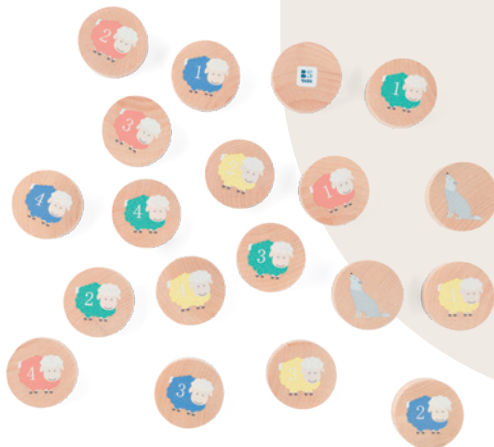




GA549

Sheep Vs. Wolf Catch Game

**DA** p. 9**ES** p. 8**NL** p. 4**CZ** p. 12**DE** p. 6**FR** p. 5**PL** p. 10**SK** p. 13**EN** p. 3**IT** p. 7**RO** p. 11

NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Lang koord. Wurgingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Long cord. Strangulation hazard. **CZ** Upozornění. Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Dlouhá šňůra. Nebezpečí uškrtení. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Longue corde. Danger de strangulation. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Lange Schnur. Strangulationsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Lang snor. Strangleringsfare. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanuste lastele. Väikesed osad. Kägistamisoht. Pikk nöör. Poomisoht. **FIN** Varoitus. Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pitkä naru. Kuristumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μακρύ κορδόνι. Κίνδυνος στραγγαλισμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Corde lunghe. Rischio di strangolamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Lang snor. Kvelningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Długa linka. Niebezpieczeństwo zadziernięcia. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Corda comprida. Risco de estrangulamento. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Coardă lungă. Pericol de strangulare. **SL** Opozorilo. Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev. Dolga vrvica. Nevarnost zadavitve. **SK** Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Dlhá šnúra. Nebezpečnosť uškrtenia. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Cuerda larga. Peligro de estrangulamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Långt snöre. Risk för strypning.



Copyright © 2025 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.



8 717775 445494 >



Goal of the Game

This game is a tag game with many different ways to play. See the suggestions below, or come up with your own rules!

Start every game by putting the right amount of sheep, wolves, and shepherds in the bag. Take turns picking a chip to see what you are!

With fewer players, leave out some sheep. For example:

- 12 players – leave out one color
- 9 players – leave out one color and all number 1's

Counting sheep

for up to 18 players

- The wolf and shepherd earn points equal to the sheep's number when they tag (tagging a "4" earns 4 points).
- The wolf and shepherd each have their own area where their tagged sheep go.
- If a sheep has been tagged, they are out and must move to the correct area (wolf or shepherd).
- Keep playing until all sheep are tagged.
- Count the points to see whether the wolf or the shepherd earned the most.



1x



10-16



1

Co-op sheep

For up to 19 players

- Sheep may form chains (holding elbows or hands) with others of the same color.
- The chain must be in the correct order (1-2-3-4).
- A wolf can tag a chain, but not loose sheep.
- If you hold hands with the shepherd, you are safe.
- If you are tagged, you unchain and run in opposite directions.
- Tagged sheep must move to different areas.
- If you form a chain of 4 of the same color, you are safe and cannot be tagged again.



1-2



10-16



1

End & Scoring: Play for 5 minutes. Sheep win if the majority are safe. If not, the wolves win.

Don't touch the shepherd

for 8 to 16 players

- Wolves must try to tag all players with sheep number 4.
- If a wolf tags a shepherd, the wolf is out.
- When tagged, a runner freezes and is out.
- During the game, sheep and shepherd may swap their chips to confuse the wolves.
- Once you are tagged, you cannot swap chips anymore.
- The game ends when either all number 4's are tagged, or when both wolves tagged the shepherd and are out.



1-2



8-16



1

Color rescue

for 8 to 16 players

- Tagging: When a tagger touches a runner, the runner stops and performs their number's action:
 - 1 = big jump
 - 2 = spins
 - 3 = side-steps
 - 4 = toe-taps
- After completing the action, the runner becomes a tagger too.
- Keep playing until everyone is tagged.
- Optional color twist: If the tagger and runner share the same color, the runner must do double the number of actions before moving again.



