

Wypas.

Úvod

Spoločenská hra pre 3 až 6 hráčov s hracím časom od 10 do 30 minút.

Hráči predstavujú valachov pasúcich a strihajúcich ovečky. Hráč ktorý najšikovnejšie ostrihá ovečky získa najviac víťazných bodov (VB) a vyhrá hru.

Pravidlá hry sú jednoduché, ale ešte pred ich podrobným popisom uvedieme základné princípy hry aby ste získali prehľad o priebehu hry. Podrobný popis jednotlivých fáz nájdete za popisom kariet.

1. Licitácia - bača (jeden z hráčov) zoberie 3 vrchné karty z balíčka, prezrie si ich a ponúkne ich do dražby. Dve karty ponúkne odkryté a jednu zakrytú.
2. Košarovanie – hráči môžu umiestňovať ovce do svojich košiarov.
3. Strihanie – hráči môžu ostrihať jedno, alebo obe svoje stáda a získať tak víťazné body.
4. Branie kariet – bača každému hráčovi rozdá po tri karty
5. Zmena baču – hráč ktorý bol v práve skončenom kole bačom, posunie kartu baču hráčovi, ktorý sedí po jeho ľavej ruke. Nový bača bude začínať nasledujúce kolo.

Hrací materiál

110 kariet

1 počítadlo víťazných bodov

6 panáčikov

Tento návod

Popis hry

Úlohou hráčov je zostaviť čo najhodnotnejšie stáda oviec, ktoré pri strihaní dajú čo najviac vlny – víťazných bodov. Do stáda sa môžu ukladať buď karty rovnakej farby s postupne stúpajúcimi hodnotami, alebo karty s rovnakou hodnotou, ale každá inej farby. Čím hodnotnejšie ovce a čím väčšie stádo, tým hodnotnejšie rúno, čiže viac víťazných bodov.

Počas hry môžu hráči kedykoľvek zahrať z ruky špeciálne karty. Hra končí vo chvíli, keď niektorý z hráčov ostrihá piate stádo oviec.

Karty

V hre sa vyskytujú štyri typy kariet:

karty oviec

karta baču

karty valachov

špeciálne karty

Karty oviec

Karty oviec tvoria väčšinu balíčka. Karty oviec sa umiestňujú po stranách karty valacha do košiarov a neskôr sa strihajú za účelom zisku víťazných bodov. Každá karta ovce má určitú farbu a hodnotu, napr.:



Číslo v ľavom hornom rohu označuje hodnotu karty.

Riadok číslíc v spodnej časti karty označuje, aké hodnoty kariet sa v danej farbe vyskytujú. Napríklad, v červenej farbe sa vyskytujú iba ovce s hodnotou 1,2,3 a 4.

Medzi kartami oviec sa nachádzajú aj výnimočné karty ovečiek Dolly.



Dolly

Môže mať akúkoľvek hodnotu v rozsahu 1 – 6. Táto hodnota môže byť vyššia ako maximálna hodnota ovce pre danú farbu, aj tak ale nemôže byť väčšia ako 6.



Super Dolly

Môže mať akúkoľvek hodnotu v rozsahu 1-6 v akejkoľvek farbe. Táto hodnota môže byť vyššia ako maximálna hodnota ovce pre zvolenú farbu, ani tak ale nemôže byť väčšia ako 6.

Pozor: Karty Dolly nie sú špeciálnymi kartami, takže ich nie je možné anulovať použitím špeciálnej karty Pastiersky pes.



Karta baču

Počas hry sa hráči striedajú v bačovani – začínaní kola. Hráč, ktorý v sa v danom kole stáva bačom, si umiestni túto kartu viditeľne pred seba.



Karty valachov

Každý z hráčov si vezme jednu kartu valacha pred seba. Po oboch stranách karty sa nachádzajú košiare – miesta kam hráči umiestňujú ovce na strihanie.

Špeciálne karty

Špeciálne karty je možné zahrať kedykoľvek počas hry, dokonca i počas ťahu iného hráča. Po zahrnutí takejto karty je ale potrebné nechať protihráčovi trochu času na prípadnú reakciu inou špeciálnou kartou. Ak hráči zahrajú niekoľko špeciálnych kariet po sebe, vyhodnotia sa v poradí, v akom boli zahraté. Prípadné nezhody rozhoduje bača.

Zlodej

Zahraj proti inému hráčovi. Prezri si karty v ruke tohto hráča a jednu z kariet si zober do ruky.



Pastiersky pes



Zruš efekt práve zahranej špeciálnej karty (aj iného pastierskeho psa). Pastierskeho psa je možné zahrať aj na košiar, v ktorom sa už nachádza vlk a tak vlka odohnať. (Odložte obe karty na odhadzovací balíček.)

