

A látszólag csendes és nyugodt vidéken két rivális nyáj küzdelembe lendül a dús fűvű legelőért, fél szemüket folyamatosan a környéken ólálkodó farkasokon tartva. Amíg egy szál fű is akad, semmi sem állíthatja meg a birkák kegyetlen háborúját... BEEEEEE!

Játékelemek:

- 1 tábla 36 mezővel
- 21 akciókártya
- 38 korong az alábbi felosztásban:
 - 12 birkajelző két különböző színben (6-6 mindkét játékosnak),
 - 2 kergebirka jelző (mindkét játékosnak egy-egy), és
 - 24 zöld fűjelző, amiből:
 - 3 igazán dús fűű legelőt rejt (5 pont),
 - 8 szokványos kis legelő (3 pont),
 - 11 fonnyadt fűű legelő (1 pont),
 - 2 pedig farkaséhes farkast takar.

A játék célja

Minél több fűvet lelegelni, ügyelve arra, nehogy az összes birkánk a farkasok gyomrában kössön ki.

Kiindulási helyzet

Mindkét játékos megkapja a kergebirka-jelzőjét, és félreteszi azt. A 12 normál birkajelzőt és a fűjelzőket az ábrák valamelyikének megfelelően felhelyezzük a táblára (a fűjelzőket véletlenszerűen):



Megkeverjük a 21 akciókártyát és képpel lefelé a tábla mellé helyezzük, ez lesz a húzópakli.

Eldöntjük, hogy melyik játékos fogja kezdeni a játékot (a fiatalabb kezd).

A játék szabályai

A játékosok a saját körükben cselekszenek. Akinek a köre van, az alábbiak közül választva két cselekvést végre kell hajtson:

- Felderítés
- Birkaálcázás
- Birkamozgatás
- Farkas mozgatás
- Akciókártya kijátszás

Megjegyzés: Ugyanaz a cselekvés kétszer is választható. Például lehet ugyanazt a birkát kétszer mozgatni, vagy két birkát egyszer-egyszer. Egyetlen kivétel van csak, a birka álcázása: ezt a cselekvést körönként csak egyszer választhatja a játékos.

A lehetséges cselekvések:

- **Felderítés:**

Amikor a játékos felderítésbe fog, ezt hangosan bejelenti, majd rámutat egy vagy két (a játékos dönti el) fűjelzőre, hogy azokat akarja megvizsgálni. Miután kijelentette a felderítendő fűjelzők számát és megjelölte, hogy melyek lesznek azok, már nem gondolhatja meg magát a játékos. Csak olyan fűjelzőt lehet felderítésre kiválasztani, amely mellett (akár átlósan is) az adott játékosnak van birkája; két fűjelző felderítése esetén mindkettő ugyanazon birka mellett kell legyen. A játékos megnézi a fűjelző alsó oldalát úgy, hogy azt a másik játékos ne láthassa, majd az alábbiak szerint cselekszik: ha a fűjelző alján valamilyen legelőt talált, a fűjelzőt visszarakja a helyére úgy, hogy továbbra se látszódjon, mit rejt a fűjelző. Amennyiben a fűjelző alatt farkas van, a játékos választhat, hogy a farkas képével felül vagy alul teszi-e vissza az adott fűjelzőt a táblára.

- **Birkaálcázás:**

A játékos valamely birkáját megfordítja. Ez a birka álcázva marad mindaddig, amíg a tulajdonosa meg nem mozdítja az adott birkát. Az álcázott birkát nem találja a farkas, így megenni sem tudja. Egy játékosnak egyszerre csak egy birkája lehet álcázva. Álcázott birka nem tud sem mozogni, sem fűcsomót vizsgálni; ha mégis ilyen tesz, azonnal vissza kell fordítani a birkajelzőt, és onnantól már nem álcázott (a visszafordítás nem számít bele a körönkénti két cselekvésbe). Tehát egy álcázott birka visszafordítása és elmozgatása csak egy cselekvésnek számít. Amennyiben már van álcázott birkája a játékosnak, és egy másik birkájára kiválasztja az álcázás cselekvést, az eredetileg álcázott birka kibújik rejtékhelyéről és ismét láthatóvá válik.

