

# SWIP'SHEEP



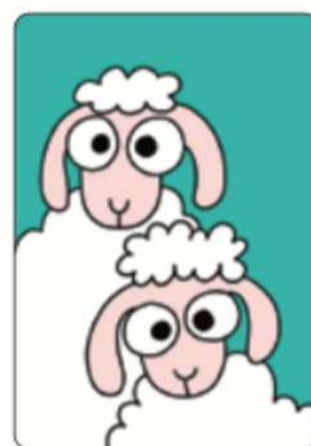
5-99 ani



3-5 jucători



Continut: 32 cărți (6 cărți lup, 4 cărți câine, 22 cărți cu 1, 2 sau 3 oi).



Scopul jocului: Obține cât mai multe oi.



Cel mai tânăr jucător este automat primul jucător. El amestecă cărțile și împarte câte 3 fiecărui jucător.

Restul cărților sunt puse deoparte. Fiecare jucător își alege una dintre cărțile sale și o dă în secret jucătorului din stânga lui, apoi selectează o altă carte și o dă jucătorului din dreapta lui. Își păstrează a treia carte. Fiecare jucător ia de partea sa cărțile date de jucători, lăsându-le cu câte 3 cărți fiecare.

Primul jucător întreabă: „Există lupi în această seară?”. Toți jucătorii cu una sau mai multe cărți „lup” în mână le așează în jos în fața lor, cu fața în sus.

Începând cu primul jucător, apoi continuând în sensul acelor de ceasornic, jucătorii care au pus cărți „lup” sunt capabili să atace alți jucători pentru a încerca să le fure cărțile. Atacul lupului. La rândul lor, jucătorii cu una sau mai multe cărți „lup” își atacă adversarii.

Fiecare carte „lup” este egală cu un atac.

Orice jucător cu mai multe cărți „lup” poate ataca același jucător sau diferiți jucători.

Atacatorul desemnează un alt jucător și își pune cartea de lup în fața lui.

- Dacă jucătorul atacat nu are o carte „câine”, lupul atacă. Jucătorul cu lupul fură o carte la întâmplare din mâna jucătorului atacat.

- Dacă jucătorul atacat are o carte „câine”, el se apără și întoarce atacul împotriva lupului. Jucătorul cu câinele fură o carte la întâmplare din mâna jucătorului cu lupul. Hoții țin în mână cărțile furate. Cărțile „lup” și „câine” folosite sunt puse deoparte.

Notă: Uneori, jucătorul atacat nu va mai avea cărți. În acest caz, nu se întâmplă nimic. Păcat pentru atacator!

Când toate atacurile lupilor se termină, fiecare jucător dezvăluie cărțile pe care le mai are.

Jucătorii își păstrează cărțile „oaie” cu ei, punându-le deoparte (acestea le vor câștiga puncte la sfârșitul jocului). Cărțile „câine” și „lup” sunt puse înapoi în pachetul de cărți rămase. Puntea este amestecată.

Jucătorul din stânga primului jucător devine acum primul jucător și începe o nouă rundă.

Sfârșitul jocului: Numărul de runde depinde de numărul de jucători: 4 runde pentru 3 jucători, 3 runde pentru jucători și 2 runde pentru 5 jucători.

Când toate rundele au fost jucate, fiecare jucător numără numărul de oi de pe cărțile sale. Jucătorul cu cele mai multe câștiguri.