

Riscrittura del Regolamento V1.0

27/07/14

Matteo Sassi

Sommario

Introduzione	3
Obiettivo.....	3
Contenuto.....	3
Turno di Gioco	3
1 - Effettuare un’Azione (Tabelloni di Controllo)	3
Restrizioni dell’azione:.....	3
Spinta Pecoreccia.....	4
Spinta Lineare.....	4
Spinta Diagonale.....	4
Steccato	4
Un passo verso l’ovinita.....	5
Boiing.....	5
Curva a Gomito.....	5
2 - Riunire il Gregge	5
3 - Muovete il Segnalino Gregge secondo il numero riportato sull’azione scelta.....	6
4 – Tabellone Extra (variante 2 giocatori)	7
5 - Conquistare Punti.....	7
Il campo dell’acchiapparella (Campo n.1)	7
Il campo di Roger(Campo n.2)	7
Il campo della Pecora Nera(Campo n.3).....	8
Il campo del Panico da Pecora(Campo n.4).....	8
6 - Panico da Pecora	8
Inizio del Gioco	9
Per 3 o 4 Giocatori	9
Per 2 Giocatori.....	9
Spinta Iniziale.....	9
Fine del Gioco	9
Malus Punti (Variante a 2 Giocatori)	10

INTRODUZIONE

“Non tentare mai di predire il movimento delle pecore...”

Le nostre pecorelle lanose sono partite per un viaggio all’esplorazione dei campi dei vicini. Un po’ di acchiapparella in attesa che quel rubacuori di Roger faccia la sua comparsa. Ma attenzione! Il tosatore è nei paraggi, pronto a prendere e tosare qualsiasi pecora veda!

OBBIETTIVO

L’obiettivo del gioco è essere il giocatore con più punti alla fine della partita. Durante il gioco, le pecore faranno punti mentre si spostano attraverso 4 tipi di campi: *il campo dell’acchiapparella(1)*, *il campo di Roger(2)*, *il campo della Pecora Nera(3)*, e *il campo del Panico da Pecora(4)*. Il gioco finisce quando il segnalino Gregge raggiunge la fine del percorso segnatempo, ma i giocatori possono influenzare la velocità del segnalino Gregge, a seconda delle azioni che scelgono di eseguire.

CONTENUTO



TURNO DI GIOCO

Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore esegue le seguenti azioni nel suo turno

1. Effettuare un’azione.
2. Riunire il Gregge
3. Muovete il Segnalino Gregge secondo il numero riportato sull’azione scelta.
4. (variante 2 giocatori)
5. Guadagnate Punti.
6. Tirate il Dado Panico se il Segnalino Gregge si è fermato su una casella rossa.

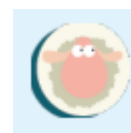
I - EFFETTUARE UN’AZIONE (TABELLONI DI CONTROLLO)

Il giocatore sceglie una azione tra quelle disponibili sul proprio tabellone di controllo. Il giocatore la copre l’azione scelta con un Segnalino Caprone del suo colore. Questa azione non può essere più riutilizzata.

Il tabellone di controllo e’ composto da 12 azioni: Ciascuna azione e’ identificata da un disegno ed alcuni simboli>



RESTRIZIONI DELL’AZIONE:



Quest’azione può essere eseguita solo sulla propria pecora.



Non puoi usare la stessa azione del giocatore precedente per invertirne la mossa. Per esempio, non puoi giocare una Curva a Gomitolo

per invertire una Curva a Gomitolo del giocatore precedente.



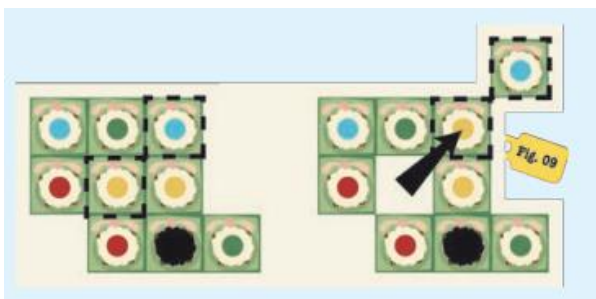
Come la precedente. Ma puoi comunque utilizzare altre abilità per invertire l'azione se un Tiro Panico che ha modificato il gregge immediatamente prima del tuo turno.

