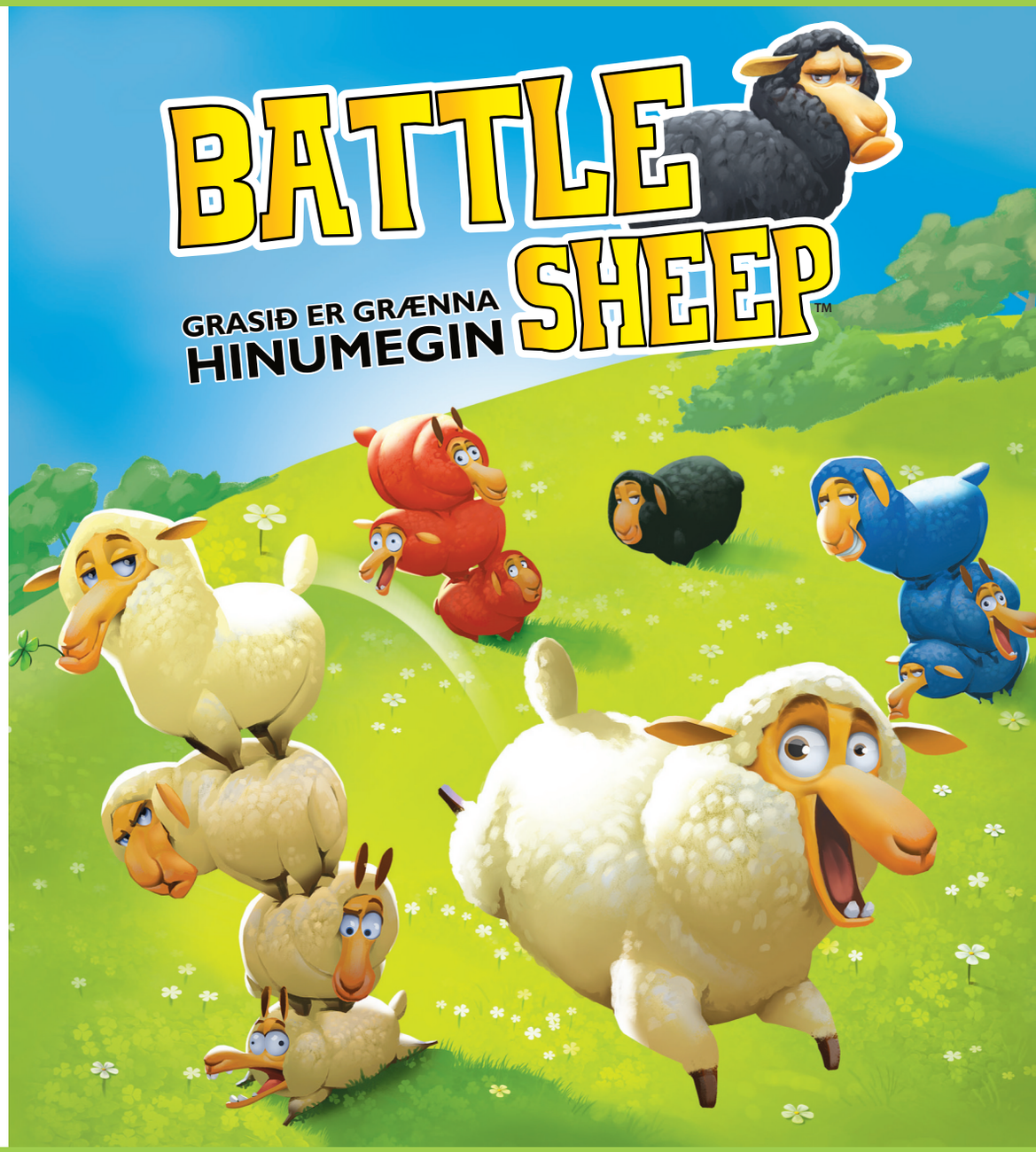
LEIKSLOK:
Þegar enginn leikmaður getur hreyft kindurnar sínar, þá sigrar sá leikmaður sem á flesta hagana.

Ef um jafntefli er að ræða: Ef tveir eða fleiri leikmenn eiga jafn marga haga við lok spilsins, þá sigrar sá leikmaður sem á stærstu hjörðina (það er að segja, flestar kindur sem tengjast saman á að minnsta kosti einni hlið).

