

HU

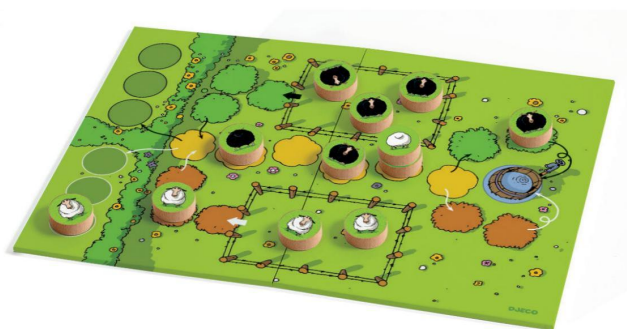
BAAA-tle

6-99 ÉV



Tartalomjegyzék

BAAA-tle



1x



2x



6x



6x



A játék célja: Légy az első játékos, aki 3 birkát visz a virágzó rétre.

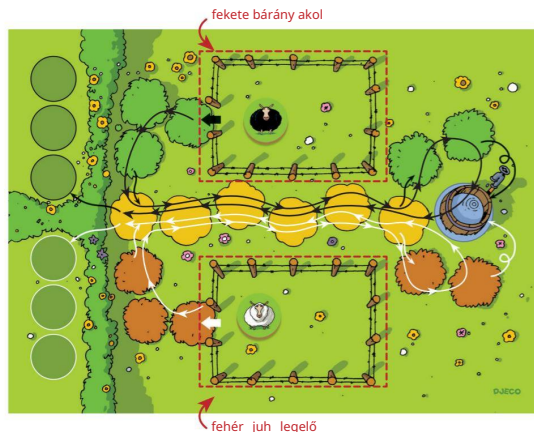
Játék előkészítése:

Helyezd a játéktáblát az asztal közepére.

Minden játékos kiválasztja a báránya színét, és elvesz 6 hozzá tartozó zsetont, és arccal felfelé fekteti őket a bekerített helyükre.

Ezután határozd meg, hogy ki az első játékos, aki 2 kockát dob.

A juhoknak el kell hagyniuk a kifutójukat, el kell menniük az itatóhoz, majd csatlakozniuk kell a virágzó réthez.



A zöld bokor négyzetek CSAK feketét használnak juh.



A barna bokorládák CSAK fehéreket használnak juh.



A sárga bokornégyzeteket mind a fehér, mind a fekete bárányok használják



Egy itatóvályú, amelyet fehér és fekete bárányok egyaránt használnak!



Fordítsd meg a juhot úgy, hogy a háta látható legyen.

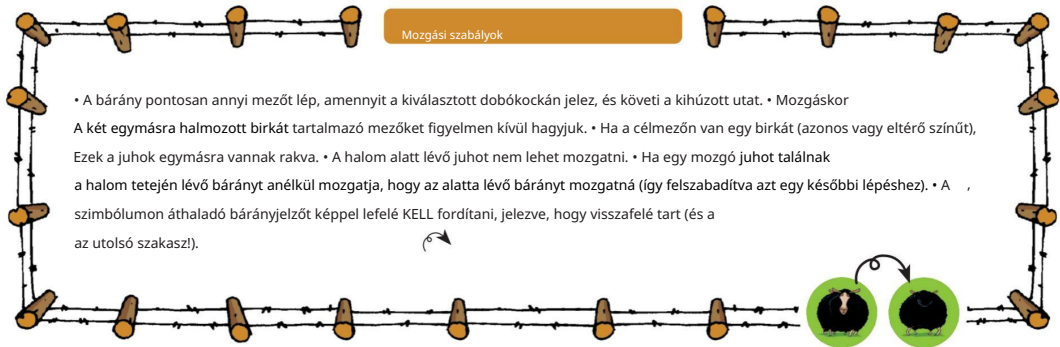
AZ ÖSSZET, AMELYEN A JUHOK JÁRTAK

Az itatóhoz úgy jutsz el, hogy keresztezed a juhod színéhez tartozó 3 bokornégyzetet, majd a 6 sárga bokornégyzetet, és végül a 2 bokornégyzetet, amelyek továbbra is a juhod színéhez kapcsolódnak, közvetlenül az itató előtt.