SPINTA PECORECCIA



Una pecora si muove di 1 spazio in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale o diagonale) spingendo le altre pecore sul suo cammino nella stessa direzione. Gli spazi vuoti vengono riempiti dal movimento.

Esempio: In Fig. 9 la pecora gialla nel mezzo spinge diagonalmente in alto e a destra. La pecora blu nell'angolo in alto a destra deve ora riunirsi al gregge.



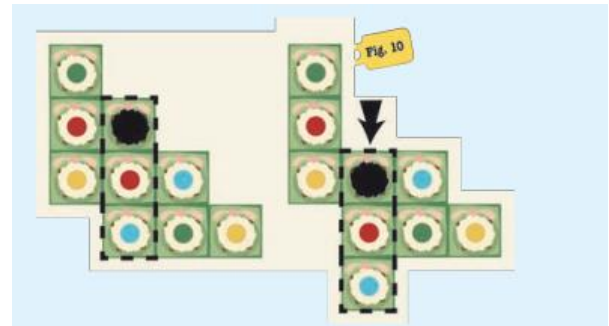
SPINTA LINEARE



Potete spingere una riga o una colonna del gregge di uno spazio sia in alto che in basso, a destra o a sinistra (fig.10). La colonna o la riga può essere formata anche da una sola pecora.

Se c'è uno spazio nella colonna o nella riga, le pecore dall'altra parte dello spazio non si spostano. Le pecore spingono sempre verso l'interno (non tirano mai).

Esempio: Differisce dalla Spinta Pecoreccia perchè la linea viene spinta solo dai lati esterni. Una Spinta Pecoreccia è una spinta eseguita da una pecora qualsiasi, e può essere fatta anche da pecore all'interno del gregge.



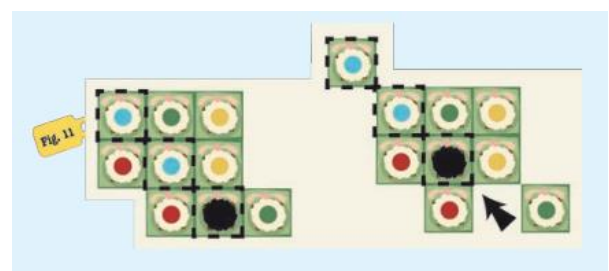
SPINTA DIAGONALE



Come una Spinta Lineare, ma la direzione è diagonale. Il giocatore può spingere una qualsiasi diagonale di uno spazio (es. alto a sinistra verso basso a destra).

Una diagonale può essere composta da una sola pecora. Le pecore posizionate oltre uno spazio vuoto non si muovono.

Esempio: In fig.11 la Pecora Nera spinge diagonalmente in alto e a sinistra.



STECCATO

Le pecore si schiantano contro uno steccato! Il giocatore attivo sceglie una lato del gregge (sopra, sotto, destra o sinistra) e allinea tutte le pecore contro questo lato:

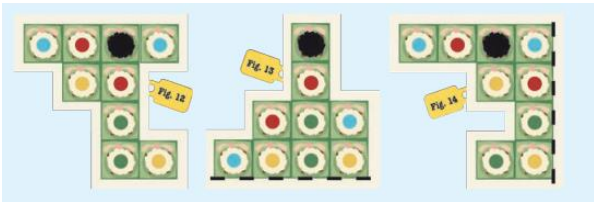


- applicate un "righello" immaginario a questo lato;
- Allineate tutte le

righe o le colonne con il "righello";

- Eliminate gli spazi vuoti tra le pecore.