- **Birkamozgatás:**

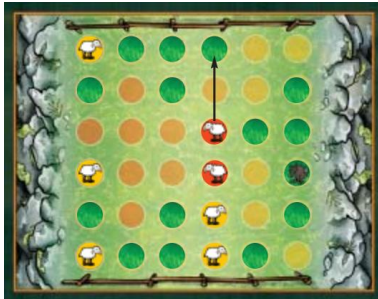
A játékosok csak a saját birkáikat mozgathatják (kivéve, ha egy akciókártya mást ír). A birkák mindig vízszintesen vagy függőlegesen mozognak (mint a sakkban a bástya), de sosem átlósan. Ha elindul egy birka, nem állhat meg addig, amíg valamilyen akadály útját nem állja (egy tetszőleges másik birka, farkas, vagy a tábla széle), vagy amíg egy zöld fűjelzőre nem ér.

Ha útját állja valami a birkának, a birka megáll az akadály előtti mezőn. Ha a birka rálép egy zöld fűjelzőre, akkor elfoglalja a fűjelző helyét, a fűjelzőt pedig az adott játékos megfordítja, megnézi mit rejt, és megmutatja a másik játékosnak is. Ezután négy dolog történhet:

1. Ha dús fűvű legelőt (5 db fű) talált, a fűvet azon nyomban lelegeli a birka, és a fűjelző (lefordítva) a birka gazdája elé kerül. Mivel a dús fűvű legelő igen tápanyag-dús, nehéz étel, az azt lelegelő birkát is le kell venni a tábláról, hogy nyugodtan sziesztázhasson. Ez a fűjelző a játék végén 5 pontot fog érni a játékos számára.
2. Átlagos kis legelőt felfedve a birka rögtön lelegeli a fűvet, a fűjelző pedig lefordítva lekerül a tábláról a birka gazdája elé. Ez a fűjelző 3 pontot fog érni a játék végén.
3. Fonyadt fűvű legelőre érve a fűvet a birka rögtön lelegeli, ezért a fűjelzőt a játékos lefordítva maga elé helyezi. Egy pontot fog érni a játék végén. Azonban, mivel ez a fű már félig-meddig megerjedt, különleges hatással bír: a játékos egy akciókártyát húz a húzópakliból amelynek felhasználásával a későbbiekben furcsa dolgokra lesz képes. Fontos, hogy ha a játékos a „Hukk!” lapot húzza fel, azt rögtön ki kell játszania, és ez nem számít külön cselekvésnek!
4. Ha farkas rejtőzik a fűjelző túloldalán, azonnal felfalja a szegény birkát. Ilyenkor a birkajelzőt rögtön le kell venni a tábláról, a farkas pedig azon a mezőn marad, ahol rátalált a birka, ekkor

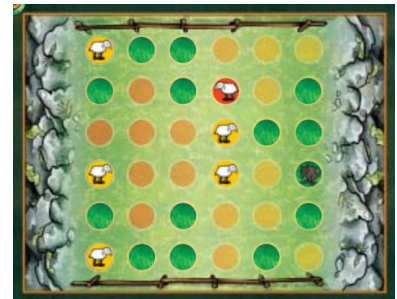
már képpel felfelé marad a játék végéig. Bármely játékos mozgathatja majd a körében egy cselekvési pontért.

A birkák éppen úgy viselkednek, mint a... nos, mint a birkák. Ennek megfelelően amikor egy birka elindul valamerre, az összes mögötte álló birka követi őt (miképp egy mozdony húzza a mögötte lévő vagonokat). Példaként itt van az alábbi ábra:



Kiinduló állapot: a piros játékos a birkájával le akarja legelni a tábla tetején lévő zöld fűjelzőt.

Eredmény: a birka elfoglalja a zöld fűjelző helyét, azonban mivel az pont egy dús legelőt rejtett, a birkát is rögtön levesszük a tábláról. A piros játékos gyűjt 5 győzelmi pontot, és mivel a birkák birkák (és nem mondjuk rakétatervező tudósok vagy idegsebészek), a sárga birka szépen beballag az éhes farkas látóterébe...



Rejtőzködő birka nem követi a mellette levőket, hanem a helyén marad.

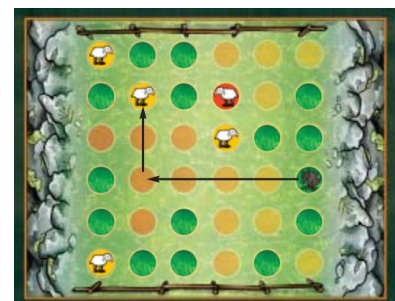
- **Farkas mozgás:**

Egy farkas kizárólag egyenes vonalon tud mozogni (sosem átlósan), és nem áll meg addig, amíg valami útját nem állja (zöld fűjelző, álcázott birka, másik farkas, tábla széle), vagy amíg álcázatlan birkába nem botlik.