1 or 2



8-16



X


Doel van het spel

Dit is een tikspel met allerlei varianten. Gebruik de ideeën hieronder, of verzin je eigen regels!

Begin elke ronde door het juiste aantal schapen, wolven en herders in het zakje te doen. Neem om de beurt een fiche uit het zakje om te zien wat je bent.

Met minder spelers laat je enkele schapen weg. Bijvoorbeeld:

- 12 spelers: laat één kleur weg
- 9 spelers: laat één kleur én alle nummer 1's weg

Schaapjes tellen
Tot 18 spelers

- De wolf en de herder verdienen punten gelijk aan het nummer van het schaap dat ze tikken (bijv. een "4" is 4 punten waard).
- Wolf en herder hebben ieder hun eigen plek waar getikte schapen naartoe gaan.
- Een getikt schaap is af en moet meteen naar het juiste vak (wolf of herder).
- Speel door tot alle schapen zijn getikt.
- Tel daarna de punten om te zien wie er gewonnen heeft: de wolf of de herder.


1x

10-16

1
Co-op schapen
Tot 19 spelers

- Schapen mogen kettingen vormen (door elkaars handen of ellebogen vast te houden) met schapen van dezelfde kleur.
- Een ketting moet in de juiste volgorde zijn: 1-2-3-4.
- Een wolf mag een hele ketting tikken, maar geen losse schapen.
- Houd je de hand van de herder vast? Dan ben je veilig.
- Word je getikt, dan laat de hele ketting los en rent iedereen uit elkaar.
- Getikte schapen moeten naar verschillende vakken.
- Vorm je een complete ketting van vier schapen van dezelfde kleur, dan is die ketting veilig en niet meer te tikken.


1-2

10-16

1

Einde & punten: speel 5 minuten. De schapen winnen als de meerderheid veilig is. Anders winnen de wolven.

Raak de herder niet aan
voor 8 to 16 spelers

- De wolven proberen alle spelers met schaap nummer 4 te tikken.
- Tikt een wolf per ongeluk de herder, dan ligt de wolf eruit.
- Wie wordt getikt, bevriest en is uit het spel.
- Tijdens het spel mogen schapen en de herder hun fiches ruilen om de wolven te misleiden.
- Ben je eenmaal getikt, dan mag je niet meer wisselen.
- Het spel eindigt zodra alle nummer 4's getikt zijn, of wanneer beide wolven de herder hebben getikt en dus uit zijn.


1-2

8-16

1
Kleurenredding
voor 8 to 16 spelers

- Tikregels: Zodra een tikker een loper raakt, stopt de loper en voert hij/zij het nummer-gebaar uit:
 - 1 = grote sprong
 - 2 = draaien
 - 3 = zijstappen
 - 4 = teen-tikjes
- Na het uitvoeren van de actie wordt de loper zelf ook tikker.
- Ga door tot iedereen is getikt.
- Optionele kleurregel: Hebben tikker en loper dezelfde kleur, dan moet de loper dubbel zoveel acties uitvoeren voordat hij/zij weer verder mag.


1 or 2

8-16

X


But du jeu

Ce jeu est un jeu du chat et de la souris, offrant une multitude de possibilités de jeu. Utilisez les idées ci-dessous, ou inventez vos propres règles !

Commencez chaque partie en mettant dans le sac le bon nombre de moutons, de loups et de bergers. Piochez un jeton à tour de rôle pour découvrir votre rôle.

Avec moins de joueurs, retirez quelques moutons. Par exemple :

- 12 joueurs – retirez une couleur
- 9 joueurs – retirez une couleur et tous les numéros 1

Compter les moutons
Jusqu'à 18 joueurs

- Le loup et le berger gagnent des points égaux au chiffre marqué sur le mouton qu'ils ont touché (par exemple, toucher le mouton 4 rapporte 4 points).
- Le loup et le berger ont chacun leur propre zone où vont les moutons qui ont été touchés.
- Si un mouton a été touché, il est éliminé et doit être placé dans la bonne zone (celle du loup ou du berger).
- Continuez à jouer jusqu'à ce que tous les moutons soient touchés.
- Comptez les points pour voir si le c'est le loup ou le berger qui a gagné le plus de points.