Esempio: Fig. 12 mostra la posizione del gregge prima dell'utilizzo dello Steccato. Fig. 13 mostra il risultato dell'azione, se il giocatore decide di mettere il righello sotto il gregge. Fig. 14, mostra il risultato dell'azione se il giocatore decide di mettere il righello a destra del gregge.



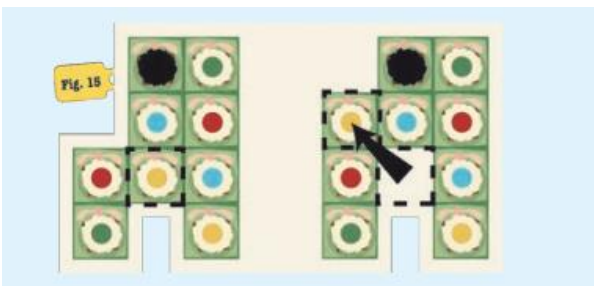
UN PASSO VERSO L'OVINITA



La pecora scelta si muove in uno spazio adiacente vuoto in qualsiasi direzione e rimanendo collegata ortogonalmente ad un'altra pecora. Lo spostamento può dividere

il gregge.

Esempio: Guardate la Fig. 15. Il giallo si è mosso diagonalmente in alto e a sinistra.



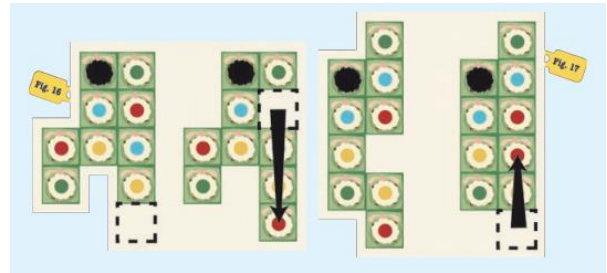
BOING



La pecora scelta salta al primo spazio vuoto disponibile nella sua riga o colonna (può essere anche la fine della colonna o della riga). Non si può saltare diagonalmente.

Esempio: In Fig. 16, la pecora rossa salta dal centro del gregge fino al fondo (avrebbe potuto

essere anche il fronte o il lato sinistro). In Fig. 17, la pecora rossa salta all'interno.



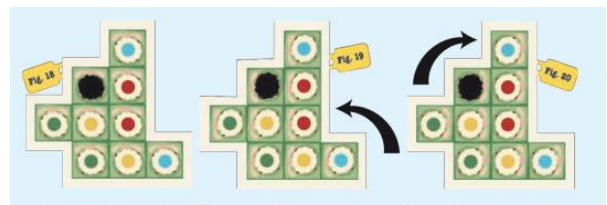
CURVA A GOMITO



Tutto il gregge viene ruotato di 90 gradi a sinistra o a destra rispetto alla direzione nella quale sta attualmente guardando (Ok, non è proprio una

curva a U ma le pecore non ci capiscono molto di geometria). Le posizioni delle pecore rimangono le stesse ma cambia il loro orientamento (si gira semplicemente ogni pecora).

Nota: Se c'è Roger o il Tosatore, questi viene spostato sul nuovo lato dove guardano le pecore.



Esempio: La Fig. 18 mostra il gregge prima di una Curva a Gomito. Fig. 19 mostra il gregge dopo la Curva a Gomito girato di 90° a sinistra. Fig. 20 mostra lo stesso gregge girato di 90° a destra. Questa azione non può essere invertita immediatamente.

2 - RIUNIRE IL GREGGE

Dopo avere eseguito una qualsiasi azione, il gregge potrebbe rimanere separato (fa parte anche della strategia di gioco).

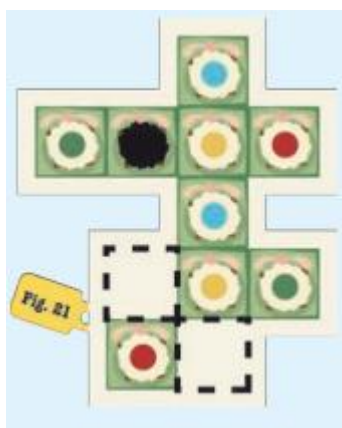
Il gregge si dice separato se ci sono parti dello stesso che non sono più collegato ortogonalmente (se due parti si toccano

diagonalmente non è valido sono da considerare separate).