Ha a farkasnak útját állja valami, akkor a farkas megáll az akadály előtti mezőn.

Ha a farkas egy álcázatlan birkába botlik, akkor nem áll meg a birka előtti mezőn, hanem odamegy és felfalja azt. A birkajelző lekerül a tábláról, a farkasjelző pedig a helyébe kerül.

Példa: Elkezdődik a piros játékos köre. Első cselekvéseként elkezdi a farkast balra mozgatni, és mozgatja is mindaddig, amíg annak útját nem állja egy zöld fűjelző. Ekkor, második cselekvéseként ismét a farkas mozgását választja, ezúttal felfelé. Elindul hát a farkas, és meg sem áll, amíg bele nem botlik a sárga birkába. Akkor aztán falatozik egy jót, a sárga birka lekerül a tábláról, a farkas pedig a birka helyén jóllakottan lustálkodni kezd.



Fontos megjegyzés: a farkasok gyakran felfedezetlenül várnak mit sem sejtő áldozatukra. Egy farkast akkor is mozgathat a játékos, ha az még képpel lefelé van, azonban amint megmozdul, a fűjelzőt meg kell fordítani, hogy mindkét játékos láthassa a farkast (és a játék végéig már látható is marad).

Amikor a játékos a farkast mozgatja, a saját birkáját is felfalathatja vele. Azonban ha egy játékosnak az összes birkája lekerül a tábláról, automatikusan elveszíti a játékot.

Ha valamelyik korábbi körben felderítette egy játékos, hogy valamely fűjelző farkast rejt, de lefordítva hagyta a fűjelzőt, majd egy ellenséges birka került a lefordított farkas hatókörébe, természetesen a játékos mozgathatja a farkast a birka felé (ilyenkor a fűjelzőt meg kell fordítani, hogy látszódjon a farkas), és felfalhatja szegény birkát.

Még felfordíthatlan fűjelzőre a farkas nem léphet, ilyen mezőn nem haladhat keresztül, hiszen a fű csiklandozná a farkas talpát, amitől a farkas nevetni kezdene... És, ugye, elég nehéz lenne hangosan kacagva észrevétlenül odalopózni egy vacsorára való birkához. (Plusz, ez a farkasok „szörnyen gonosz és félelmetes” imidzsét is rombolná egy icipicit.)

- **Akciókártya kijátszás:**

Minden akciókártyán egy rövid leírás mutatja a kijátszott lap hatását. Amikor egy kártya kijátszásra kerül, a hozzá tartozó akció rögtön végrehajtásra kerül, a lap pedig képpel felfelé a húzópakli mellé rakva kikerül a játékból.

Megjegyzés: Van három „Hukk!” nevű akciókártya. Ezeket a lapokat - ellentétben a többi akciókártyával - felhúzás után rögtön ki kell játszani a felhúzó játékos (ez nem kerül cselekvési pontba), és el kell dobja az összes kezében lévő akciókártyáját. Ó, jaj!

A játék vége

Négyféleképpen érhet véget a játék:

- Valamelyik játékos elveszíti az összes birkáját. Ekkor a játékos automatikusan elveszíti a játékot, függetlenül attól, hogy mennyi fűvet legeltek össze a birkái.
- Valamelyik játékos kijátsza a Fegyverszünet lapot.
- Lekerül az utolsó fűjelző is a tábláról.
- Ha négy egymást követő körön keresztül egyetlen birkát sem falnak fel a farkasok, és a birkák sem legelnek le egyetlen lefordított fűjelzőt sem.

Az a játékos nyer, akinek a birkái több győzelmi pont értékben legeltek fűvet (kivéve, ha valamelyik játékos az összes birkáját elveszítette).

Amennyiben egy játékosnak már csak egy birkája van, és azzal lelegeli az utolsó fűvet, ami egy 5 pontos dús rét, akkor a szabályok értelmében a birkáját el kell távolítani a tábláról, és mivel nem maradt birkája játékban, automatikusan elveszíti a játékot, függetlenül attól, hogy egyébként is vége lenne a játéknak, hiszen lelegelésre került az utolsó fűjelző is.

Megjegyzés az akciókártyákhoz

- Légiszállítás: Az ellenfél birkáira is lehet alkalmazni. Álcázott birka is légiszállítható, a szállítás után álcázva marad.
- Roston sült birka: Álcázott birka is megsüthető, hisz egy éhes ember bármilyen gúnyába bújt birkát észrevesz. És megsüt. És megesz. Jó étvágyal. Nyamm!