1x

10-16

1
Moutons coopératifs
Jusqu'à 19 joueurs

- Les moutons peuvent former des chaînes (en se tenant par les coudes ou par les mains) avec d'autres moutons de la même couleur.
- La chaîne doit être dans le bon ordre (1-2-3-4).
- Un loup peut toucher une chaîne, mais pas des moutons seuls.
- Si tu tiens la main du berger, tu es en sécurité.
- Si tu es touché, la chaîne se défait et vous courez dans des directions opposées.
- Les moutons touchés doivent aller dans des zones différentes.
- Si vous formez une chaîne de 4 moutons de la même couleur, vous êtes en sécurité et vous ne pouvez plus être touchés.


1-2

10-16

1

Fin & score : Jouez pendant 5 minutes. Les moutons gagnent si la majorité est en sécurité. Sinon, les loups gagnent.

Ne touche pas le berger
Pour 8 à 16 joueurs

- Les loups doivent essayer de toucher tous les joueurs qui ont le mouton numéro 4.
- Si un loup touche un berger, le loup est éliminé.
- Quand tu es touché, tu te figes et tu es éliminé.
- Pendant la partie, les moutons et les bergers peuvent échanger leurs jetons pour tromper les loups.
- Une fois touché, tu ne peux plus échanger de jetons.
- La partie se termine soit quand tous les numéros 4 ont été touchés, soit quand les deux loups ont touché le berger et sont éliminés.


1-2

8-16

1
Sauvetage de couleurs
Pour 8 à 16 joueurs

- Quand un joueur qui chasse touche un coureur, le coureur s'arrête et fait l'action de son numéro :
 - 1 = grand saut
 - 2 = tours sur soi-même
 - 3 = pas chassés
 - 4 = tapotements des pieds
- Après avoir fait l'action, le coureur devient chasseur à son tour.
- Continuez à jouer jusqu'à ce que tout le monde soit touché.
- Variante couleur (option) : Si le chasseur et le coureur ont la même couleur, le coureur doit faire deux fois plus d'actions avant de repartir.


1 or 2

8-16

X



Ziel des Spiels

Dieses Spiel ist ein Fangspiel mit vielen verschiedenen Spielmöglichkeiten. Nutzt die Vorschläge unten oder denkt euch eigene Regeln aus!

Beginnt jedes Spiel, indem ihr die richtige Anzahl an Schafen, Wölfen und Hirten in den Beutel legt. Zieht reihum einen Chip, um zu sehen, was ihr seid!

Bei weniger Spielern lasst ihr einige Schafe weg. Zum Beispiel:

- 12 Spieler – eine Farbe weglassen
- 9 Spieler – eine Farbe und alle Nummer-1-Chips weglassen

Schafe zählen

Für bis zu 18 Spieler

- Der Wolf und der Hirt bekommen Punkte in Höhe der Zahl des Schafs, das sie fangen (ein „4“ bringt 4 Punkte).
- Wolf und Hirt haben jeweils einen eigenen Bereich, in den ihre gefangenen Schafe gehen.
- Wird ein Schaf gefangen, scheidet es aus und muss in den richtigen Bereich gehen (Wolf oder Hirt).
- Spielt weiter, bis alle Schafe gefangen sind.
- Zählt die Punkte, um zu sehen, ob der Wolf oder der Hirt die meisten Punkte hat.



1x



10-16



1

Team-Schafe

Für bis zu 19 Spieler

- Schafe dürfen Ketten bilden (sich an den Ellenbogen oder an den Händen halten) – nur mit Schafen derselben Farbe.
- Die Kette muss in der richtigen Reihenfolge sein (1–2–3–4).
- Ein Wolf darf eine Kette fangen, aber keine einzelnen Schafe.
- Wenn du die Hand des Hirten hältst, bist du sicher.
- Wenn du gefangen wirst, löst sich die Kette und ihr rennt in entgegengesetzte Richtungen.
- Gefangene Schafe müssen in unterschiedliche Bereiche gehen.
- Wenn ihr eine Kette aus 4 Schafen derselben Farbe bildet, seid ihr sicher und könnt nicht mehr gefangen werden.