Se il gregge è separato, riunitelo come segue:

- Identificate il gruppo più piccolo di pecore. Se i due gruppi hanno pari numero di pecore, il giocatore attivo decide liberamente quale dei due gruppi riunire per primo.
- Se i due gruppi sono collegati diagonalmente il giocatore attivo può decidere liberamente come ricollegarli spostando il gruppo più piccolo e seguendo una linea dritta, senza tirare alcun dado.

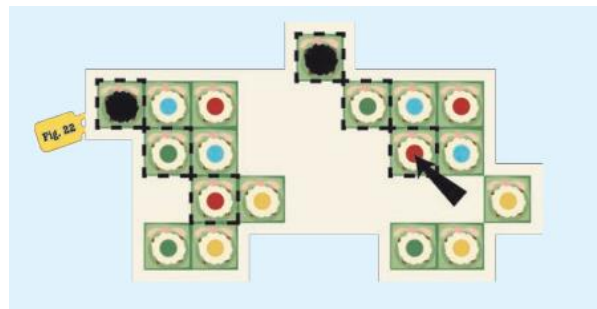
*Esempio:*In Fig.21 il giocatore attivo deve riunire il gruppo più piccolo in uno dei due quadrati neri, spostando la pecora rossa verso l'alto o a destra (ortogonalmente).



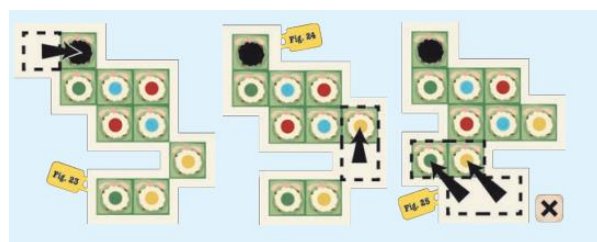
- Se i due gruppi sono completamente separati, dovete tirare il dado *Torna al Gregge*. Se esce un “+”, le pecore separate si muovono ortogonalmente (come un gruppo) finché non si riuniscono al gregge. Se il dado mostra una “x”, le pecore separate si muovono diagonalmente (come un gruppo) finché non si riuniscono al gregge. Non possono cambiare direzione e movimento. Nel caso si possano scegliere più percorsi, il giocatore attivo può scegliere liberamente fino a quando la pecora può fare ritorno al gregge. Appena i due

gruppi si riuniscono, il movimento viene bloccato.

Esempio: Il gregge inizia come in Fig. 22. L'azione fatta sul gregge è una spinta diagonale della pecora Rossa.



L'effetto della mossa è di creare 4 gruppi separati. Dato che la Pecora Nera è collegata diagonalmente, il giocatore attivo può scegliere lo spostamento ortogonale di una posizione e riunirla immediatamente. Il giocatore decide di spostarla come mostrato in Fig. 23. Il giocatore attivo decide anche di muovere la pecora Gialla separata verso l'alto (poteva scegliere di spostarla lateralmente riunendo i gruppi). In ogni caso ora i due gruppi risultano separati come mostrato in Fig. 24. Il giocatore attivo tira ed ottiene una X. Il gruppo deve muoversi diagonalmente per ricollegarsi. Il giocatore attivo decide di muovere il gruppo in alto e a sinistra (Fig. 25).



3 - MUOVETE IL SEGNALINO GREGGE SECONDO IL NUMERO RIPORTATO SULL'AZIONE SCELTA.

Ogni azione ha un numero all'interno del quadrato che la rappresenta. Quando scegliete un'azione, spostate il Segnalino Gregge sul Tabellone Segnatempo di un numero di spazi pari al numero riportato.