Vlk

Polož kartu vlka nad košiar, v ktorom sú už aspoň dve ovce. Počas strihania tento košiara zožerie vlk ovcu s aktuálne najvyššou hodnotou a potom ujde do lesa – odhod' kartu vlka aj nešťastnej ovce na odhadzovací balíček.



Čierna ovca



Zahraj túto kartu do košiara v ktorom sú aspoň dve ovce. Vymeň kartu Čiernej ovce za ľubovoľnú kartu ovce v košiarí a tú si zober do ruky. Ak kartu Čiernej ovce nezrušíte ihneď po jej zahrnutí Pastierskym psom ostane v košiarí a zaberá miesto (číslo vymenenej ovce) až do strihania. Počas strihania má čierna ovca hodnotu 0, ale počíta sa do

Pozor: Ak po zahrnutí čiernej ovce ostane v košiarí okrem čiernej ovce už iba jedna ovca, môže sa majiteľ

košiara v 2. fáze kola (košarovanie) znovu rozhodnúť či bude do košiara dokladať ovce podľa hodnoty, alebo podľa farby. Ak má napríklad v košiarí iba čiernu ovcu a „zelenú 3ku“ môže doložiť buď 3ky inej farby, alebo pokračovať zelenými ovečkami vyššej hodnoty. Čierna ovca ale vždy zaberá jedno miesto v košiarí.

Počítadlo víťazných bodov a figúrky

Počítadlo víťazných bodov slúži na zaznamenávanie aktuálneho počtu víťazných bodov pomocou figúrok, ktoré si hráči na začiatku hry vybrali. Každý hráč umiestni na začiatku hry svoju figúrku na pole s číslom 0. Po zisku bodov na základe počtu ostrihaných oviec, posunie hráč svoju figúrku na príslušne pole.

Príprava hry

Hru začína hráč, ktorý bol ako posledný v horách, alebo ten, ktorý hru vyhral naposledy. Tento hráč si zoberie kartu baču. Potom ostatným hráčom, vrátane seba rozdá po jednej karte valacha, položí príslušný počet figúrok na políčko 0 počítadla víťazných bodov a zamieša balíček vytvorený z kariet oviec a špeciálnych kariet.

Každý z hráčov si pred seba položí kartu valacha tak, aby mal po oboch stranách tejto karty miesto na košiare. Hráč – bača, si kartu baču položí nad kartu valacha a následne rozdá každému hráčovi po päť kariet. Zvyšné karty položí zakryté na stôl a hra môže začať.

Obrázok: Počiatočné rozloženie hry



Priebeh kola

Každé kolo pozostáva z piatich fáz, ktoré postupne odohrajú všetci hráči.

1. Licitácia
2. Košarovanie

3. Strihanie
4. Branie kariet
5. Zmena baču

Každú fázu začína bača.

1. Licitácia

Bača vezme vrchné 3 karty z hracieho balíčka (prípadne 2 ak hrajú iba traja hráči) a prezrie si ich. Potom jednu z nich položí zakrytú na stôl a vedľa nej položí zvyšné karty odkryté. Všetky tieto karty sú predmetom licitácie.

Obrázok: Príklad kariet vyložených do licitácie.



Hráči licitujú kartami, ktoré majú v ruke. Licitáciu začína hráč naľavo od baču. Určí jednu z vystavených kariet a povie svoju ponuku, alebo zahlási pas. Ostatní hráči v smere hodinových ručičiek majú možnosť buď túto ponuku prebiť, alebo zahlásiť pas. Ak hráč raz zahlási pas, nemôže sa už do licitácie o túto kartu znovu vrátiť, ale môže znovu licitovať o iné karty v tomto kole.

Začatie licitácie alebo zvýšenie ponuky hráč vykoná tak, že pred seba odkryte položí kartu/karty oviec. Súčet ich hodnôt predstavuje výšku jeho ponuky. Každá nasledujúca ponuka musí byť minimálne o 1 vyššia (hráč musí prebiť ponuku súpera). Hráč ktorý ponúkol najviac (ostatní zahlásili pas) si vezme vydraženú kartu do ruky. Všetky karty ktoré hráči použili počas licitácie ako svoje ponuky sa odhodia na odhadzovací balíček (to platí aj pre hráča, ktorý licitáciu vyhral).

Ak počas licitácie nikto za licitovanú kartu neponúkol žiadnu hodnotu a všetci zahlásili pas, kartu získa bača. Po skončení licitácie prvej karty, hráč sediaci po ľavej ruke hráča, ktorý začína predchádzajúcu licitáciu, určí ďalšiu kartu a začne novú licitáciu. Licitácie prebehajú dovtedy, kým nie sú vylicitované všetky karty ktoré na začiatku kola vybral bača.

Pozor: Hráč, ktorý začína licitáciu nemusí ponúknuť

žiadnu hodnotu, môže ihneď zahlásiť pas. Musí ale vždy určiť o ktorú kartu sa bude licitovať.

