

Battle Sheep

Szép nyári reggel van, a nap épp átbukik a dombon, és megvilágítja a legelő fűszálain himbálózó hajnali harmatcseppeket. Messziről madarak reggeli csivitelése hallatszik, halk és gyengéd szellő suhan át a mező fölött, ahol tücskök muzsikálnak és... beee, beee, beee. Mi ez? Mi van itt? Mi ez a sok birka? Neeee! Letapossák a fűvet, meg a virágokat, tönkreteszik a dombot! Áááááá, neeeee!

Megjöttek a csatabirkák

Nem csak letapossák, de le is rágják, méghozzá tövig. Ha birkára bízzuk a fűnyírást, akkor azt minden esetben a föld színéig lerágják. Nekünk mindössze annyi a feladatunk, mint birkapásztoroknak, hogy minél több jószágunk jóllakjon a legelőn. Ehhez nem kell mást tennünk, mint jó logisztikával terelgetni biofűnyíróinkat a többi gazda birkái között. Az a pásztor lesz a legelő hőse és a játék győztese, aki a játék végére a legtöbb állatát sikeresen meglegeltette.



Az a szép, zöld gyep

Na jó, nem gyep, hanem fű, de olyan jól hangzott. A játék úgy kezdődik, hogy minden játékos kap 4 db lapkát, amin a fű van. Ezeket egymás után leteszik az asztalra, így egy egybefüggő legelőt alkotnak. Nagyon fontos, hogy mindig kapcsolódni kell a korábban letett lapokhoz, de nem tilos lyukakat kialakítani a területen. Miután mindenki elhelyezte a parcelláit az asztalon, csatasorba állítjuk birkáinkat, akarom mondani csataoszlopba, és egy magas birkatorony képében a tábla egyik szabad mezőjére tesszük alakulatunkat. Ezután indul az ádáz legeltetés.



Halad, legel

Amikor sorra kerülünk, megragadjuk egyik birkaoszttagunkat, és abból egy egységet elmozgatunk. Az elmozgatásnál lényeges, hogy egy birka ott maradjon a kiindulási ponton, és legalább egy birkát el kell mozdítani a toronyból. Minden birka csak egyenesen tud közlekedni, és csak ütközésig. Nem véletlenül mondják, hogy buta, mint a birka. A mozgatás egy mezőről 6 irányba lehetséges, így alaposan meg kell nézni, mikor merre legeltetünk. Miután egységünkkel megérkeztünk az új helyre, a többi pásztor lépése következik. Ez mindaddig így van, míg tudunk az említett szabályoknak megfelelően birkát mozgatni és terjeszkedni.

Beeeszorultak

Könnyen előfordulhat, hogy az egyik birkaegységünk nem tud továbbhaladni, mivel a többi birka elzárja a mozgáshoz elengedhetetlen utakat. Ilyenkor könnyes szemmel vessünk egy utolsó pillantást a beszorult halomra, és rögzítsük a birkanaplóba, hogy ezek a jószágok nem tudnak minden igényt kielégítő legelészést folytatni. Az így beszorult csoport alsó birkáját a táblán hagyjuk, a többi fölötté lévő pedig levesszük a tábláról – ezek lesznek a mi legeltetési veszteségeink.

A juhok ivar és kor szerinti megnevezésére gazdag és történetileg, valamint tájilag differenciált szókészlete van a magyar nyelvnek. A hím ivarú a kos, Erdélyben a berbéc; kifejlett nőivarú a juh, anyajuh; herélt: ürü, örü; a későn herélt juh neve cap; kisállat egy éves korig: bárány (ivar szerint: kosbárány, jerkebárány, ürübárány); egy év feletti növendék: toklyó, néhol ennek nőténye a szűz vagy diszke.

Forrás: gyakorikerdések.hu

Egyszer minden csata véget ér

Így ez a játék is. Ez akkor következik be, amikor már senki nem tud szabályosan mozgatni birkacsoportokat. Ilyenkor megnézzük, kinek van a legkevesebb éhen maradt birkája, és az lesz a győztes. Ha döntetlen alakul ki, akkor az a pásztor lesz a győztes, akinek a legnagyobb egybefüggő nyája van.

Legeltetési tanácsok kezdő birkapásztoroknak

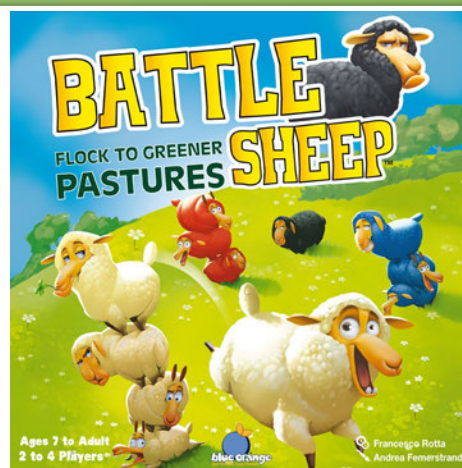
Elsősorban a játéktér kialakításakor igyekezni kell olyan keskeny területet létrehozni, ahol vagy mi magunkat tudjuk elszeparálni, és ott biztos legelőterületet szerezni rágógépeinknek, vagy egy másik játékos birkáit be tudjuk oda zárni. Arra nagyon kell figyelni, hogy mindig legyen elegendő, de ne sok birka egymáson, amikor mozgatunk. Ha sokan vannak, akkor éhen maradhatnak, ha kevesen, akkor pazaroljuk a területeket, és csökkentjük az egybefüggő nyájunkat. Két játékosnál könnyen követhetők az események, és viszonylag jól lehet taktikázni, sőt, némi stratégiát is tudunk belevinni a játékunkba. 3-4 játékos esetén a kiszámíthatóság csökken, a stratégia elvész, és a taktika fogja jellemezni a játékot. Jól kell menedzselni nyájunkat, hogy minden tagja teli bendővel végezze a napot.

Kinek, miért?

Ezt a játékot előszeretettel játsszák gyerekek a nekik tartott foglalkozásokon, minden alkalommal előkerül, és igyekeznek minél több fordulót játszani vele. Amikor szülők is bejöhethetnek a terembe, akkor ők is gyorsan megszeretik, és több partit is lejátszanak. A szabályokat gyorsan el lehet magyarázni, és gyorsan meg is értik. A játékmenet játékosfüggő, de 20-25 perc alatt le lehet játszani egy partit. Ennek fényében ajánlom kicsiknek, nagyoknak, családoknak és mindenkinek, aki szereti az absztrakt logikai játékokat.

Jó játékot!

drcsaba



Battle Sheep

Tervező:	Francesco Rotta
Megjelenés:	2014
Kiadó / Forgalmazó:	Blue Orange Games / Gémklub
Kategória:	Absztrakt stratégiai játék
Ajánlott életkor:	7+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	15 perc