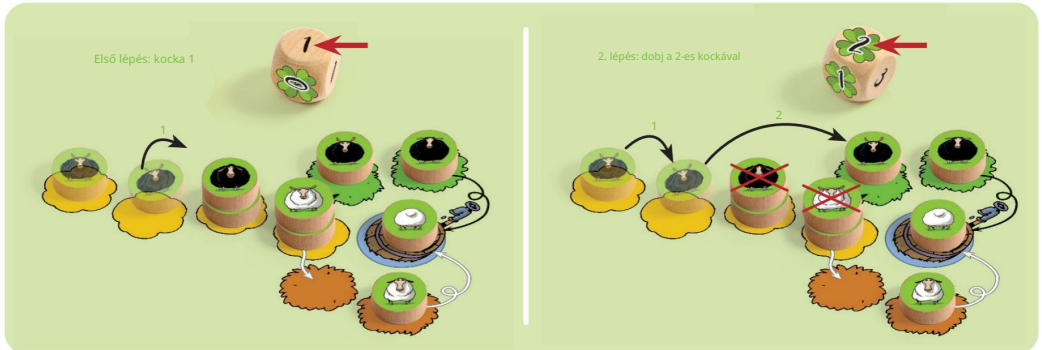
Amikor a juh eléri az itatóhelyet, megfordul (a háta láthatóvá válik), és visszaindul a virágos rétre: 6 sárga mező bokrokkal és egy réttel rendelkező területtel (érkezés).

Játék: A játékosok felváltva dobnak. Az aktív játékos mindkét kockával dob:

- 1/ Az egyik birkáját annyi mezővel KELL mozgatnia, amennyit az egyik kocka értéke meghatároz.
- 2/ Az egyik birkáját (lehet ugyanaz a birkája is) a második kocka értéke által meghatározott számú mezővel KELL mozgatnia.



Példa egy olyan játékos lépésére, aki úgy döntött, hogy csak a kockákat használja:





Duplázd meg az erőfeszítéseidet!

Ha a kockák ugyanazt az értéket mutatják, az aktív játékos léphet, mielőtt megtenné a lépéseit. bármelyik juhodat egy négyzettel.

Példa: Jonatan mindkét kockával 2-est dob. Ezután azonnal használhatja a mozgási bónuszát.

Egy mezőt léphet egy általa választott birkával. Ezután két kocka mozgását alkalmazza egy vagy két birkáján.



Hogyan tudom kinyitni a juhaimat?

Kétféleképpen oldhatod fel a juhaidat:

- A hegyen lévő juhok gazdája elmozdítja a juhait.
- Az alatta lévő bárány tulajdonosa 2 négylevelű lóherét kap a körében.

Egy játékos, aki 2 négylevelű lóhere szimbólumot dob, megváltoztathatja a

két egymásra helyezett bárány sorrendjét, mielőtt lépne.



A fekete báránys játékos dobott két négylevelű lóherét. Úgy döntött, megcseréli a két juh helyzetét egymással szemben, hogy az ő juha ismét elérhető legyen.



Törles
juh

Amikor a bárány eléri a virágos rétet, kiesik a játékból. A felhasznált kocka összes megmaradt mozgáspontja elveszik.

A játék vége:

Amint egy játékos 3 birkát visz a virágos rétre, azonnal megnyeri a játékot.

Példa:

A fehér báránynál lévő játékos a hármast dobó kockával lefelé mozgatja a bárányát a virágos rét másik oldalára. Két lépés kell a mozgáshoz (a harmadikat elveszíti).

A fehér báránys játékos harmadik báránya megérkezik a rétre, és a játékos azonnal megnyeri a játékot.



FIGYELEM: Kis alkatrészek.

DJ00835



Grands Augustins utca 3.
75006 - Párizs - Franciaország

www.djeco.com