

War & Sheep

Előkészület:

- játékosok szint választanak,
- birkák táblára helyezése a szabály két mintája közül az egyik szerint,
- bolond birka nincs a táblán,
- fűkorongok összekeverve, lefordítva felhelyezve a tábla szabad mezőire,
- kártyák összekeverve lefordítva talont képeznek,

Játékosok felváltva kötelezően két (akár azonos típusú) akciót hajtanak végre a következőkből választva:

- fűkorong vizsgálata
- birka mozgatása
- farkas mozgatása
- akciókártya kijátszása
- birka álcázása

Lefordított fűkorong vizsgálata:

- Játékos megmondja melyik 1 v. 2 fűkorongot fogja megvizsgálni.
- Ezek saját birka szomszédságában (átlós is lehet) kell hogy legyenek.
- Ezután felveszi ezeket, megnézi, majd továbbra is lefordítva visszateszi.
- Ha farkas van rajta, akkor felfedve is visszahelyezheti.

Birka mozgatása:

- Saját birka mozgatható egyenes vonalban (vízszintesen v. függőlegesen) üres mezőkön keresztül ütközésig.
- A mögötte felsorakozó birkák libasorban vele együtt mozognak.
- Ha a birka a mozgása végén farkasnak ütközik, akkor az megeszi.
- Ha a birka mozgása végén fűkorongnak ütközik, akkor azt fel kell fedni.
- A korongot be kell mutatni az ellenfélnek, s a következők történhetnek:
 - farkas: a farkas felfedve a helyén marad, a birka kiesik a játékból,
 - fű: a játékos a korongot lefordítva maga elé rakja, valamint ha a korong
 - 1-es fű: a birka a korong helyére kerül; a játékos akciókártyát húz,
 - 3-as fű: a birka a korong helyére kerül,
 - 5-ös fű: a birka kiesik a játékból,
- Ha a játékos akciókártyát húz, akkor azt magához veszi, kivétel a "Binge": ezt azonnal bemutatja, s ekkor az összes kártyáját elveszti.

Farkas mozgatása:

- Farkas mozgatható egyenes vonalban (vízszintesen v. függőlegesen) üres mezőkön keresztül ütközésig.
- Ha álcázatlan birkának ütközik, akkor az kiesik, s a farkas a helyére lép.
- Ha másnak ütközik, akkor az előtte lévő mezőn megáll.
- Fel nem fedett farkast is mozgathat a játékos, ha ezzel együtt felfedi.

Akciókártya kijátszása:

- A játékos a nála lévő akciókártyák közül egyet kijátszik.
 - A rajta lévő akciót végrehajtja.
 - Ezután a kártya a játékból kiesik.
- (Van kártya, ami a játék végén ér pontot.)

Birka álcázása:

- A játékos egy saját birkát "álcázhat" a korong megfordításával (ekkor a fű mögé rejtőzött birka van a korongon felül).
- E birka nem mozoghat, de nem eszi meg a farkas.
- Egyszerre csak egy darab saját birka lehet álcázva.
- A játékos az álcázott birkáját akciófelhasználás nélkül visszafordíthatja.

A játék vége négyféleképpen következhet be:

- Valamely játékos az összes birkáját elveszti: ezzel együtt a játékot is.
- A "Truce" kártya kijátszásával: az nyer akinek több pontja van.
- Az összes fűkorong felfedésre kerül: az nyer akinek több pontja van.
- Vége van, ha 4 körön keresztül nem fednek fel fűkorongot, és nem eszik meg birkát farkas: az nyer akinek több pontja van.