



**Ajánlott életkor:** 6-99 éves korig | **Játékosok száma:** 2 fő | **Játékidő:** 15 perc

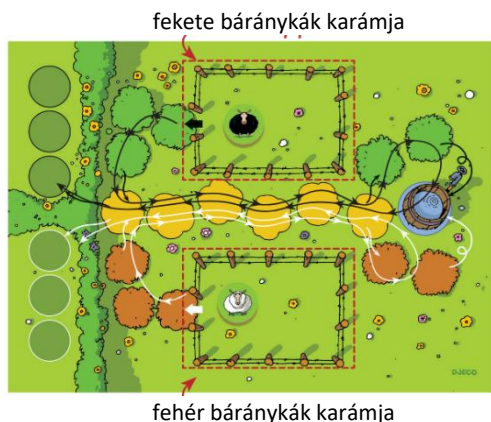
**A játék tartalma:** 1 játéktábla, 2 dobókocka, 6 fehér és 6 fekete bárányos korong.

**A játék célja:** Érkezz elsőként 3 báránykaddal a virágos rétre!

**Előkészületek:** A játéktáblát az asztal közepére rakjuk. A játékosok kiválasztják, ki melyik színnel lesz és elveszik az ahhoz tartozó korongokat. A 6-6 báránykát elhelyezik a megfelelő karámban „fejfelé”. A kezdő játékos magához veszi a két kockát.



**A játéktábláról:** A bárányok először elhagyják a karámot, hogy eljussanak az itatóhoz friss vízért, majd ezután a virágos rét felé veszik az irányt.



- A zöld bokormezőket CSAK a fekete barik használhatják.
- A barna bokormezőket CSAK a fehér barik használhatják.
- A sárga bokormezőket a FEHÉR ÉS FEKETE barik is használhatják.
- Az „itató” mezőt a FEHÉR ÉS FEKETE barik is használhatják
- Ezen a mezőn a barikorongokat meg kell fordítani! (Innentől a barik hátulról látszanak)

**A bárányok útja:** A barik a karámot elhagyva átmennek a 3 saját színű bokron, majd rátérnek a közös sárga bokormezőkre, hogy az itató felé vegyék az irányt. Ezen a helyen is lesz 2 saját bokor, majd megérkeznek az itató mezőre, ahol megfordítjuk a korongokat, így egyértelmű, hogy ők már visszafele mennek. Elindulnak tehát vissza a sárga mezőkre, hogy minél hamarabb elérjék a virágos rétet.

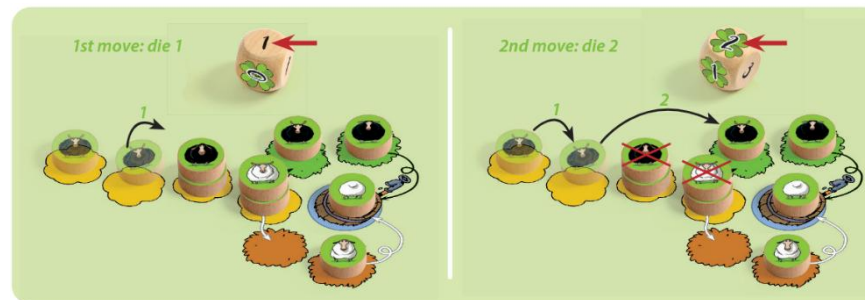
**A játék menete:** A két játékos felváltva jön egymás után. A soron lévő játékos dob mind a 2 kockával

- Az egyik kockával dobott értéket lelépi az egyik bárányal
- A másik kockával dobott értéket szintén lelépi az egyik bárányal (ez lehet az imént mozgatott bárány is)

### BÁRÁNYOK MOZGATÁSA:

- Egy bárány a kiválasztott kockának megfelelő érték szerint pontosan lép előre az úton.
- Az út során át kell ugrani azokat a mezőket, ahol már 2 báránykorong található egymáson
- Ha 1 bárány található a mezőn, ahova lépni kell, rátesszük a már ott tartózkodó (bármilyen színű) korongra a saját bárányt.
- Ha 2 korong van egymáson (halom), az alsó bárány nem mozdulhat.
- Ha egy játékos elmozdul a felső bárányal, az alsónak ott kell maradnia. Egy későbbi körben szabad csak elmozdítani.
- Amint egy bárány eléri a szimbólumot, meg kell fordítani: innentől tudjuk, hogy már visszafele megy.

Példa egy olyan esetre, mikor a játékos 2 különböző bárányal lépi le a 2 dobást:



### A SZERENCSE DUPLÁZÓDIK!

Abban az esetben, ha mindkét kockával ugyanazt a számot dobja egy játékos, léphet 1 mezőt egy tetszőleges barijával, mielőtt lelépné az eredeti dobásait.

Például: Jonatán „2”-est dobott a kockáival. Ezért rögtön léphet 1-et egy tetszőleges báránykával, majd ezután jöhetnek a dobásai: vagy lép 2-2-öt két különböző barival vagy 4-et egyszerre egy választott bárányal.

### Hogy tudod megszabadítani báránykádat a „halomból”?

2 lehetőség van kiszabadítani egy bárányt egy másik korong alól:

1. A felső bárányt elmozgatni VAGY
2. 2 lóherét dobni a kockákkal: ha egy játékos lóherét dob mind a 2 kockával, megcserélheti egy tetszőleges „birkahalom” bárányait egymással, mielőtt lelépné a dobásait.

Például: A fekete bárányhoz tartozó játékos 2 lóherét dobott. Kicseréli a 2 bárányt egymással: így a fekete lesz felül, amit aztán a dobott értéknek megfelelően mozgathat.

**Ha a bárány kikerül a játékból:** Ahogy egy bari eléri a virágos rétet, kiszáll a játékból. A felhasznált dobókocka maradék pontjai elvesznek.

**A játék vége:** Ahogy az egyik játékos első 3 báránykája eléri a virágos rétet, megnyeri a játékot.

**Például:** A játékos a fehér báránykákkal 3-ast dob az egyik kockával és lép az egyik barival, hogy a virágos rétre kalauzolja. Mivel ehhez az akcióhoz 2 lépés is elég, a 3. lépése elveszik. A játékos 3. báránykája is elérte a rétet, így megnyerte a játékot.