

SK

# BAAA-tle

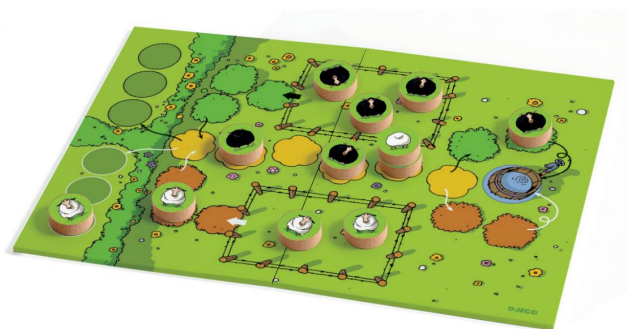
6-99 ROKOV





Obsah

# BAAA-tle



1x



2x



6x



6x



**Cieľ hry:** Byť prvým hráčom, ktorý privedie 3 svoje ovcečky na kvitnúcu lúku.

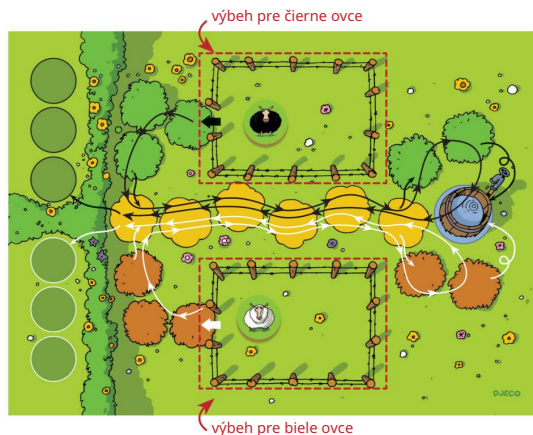
**Príprava hry:**

Umiestnite hernú dosku do stredu stola.

Každý hráč si vyberie farbu svojich ovcečiek, vezme si 6 zodpovedajúcich žetónov a položí ich lícom nahor do svojej ohrady.

Následne určte prvého hráča, ktorý si vezme 2 kocky.

Ovce musia opustiť svoj výbeh, ísť k napájadlu a potom sa pripojiť k rozkvitnutej lúke.



Zelené kríkové štvorce používajú IBA čierne ovce.



Hnedé kríkové debničky používajú IBA biele ovce.



Žlté kríkové štvorce používajú biele aj čierne ovce !



Napájadlo, ktoré používajú biele AJ čierne ovce !



Otočte ovcu tak, aby bol viditeľný chrbát.

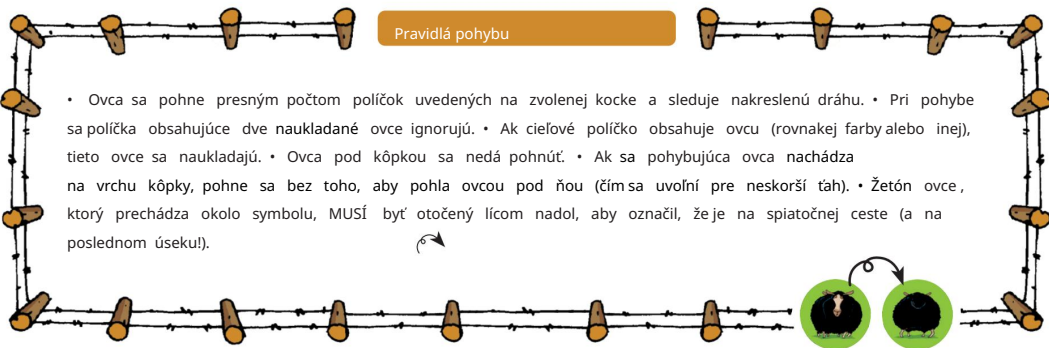
#### CESTA, PO KTOREJ KRÁČALI OVCE

Príďte k napájadlu tak, že prekročíte 3 políčky kríkov spojené s farbou vašej ovce, potom 6 žltých políčok kríkov a nakoniec 2 políčky kríkov stále spojené s farbou vašej ovce tesne pred napájadlom.