Quando il segnalino gregge entra nel campo 2, piazzate **Roger** in fronte al gregge.

Quando il segnalino gregge entra nel campo 4, piazzate **il pezzo del Tosatore** in fronte al gregge.

Quando il gregge si gira mantenete sempre i Roger o il Tosatore in fronte al gregge.

4 – TABELLONE EXTRA (VARIANTE 2 GIOCATORI)

Potete rimuovere uno dei Segnalini Caprone dal Tabellone di Controllo extra e spostare il segnalino Gregge di quanto riportato.

Esempio: Un giocatore ha completato una Curva a Gomitolo e ha spostato il segnalino gregge di una posizione. Prima di contare i punti, decide di rimuovere uno dei suoi segnalini caprone dal tabellone di controllo extra. Sceglie di rimuovere un segnalino su un'azione da 2 spostamenti. Il segnalino gregge viene spostato di altre due posizioni. Si possono ora contare i punti.

5 - CONQUISTARE PUNTI

I giocatori conquistano punti in maniera differente a secondo di dovesi trova il segnalino gregge al termine durante il gioco.

Importante: Una volta che il segnalino lascia il Campo dell'Acchiapparella non si possono più fare Punti in questo modo.

IL CAMPO DELL'ACCHIAPPARELLA (CAMPO N.1)

Quando il turno di un giocatore finisce guadagna 1 Punto se le pecore del suo colore si toccano diagonalmente e 2 Punti se si toccano ortogonalmente.

Questi Punti vengono guadagnati immediatamente dopo aver mosso le pecore, risolto il gregge e aver mosso il Segnalino Gregge.

In Fig. 5 se il Giallo fosse il giocatore attivo guadagnerebbe 2 Punti. Se fosse il Rosso ne guadagnerebbe 1.



IL CAMPO DI ROGER (CAMPO N.2)

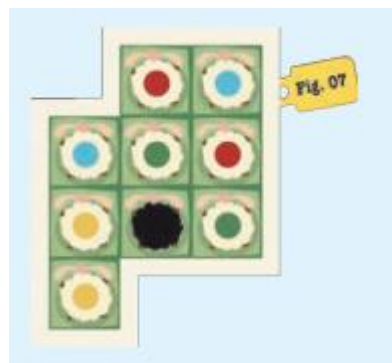
I punti vengono calcolati quando il Segnalino Gregge passa sopra ad uno spazio marrone.

Il Segnalino Gregge si fermerà sempre sul secondo spazio marrone del campo, non importa quanti spazi debba ancora percorrere a causa dell'azione del giocatore (ogni movimento aggiuntivo è perso).

Ogni pecora ottiene punti individualmente, a seconda della sua distanza da Roger.

Ogni pecora riceve:

- 4 Punti se è nella riga più vicina a Roger (riga 1)
- 3 Punti se è nella riga 2
- 2 Punti se è nella riga 3
- 1 punto se è nella riga 4



Esempio: In Fig. 6:

— il giocatore Rosso guadagna 5 punti (3+2)

— il Giallo 3 Punti (2+1)

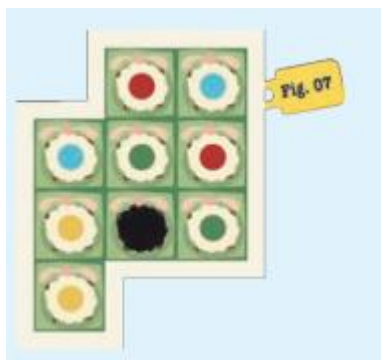
— il Verde 6 Punti (4+2)

— il Blu 3 Punti (3+0)

IL CAMPO DELLA PECORA NERA(CAMPO N.3)

Il giocatore attivo guadagna 1 Punto per ogni sua pecora in contatto diagonale con la Pecora Nera e 2 Punti per ogni pecora in contatto ortogonale.

In Fig.7 il Giallo fa 3 punti, ma solo se è il giocatore attivo.