1-2



10-16



1

Ende & Wertung: Spielt 5 Minuten. Die Schafe gewinnen, wenn die Mehrheit in Sicherheit ist. Wenn nicht, gewinnen die Wölfe.

Berühr den Hirten nicht

Für 8 bis 16 Spieler

- Die Wölfe müssen versuchen, alle Spieler mit Schaf Nummer 4 zu fangen.
- Wenn ein Wolf einen Hirten fängt, scheidet der Wolf aus.
- Wirst du gefangen, bleibst du stehen (einfrieren) und bist raus.
- Während des Spiels dürfen Schafe und Hirten ihre Chips tauschen, um die Wölfe zu verwirren.
- Sobald du gefangen wurdest, darfst du keine Chips mehr tauschen.
- Das Spiel endet, wenn entweder alle Nummer-4-Schafe gefangen sind oder wenn beide Wölfe den Hirten gefangen haben und ausgeschieden sind.



1-2



8-16



1

Farben-Rettung

Für 8 bis 16 Spieler

- Fangen: Wenn ein Fänger einen Läufer berührt, bleibt der Läufer stehen und macht die Aktion seiner Zahl:
 - 1 = großer Sprung
 - 2 = Drehungen
 - 3 = Seitwärtsschritte
 - 4 = Zehenspitzen-Tipps
- Nach der Aktion wird der Läufer selbst zum Fänger.
- Spielt weiter, bis alle gefangen wurden.
- Farb-Variante (optional): Wenn Fänger und Läufer die gleiche Farbe haben, muss der Läufer die Aktion doppelt so oft machen, bevor er wieder weiterlaufen darf.



1 or 2



8-16



X


Obiettivo del gioco

Questo è un gioco dell'acchiapparella con tanti modi diversi di giocare. Usa i suggerimenti qui sotto oppure inventa le tue regole!

Inizia ogni partita mettendo nel sacchetto il giusto numero di pecore, lupi e pastori. A turno, pesca un gettone per scoprire chi sei!

Con meno giocatori, toglì alcune pecore. Per esempio:

- 12 giocatori – toglì un colore
- 9 giocatori – toglì un colore e tutti i numeri 1

Conta le pecore
Fino a 18 giocatori

- Il lupo e il pastore guadagnano punti pari al numero della pecora che acchiappano (acchiappare un "4" vale 4 punti).
- Il lupo e il pastore hanno ciascuno una propria area dove vengono posizionare le pecore.
- Se una pecora viene acchiappata, è eliminata e deve andare nell'area corretta (lupo o pastore).
- Continuate a giocare finché tutte le pecore non sono state acchiappate.
- Contate i punti per vedere se il lupo o il pastore ne ha guadagnati di più.


1x

10-16

1
Pecore in squadra
Fino a 19 giocatori

- Le pecore possono formare catene (tenendosi per i gomiti o per mano) con altre pecore dello stesso colore.
- La catena deve essere nell'ordine corretto (1-2-3-4).
- Un lupo può acchiappare una catena, ma non le singole pecore.
- Se una pecora tiene la mano al pastore, questa è al sicuro, sei al sicuro.
- Se una pecora viene acchiappata, la catena si scioglie e bisogna correre in direzioni opposte.
- Le pecore acchiappate devono andare in aree diverse.
- Se 4 pecore dello stesso colore formano una catena, sono al sicuro e non possono più essere acchiappate.


1-2

10-16

1

Fine e punteggio: Giocate per 5 minuti. Vincono le pecore se la maggioranza è al sicuro. Altrimenti vincono i lupi.

Non toccare il pastore
Da 8 a 16 giocatori

- I lupi devono cercare di acchiappare tutti i giocatori con la pecora numero 4.
- Se un lupo acchiappa un pastore, il lupo è eliminato.
- Quando si viene acchiappati, bisogna bloccarsi e sete fuori dalla partita.
- Durante la partita, pecore e pastori possono scambiarsi i gettoni per confondere i lupi.
- Una volta che si viene acchiappati, non è più possibile scambiarsi i gettoni.
- La partita finisce quando tutte le pecore numero 4 sono state acchiappate, oppure quando entrambi i lupi hanno acchiappato il pastore e sono eliminati.