Keď ovca dorazí k políčke s napájadlom, otočí sa (zadná strana sa stane viditeľnou), aby sa vydala späť na rozkvitnutú lúku: 6 žltých políčok s kríkmi a priestor s lúkou (príchod).

**Hra:** Hráči sa striedajú. Aktívny hráč hodí oboma kockami:

- 1/ MUSÍ posunúť jednu zo svojich oviec o počet políčok určený hodnotou jednej z kociek,
- 2/ MUSÍ posunúť jednu zo svojich oviec (môže to byť tá istá) o počet políčok určený hodnotou druhej kocky.

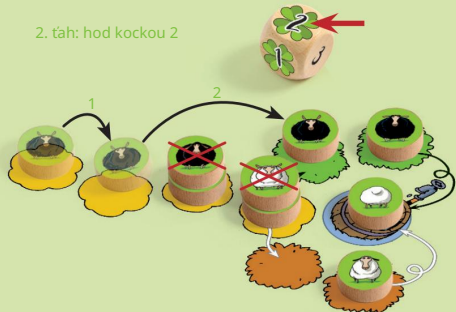


Príklad ťahu hráča, ktorý sa rozhodol použiť kocky samostatne:

Prvý ťah: kocka 1



2. ťah: hod kockou 2





### Zdvojnásobte svoje úsilie!

Ak kocky ukazujú rovnakú hodnotu, aktívny hráč môže pred vykonaním svojich ťahov posunúť ktorúkoľvek zo svojich oviec o jedno políčko.

Príklad: Jonatan hodí na oboch kockách číslo 2. Potom môže okamžite použiť svoj bonus za pohyb.

Pohne sa o jedno políčko na ovečku podľa vlastného výberu. Potom použije pohyby dvoch kociek na jednu alebo dve zo svojich ovečiek.



### Ako odomknem svoje ovečky?

Existujú dva spôsoby, ako odomknúť svoje ovečky:

- Majiteľ ovce na vrchu posúva svoju ovcu.
- Majiteľ ovce nižšie dostane počas svojho ťahu 2 štvorlistky.

Hráč, ktorý pri hode kockami získa 2 symboly štvorlistka, môže predtým, než vykoná svoje pohyby, zmeniť poradie dvoch na seba naskladaných ovečiek.



Hráč s čiernou ovcou hodil dva štvorlistky. Rozhodol sa vymeniť pozície dvoch oviec oproti sebe, aby bola jeho ovca opäť prístupná.



Vypustenie  
ovečky

Keď ovečka dosiahne kvetnatú lúku, je mimo hry. Všetky zostávajúce body pohybu na použitej kocke sa stratia.

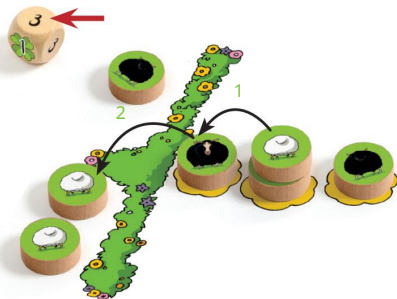
### Koniec hry:

Hneď ako hráč privedie 3 svoje ovečky na kvitnúcu lúku, okamžite vyhráva hru.

### Príklad :

Hráč s bielymi ovečkami použije kocku, na ktorej padla trojka, aby presunul svoju ovečku lícovou stranou na opačnú stranu do kvetinovej lúky. Na presun stačia dva pohyby (tretí sa stráca).

Tretia ovečka hráča s bielymi ovečkami dorazila na lúku, hráč okamžite vyhráva hru.



POZOR. Malé části.

DJ00835



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paríž - Francúzsko  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)