

DJ00835

Lammaste lahing (Baaa-tle)

Vanus: 6 - 99 aastat

Mängijate arv: 2

Mängu komplekt sisaldab: mängulauda, kaks täringut ja 12 nuppu (6 valgete lammaste nuppu ja 6 mustade lammaste nuppu).



Mängu eesmärk: Olla esimene mängija, kes viib enda kolm lammast lilledega aasale.

Mängu ettevalmistus:

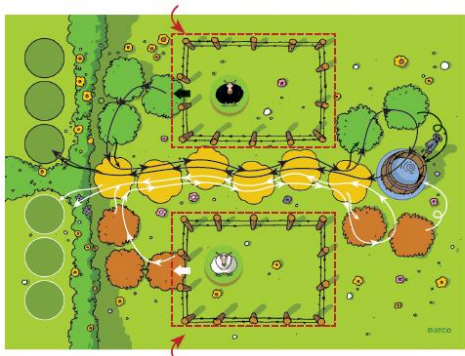
Aseta mängulaud laua keskele. Iga mängija valib oma lammaste värvi ja paneb 6 vastavat nuppu oma aedikusse, pea pool nähtaval. Valitakse, kes alustab mängu ja alustaja võtab kaks täringut.



MÄNGU KIRJELDUS

Lambad peavad väljuma oma aedikust, minema jootmiskoha juurde ja siis lilledega aasale.

Mustade lammaste aedik



Valgete lammaste aedik

- Rohelisi põõsaste välju võivad kasutada AINULT mustad lambad.
- Pruune põõsaste välju võivad kasutada AINULT valged lambad.
- Kollaseid põõsaste välju võivad kasutada nii valged kui ka mustad lambad!
- Jootmiskohta võivad kasutada nii valged kui ka mustad lambad!
- Pöörake lambad ümber (tagumine pool üles).

LAMMASTE TEE

Minge jootmiskoha juurde, läbides kolm põõsaste välja (sõltuvalt teie lammaste värvist - rohelised või pruunid), seejärel kuus kollast välja ja lõpuks kaks põõsaste välja (sõltuvalt teie lammaste värvist) vahetult enne jootmiskohta.

Kui lambad jõuavad jootmiskoha väljale, pööravad nad ringi (tagumine pilt ülesse) ja alustavad tagasiteekonda lilledega aasale: kuus kollast põõsaste välja ja aasa väli (lõppsihtkoht).

Mängu käik: Mängijad käivad kordamööda. Aktiivne mängija veeretab kahte täringut:

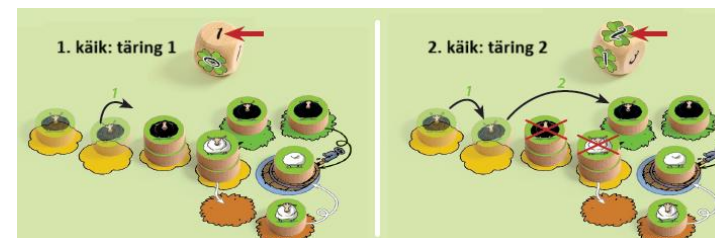
1/ Ta PEAB liigutama üht oma lammast nii mitu välja, kui näitab üks täring.

2/ Ta PEAB liigutama üht oma lammast (see võib olla seesama lammas) nii mitu välja, kui näitab teine täring.

Liikumise reeglid:

- Lambad liiguvad täpselt nii palju välju, kui näitab valitud täring, järgides märgistatud rada.
- Liikumisel hüpatakse üle väljad, kus on 2 üksteise peale pandud lammast.
- Kui väljal, kuhu jõutakse, on lammas (sama värvi või mitte), siis nad pannakse üksteise peale.
- Lammas, mis on hunniku allosas, ei saa liikuda.
- Kui liigutatav lammas on hunniku ülaosas, liigub ta ilma alumisi lambaid kaasa liigutamata (vabastades need hilisemaks käiguks).
- Lamba žetoon, mis on läbinud sümboli , PEAB olema ümber pööratud tagumise poolega üles, et näidata, et ta on teel tagasi (finiši väljade poole).

Näide mängija käigust, kes otsustas kasutada oma täringuid eraldi:





Pane topelt jõud!

Kui mõlemad täringud näitavad sama väärtust, võib aktiivne mängija liigutada üht oma lammast ühe välja võrra enne ülejäänud käikude tegemist.

Näide: Mängija veeretab mõlemal täringul 2. Ta võib kohe kasutada 1 välja boonust oma valitud lambal. Seejärel võib ta liigutada üht või kahte lammast vastavalt täringute väärtustele.

Kuidas vabastada lambad

On kaks viisi, kuidas vabastada lambad:

- Mängija, kelle lammas on hunniku peal, liigutab oma lammast.
- Mängija, kelle lammas on all, veeretab oma käigul 2 ristikeina.

Kui mängija veeretab 2 ristikeina, võib ta muuta kahe üksteise peale pandud lamba asukohta enne oma käikude tegemist.



Siin veeretab mustade lammast mängija kaks ristikeina. Ta otsustas muuta pildil olevate kahe lamba asukohta, et tema lammas saaks jälle liikuda.

Lamba eemaldamine mängust

Kui lammas jõuab lilledega põllule, on ta mängust väljas. Iga täringu järgi jäänud väärtus selle lamba liigutamiseks kaob.

Mängu lõpp:

Mängijad võidavad kohe, kui nad viivad 3 oma lammast lilledega aasale.

Mängu lõpu näide:

Valgete lammaste mängija kasutas täringu väärtust 3, et viia oma ümberpööratud lammas (tagumine pool peal) lilledega aasale. Piisas kahest väljapääsust (kolmas liikumine kadus). Mängija kolmas valge lammas jõudis aasale ja ta võitis kohe mängu.



Mängu autorid: Corentin Lebrat ja Jonathan Favre-Godal.