keď hráč, na ktorého útočí vlk, má psa, tak sa vie brániť. Obranca zvráti útok a môže si od útočníka potiahnuť ľubovoľnú kartu. Ukradnuté karty si hráči nechajú v ruke, použitých vlkov a psov položia stranou

Tip: Keď sa stane, že hráč, na ktorého sa útočí, nemá žiadnu kartu, neudeje sa nič – útočník má smolu!

Keď sa skončia útoky vlkov, každý hráč ukáže svoje zvyšné karty. Karty s ovcami si položí vedľa seba (na konci hry za ne získa body). Zvyšných psov a vlkov vložia hráči do kôpky ostatných kariet. Kôpku zamiešajú. Nasledujúce kolo začne hráč naľavo od začínajúceho hráča.

Koniec hry: Počet hraných kôl závisí od počtu hráčov: 3 hráči = 4 kolá, 4 hráči = 3 kolá, 5 hráčov = 2 kolá. Po všetkých kolách si každý hráč spočíta získané ovce. Hráč, ktorý získal najviac oviec, je víťaz.

Autor hry: Yann Dupont.