

SWIP'SHEEP



Возраст: 5–99 лет



Количество игроков: 3–5



В комплекте: 32 карточки (6 карточек «волк», 4 карточки «собака», 22 карточки с 1, 2 или 3 барашками).



Цель игры: собрать как можно больше барашков.



Правила игры. Самый младший участник назначается **1-м игроком**. Он перемешивает колоду и раздает по 3 карточки каждому игроку. Остальные карточки отложите в сторону. Каждый игрок дает одну из своих карточек соседу слева и одну — соседу справа, никому не показывая эти карточки. Третью карточку он оставляет у себя. Каждый игрок берет карточки, которые ему дали соседи, и у него вновь оказывается 3 карточки на руках.

Затем 1-й игрок спрашивает: **«У кого есть волки?»**. Все игроки, у которых есть одна или несколько карточек «волк», выкладывают их лицевой стороной вверх перед собой. Начиная с 1-го игрока (и затем по часовой стрелке), игроки, выложившие карточки «волк», атакуют других игроков, пытаясь украсть у них карточки.

Затем 1-й игрок спрашивает: «У кого есть волки?». Все игроки, у которых есть одна или несколько карточек «волк», выкладывают их лицевой стороной вверх перед собой. Начиная с 1-го игрока (и затем по часовой стрелке), игроки, выложившие карточки «волк», атакуют других игроков, пытаясь украсть у них карточки.

Нападение волка. Получив ход, игрок, у которого есть одна или несколько карточек «волк», атакует других игроков.

Одна карточка «волк» позволяет сделать одну атаку. Если у игрока несколько карточек «волк», он может атаковать одного или разных игроков.

Он выбирает игрока и кладет свою карточку «волк» перед ним.

- Если у этого игрока нет карточки «собака», атака волка удастся. Хозяин волка берет наугад одну карточку из рук атакованного игрока.

- Если у атакованного игрока есть карточка «собака», он защищается и атака оборачивается против волка. Хозяин собаки берет наугад одну карточку из рук хозяина волка.

Игроки держат взятые карточки в руках.

Использованные карточки «волк» и «собака» отложите в сторону.

Примечание. Если у атакованного игрока больше нет карточек, ничего не происходит и атакующий остается ни с чем!

Когда все волки закончили свои атаки, каждый игрок показывает, какие карточки остались у него на руках. Игроки кладут перед собой свои карточки с барашками (они принесут им очки в конце партии). Карточки «собака» и «волк» положите в стопку оставшихся карточек. Перемешайте стопку. Игрок, сидящий слева от 1-го игрока, теперь становится 1-м игроком, и начинается новый раунд.

Конец игры. Число раундов зависит от количества игроков: 4 раунда при 3 игроках, 3 раунда при 4 игроках и 2 раунда при 5 игроках.

По завершении всех раундов каждый игрок подсчитывает количество барашков на своих карточках. Тот, кто набрал их больше всех, побеждает в партии.

Автор игры: Ян Дюпон.

DJECO

Осторожно. Маленькие части.