Pravidlo pre pokročilých – Blafovanie

Hráč môže licitovať aj zakrytou kartou. Vyloží pred seba zakrytú kartu a ohlásí svoju ponuku, pričom ohlásená hodnota nemusí byť zhodná s hodnotou tejto karty. Počas licitácie je možné zahrať iba jednu zakrytú kartu, ďalšie karty do licitácie už hráč ponúka odkryté.

Nasledujúci hráč, ktorý môže licitovať (ešte neohlásil pas) môže byť:

- takúto ponuku prebiť, licitácia potom pokračuje podľa normálnych pravidiel, alebo

- pristúpiť na takúto licitáciu a to tým, že vyhlásiť dorovnávam ponuku. Následne vyloží karty v rovnakej hodnote, akú ohlásil blafujúci hráč. (Aj tento hráč môže zahrať jednu kartu zakrytú).

Ak všetci ostatní hráči buď ohlásia pas, alebo taktiež dorovnajú ponuku, hráči odkryjú karty. Hráč ktorý reálne ponúkol najvyššiu hodnotu, vyhráva licitáciu.

Ak nastane remíza, vyhráva hráč, ktorý ako prvý blafoval. Prípadné nezhody rozhoduje bača.

2. Košarovanie

Hráči jeden po druhom umiestňujú jednu, či viacero oviec naraz do svojich košiarov (na ľavú a pravú stranu karty svojho valacha). Ak je košiar prázdny, je možné do neho umiestniť ľubovoľnú kartu, alebo karty oviec. Ak sa už v košiari nejaká ovca nachádza, ďalšiu ovcu/ovce tam možno umiestniť iba pri splnení nižšie uvedených podmienok:

V jednom košiari môžu byť ovce iba jednej farby, alebo jednej hodnoty.

Ovce jednej farby sa vykladajú „v postupkách“ od nižšej hodnoty k vyššej, neskôr je možné dokladať karty na začiatok i koniec košiara.

Hráč teda môže vyložiť karty 3,4,5, (ale nie 3,5,6) a neskôr doložiť 2, alebo 6.

Ak má hráč ovce v dvoch košiariach, nemôže už vytvárať nový košiar, musí najskôr ovce v jednom košiari ostrihať.

Pozor: Počas fázy košarovania je možné naraz zahrať ľubovoľný počet oviec, ak dodržíte vyššie uvedené pravidlá.

Fáza košarovania nie je povinná, hráči môžu túto fázu

vynechať.

3. Strihanie

Počas tejto fázy hráči môžu (ale nemusia) ostrihať ovce z jedného, či oboch košiarov a tak získať rúno (čiže víťazné body).

Pozor: Skutočnosť, že hráč chce ostrihať niektorý košiar, musí ohlásiť ostatným hráčom hlasným bečaním. Ak hráč pred strihaním nezabečí, nezíska víťazne body.

Po ostrihaní oviec z košiara (a samozrejme po zabečaní) si hráč svoju figúrku posunie vpred o príslušný počet bodov podľa nižšie uvedenej tabuľky. Karty oviec z ostrihaného košiara sa nezahadzujú na odhadzovací balíček, ale hráč si ich zakryté odloží bokom ako jedno rúno (alebo ak chcete - štych). Každé rúno (štych) si hráč ukladá samostatne, aby bolo vidieť koľko ich už má, pretože piate rúno pri jednom hráčovi znamená koniec hry.

stihne získať piate rúno, dostane 2 dodatočné body. V určitých prípadoch je možné, že hráč získa i šieste rúno – aj hodnota šiesteho rúna sa započítava do jeho celkového zisku víťazných bodov. Hráč, ktorý získal najviac bodov, vyhráva hru. Ak nastane remíza, tak ... je remíza. Víťazov je jednoducho viac.

Počet kariet v rúne	Beeenefit
1	Odhoď kartu na odhadzovací balíček. 1 karta nie je rúno.
2	Odhoď kartu s vyššou hodnotou. Hodnota nižšej karty = počet víťazných bodov (VB).
3	Súčet hodnôt kariet = počet VB
4	Ako v riadku 3 + 1 bod
5	Ako v riadku 3 + 2 body
6	Ako v riadku 3 + 3 body

4. Branie kariet

Bača zakryte rozdá každému hráčovi po tri karty. Ak sa minú karty v hracom balíčku, zamiešajte odhadzovací balíček a vytvorte nový hrací balíček. Hráč môže mať počas hry v ruke ľubovoľný počet kariet.

5. Zmena baču

Bača posunie kartu baču hráčovi po ľavej ruke. Tento hráč sa stáva bačom pre nasledujúce kolo hry.

Koniec hry

Hra končí, ak počas fázy strihania niektorý hráč získa piate rúno. Tento hráč získa dodatočné 4 body. Ostatní hráči ešte môžu podľa poradia ostrihať ovce vo svojich košiaroch. Každý hráč, ktorý ešte v poslednom kole