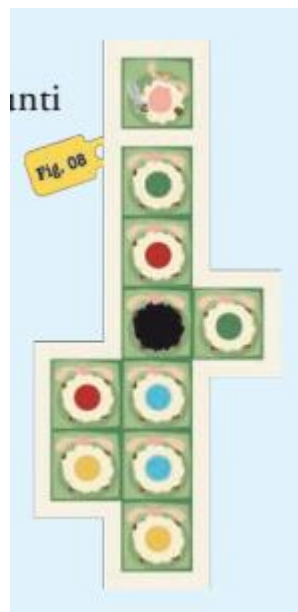
IL CAMPO DEL PANICO DA PECORA(CAMPO N.4)

Quando il Segnalino Gregge entra o passa sopra ad uno spazio marrone, la riga più vicina al Tosatore viene rimossa dal gioco per essere tosata! Queste pecore vengono messe da parte e non daranno altri Punti per il resto della partita.

Dopo aver rimosso le pecore tosate, ogni altra pecora ottiene Punti a seconda della sua distanza dal Tosatore:

- La pecora nella riga più lontana fa 4 Punti
- Quella nella seconda riga più lontana fa 3 Punti
- Quella nella terza più lontana fa 2 Punti
- Quella nella quarta riga fa 1 solo Punto.

Se il gregge si separa a causa di una tosatura, prima si calcolano i punti poi si risolve il gregge



Esempio: In fig. 8, la pecora verde è quella più vicina e viene rimossa dal gioco. I giocatori guadagnano i Punti come segue:

— Rosso 2 Punti (2+0)

— Verde 1 Punto (1+0)

— Giallo 7 Punti (4+3)

— Blu 5 Punti (3+2).

6 - PANICO DA PECORA

Se il segnalino gregge si è fermato su una casella rossa il giocatore attivo deve effettuare un tiro del Dado Panico.

Tirate il dado Panico per determinare il colore della pecora che va in panico.

Il giocatore attivo sceglie UNA pecora di quel colore ed esegue la **Spinta Pecoreccia**. Se non ci sono pecore di quel colore (magari sono state tosate), ritirate il dado.

Se esce bianco, il gregge intero va in panico ed esegue una Curva a Gomitolo (curva di 90 gradi) in una direzione scelta dal giocatore attivo.

INIZIO DEL GIOCO

“Non possiamo imparare le regole mentre giochiamo...?”

Per 3 o 4 Giocatori

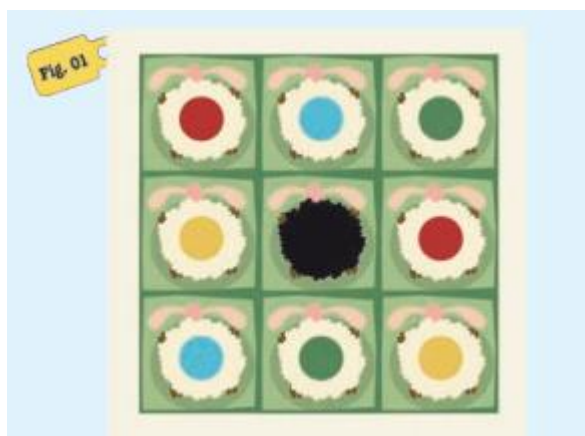
Posiziona le pecore come mostrato in Fig. 1. Scegliete il Percorso Segnatempo appropriato per il numero di giocatori. Il lato per 3 giocatori ha 56 spazi; quella per 4 giocatori ne ha 74.

Piazzate il Percorso Segnatempo a lato dell'area di gioco. Il primo giocatore, colui che inizia la partita, è la persona che si è tagliata per ultima i capelli (l'ultimo che è stato tosato)! Questo giocatore prende un Tabellone di Controllo, 12 Segnalini Caprone e un Segnalino per il punteggio di un colore.

Subito dopo il giocatore alla sua sinistra fa lo stesso, finché tutti i giocatori non hanno scelto un colore per giocare.