Dæmi: Rauðu kindurnar og hvítu kindurnar eiga báðar 15 haga. Rauðu kindurnar eiga 10 samtengda haga, en þær hvítu aðeins níu. Þess vegna **sigra rauðu kindurnar!**

Original game idea by Francesco Rotta. Illustration by Andrea Femerstrand.
©2014 Blue Orange. All rights reserved for all countries.
Battle Sheep is a trademark of Blue Orange.



blue orange
Hot Games Cool Planet

ALDUR: 7 ÁRA OG ELDRI
FJÖLDI: 2-4 LEIKMENN
TÍMALENGD SPILS: 15 MÍNÚTUR

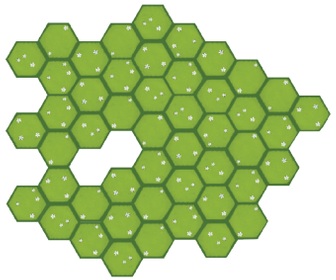
INNIHALD:
• 16 hagaspjöld (hver sexhyndur reitur táknar einn haga).
• 64 kindatákn (16 í hverjum lit)

GRASIÐ ER GRÆNNA HINUMEGIN...
Hjarðir kinda keppast um að komast yfir sem mest af beitilandi bóndans. Gættu að lúmskum kindum, gættu að hverri hreyfingu hjarðarinnar, og girtu fyrir hreyfingar andstæðinganna. Náðu sem flestum högum til að vinna þetta snögga kænskuspil. Mundu að grasið er alltaf grænna hjá klókum kindum!

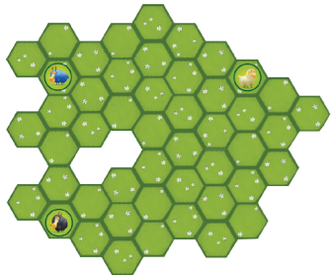
UNDIRBÚNINGUR:
1. Hver leikmaður tekur 6 kindatákn af sama lit og staflar þeim öllum í **einn kindastafla**.

2. Hver leikmaður tekur 4 hagaspjöld.
Athugið: Ef það eru færri en 4 leikmenn, þá notið þið ekki öll hagaspjöldin sem fylgja með í kassanum.

3. Leikmenn skiptast á að raða upp hagaspjöldunum til að móta leikborðið. Öll spjöldin þurfa að tengjast á að minnsta kosti einni hlið.



4. Yngsti leikmaðurinn setur staflann sinn við jaðar leikborðsins, svo leikmaðurinn til vinstri og svo koll af kolli.



MARKMIÐ SPILSINS:
Hreyfðu kindurnar þínar til að eignast stærsta hluta leikborðsins með því að hindra andstæðinga þína í að komast að.

GANGUR SPILSINS:
Yngsti leikmaðurinn hefur leikinn, svo leikmaðurinn til vinstri, og svo koll af kolli.

Þegar þú átt að gera, þá þarftu að:

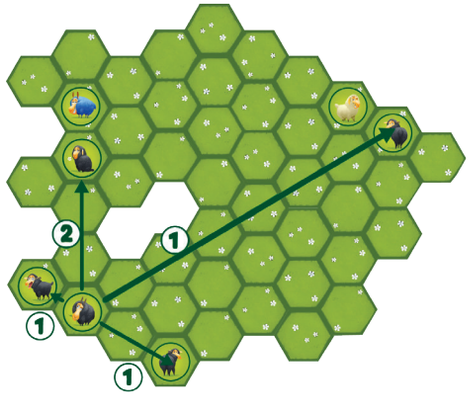
1. Skipta einum kindastaflanum þínum í tvennt (þú mátt ráða hve margar kindur eru í hvorum stafla, en það verður að vera að minnsta kosti ein í hvorum).

2. Skildu upprunalega staflann eftir þar sem hann er og færðu allan hinn staflann eins langt og þú getur í beinni línu þangað til þú annað hvort:
a) rekst á annan kindastafla.
b) kemst ekki lengra (oftast því staflinn er kominn á enda leikborðsins).

MIKILVÆGT:
• Þú verður að skilja eftir að minnsta kosti eina kind þar þaðan sem þú færir staflann.
• Þú getur aðeins hreyft kindurnar í beinni línu.
• Þú mátt EKKI hafa fleiri en einn kindastafla á hverjum haga.
• Þú mátt EKKI sameina eða hoppa yfir aðrar kindur (ekki einu sinni þínar eigin kindur).

Dæmi: Svarti kindastaflinn getur farið annað hvort:
1 á einn haganna við enda leikborðsins.

2 á hagann við hlið bláu kindarinnar.



Ef kindastaflinn þinn er umkringdur öðrum kindum, þá er hann læstur inni og getur ekki hreyft sig.

Þú ert úr leik ef þú getur ekki lengur hreyft neina kindanna þinna.