I giocatori piazzano i loro Segnalini per il Punteggio e il Segnalino Gregge all'inizio del Percorso Segnatempo (nel camioncino delle pecore marcato con il numero 0). Ora siete pronti ad iniziare a giocare (guardate la Fig. 2).

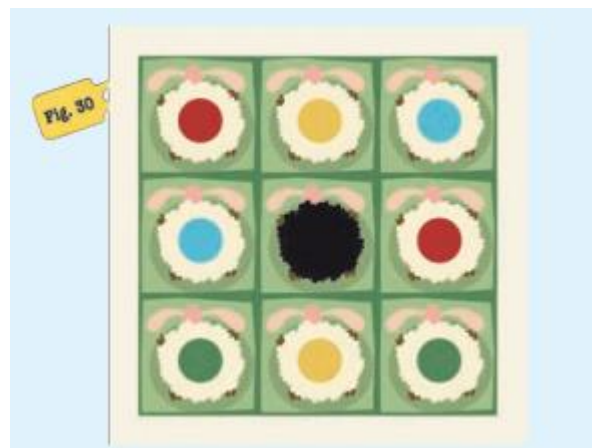
In una partita a 3 giocatori, un colore sarà neutrale e non farà punti.



Nota :Tutte le pecore guardano sempre nella stessa direzione (che è, ovviamente, la direzione della prima posizionata).

Per 2 Giocatori

In una partita a due giocatori, due colori sono neutrali e non fanno punti. Si usa il segnatempo sul lato 56.



Prendete uno dei Tabelloni di Controllo non utilizzati e piazzatelo di fianco all'area di gioco. Ogni giocatore prende 5 Segnalini Caprone dei colori non utilizzati. Ogni giocatore copre 5 azioni nel Tabellone di Controllo extra: 2 segnalini su azioni con 1 come movimento del Segnalino Gregge, 2 segnalini su azioni con 2 come movimento del Segnalino Gregge ed 1 segnalino su un movimento da 3 (le azioni non sono importanti, prendete semplicemente il numero del movimento).

Spinta Iniziale

Ogni giocatore esegue un Tiro Panico prima dell'inizio del primo turno di gioco.

Nella variante a 2 giocatori vengono effettuati 2 Tiri Panico.

FINE DEL GIOCO

“Mosrami la medaglia d'argento...Ti mostrerò il primo dei perdenti...”

Il gioco termina quando il Segnalino Gregge entra nell'ultimo spazio marrone.

Arriva la tosatura finale! Le pecore tostate vengono rimosse dal gioco e non daranno Punti. Si calcola il punteggio per il gregge rimanente, ottenendo così i Punti finali.

Il giocatore con più Punti è il vincitore. Se c'è un pareggio, allora il vincitore è il giocatore con più pecore rimaste nel gregge. Se il pareggio sussiste ancora, il vincitore è il giocatore che sarebbe stato il prossimo a giocare (quindi, la persona che ha giocato meno rispetto agli altri).

Ogni giocatore che perde entrambe le pecore nel primo turno di tosatura è fuori dal gioco, ma può ancora vincere se il suo punteggio rimane il più alto. Molto raramente, se vengono tosate sufficienti pecore, il Segnalino Gregge può non arrivare al termine del tracciato temporale. In questo caso, ogni giocatore gioca un turno finché tutte le azioni sul proprio tabelloncino non sono esaurite. Il gregge viene quindi tosato e si calcola il punteggio come se il Segnalino Gregge avesse raggiunto uno spazio marrone. Se il gregge è composto interamente da pecore di un colore solo (complimenti!), la tosatura finale non ha effetto ma il gregge ottiene Punti normalmente

Malus Punti (Variante a 2 Giocatori)

Qualsiasi segnalino caprone inutilizzato sul tabellone di controllo extra vale -2 punti alla fine della partita.

Se riuscite a tosare entrambe le pecore dell'avversario durante la prima tosatura, vincete automaticamente.