1-2

8-16

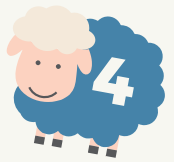
1
Salvataggio colori
Da 8 a 16 giocatori

- Acchiappare: Quando un acchiappatore tocca un corridore, il corridore si ferma e fa l'azione del suo numero:
 - 1 = fare un salto in alto;
 - 2 = girare su sé stessi
 - 3 = camminare lateralmente;
 - 4 = toccarsi la punta dei piedi.
- Dopo aver fatto l'azione, il corridore diventa a sua volta acchiappatore.
- Continuate a giocare finché tutti non vengono acchiappati.
- Variante colore (opzionale): Se acchiappatore e corridore hanno lo stesso colore, il corridore deve fare il doppio delle azioni prima di ripartire.


1 or 2

8-16

X


Objetivo del juego

Este es un juego de persecución con muchas formas distintas de jugar. Usa las sugerencias de abajo... ¡o inventa tus propias reglas!

Empieza cada partida colocando la cantidad correcta de ovejas, lobos y pastores en la bolsa. Sacad fichas por turnos para descubrir qué personaje eres.

Con menos jugadores, retira algunas ovejas. Por ejemplo:

- 12 jugadores: retira un color
- 9 jugadores: retira un color y todos los números 1

Contando ovejas
hasta 18 jugadores

- El lobo y el pastor ganan puntos según el número de la oveja que atrapen (atrapar un "4" vale 4 puntos).
- El lobo y el pastor tienen cada uno su propia zona donde van las ovejas atrapadas.
- Una oveja atrapada está fuera y debe ir a la zona correspondiente.
- Sigue jugando hasta que todas las ovejas hayan sido atrapadas.
- Cuenta los puntos para ver si ganó el lobo o el pastor.


1x

10-16

1
Ovejas cooperativas
hasta 19 jugadores

- Las ovejas pueden formar cadenas (tomadas de manos o codos) con otras del mismo color.
- La cadena debe seguir el orden correcto: 1-2-3-4.
- Un lobo puede atrapar una cadena entera, pero no ovejas sueltas.
- Si tomas la mano del pastor, estás a salvo.
- Si te atrapan, la cadena se rompe y todos corren en direcciones opuestas.
- Las ovejas atrapadas deben ir a zonas separadas.
- Una cadena completa de 4 ovejas del mismo color está a salvo y ya no puede ser atrapada.


1-2

10-16

1

Final y puntuación: juega 5 minutos. Las ovejas ganan si la mayoría está a salvo; si no, ganan los lobos.

No toques al pastor
8 a 16 jugadores

- Los lobos deben intentar atrapar a todos los jugadores con el número 4.
- Si un lobo toca al pastor, queda eliminado.
- Al ser atrapado, el jugador se congela y queda fuera.
- Durante la partida, ovejas y pastor pueden intercambiar sus fichas para confundir a los lobos.
- Si te atrapan, ya no puedes intercambiar.
- El juego termina cuando todos los números 4 han sido atrapados o cuando ambos lobos han tocado al pastor y quedan fuera.


1-2

8-16

1
Rescate por colores
8 a 16 jugadores

- Regla de atrapar: cuando un perseguidor toca a un corredor, el corredor se detiene y realiza la acción de su número:
 - 1 = salto grande
 - 2 = giros
 - 3 = pasos laterales
 - 4 = toques con la punta del pie
- Después de completar la acción, el corredor se convierte en perseguidor.
- Continúa hasta que todos estén atrapados.
- Giro opcional: si perseguidor y corredor son del mismo color, el corredor debe hacer el doble de acciones antes de moverse.


1 or 2

8-16

X


Målet med spillet

Dette er et fangespil med mange måder at spille på. Brug forslagene nedenfor – eller find på jeres egne regler!

Start hvert spil med at lægge det rigtige antal får, ulve og hyrder i posen. Tag tur og vælg en brik for at se, hvem du er.

Med færre spillere udelades nogle får. For eksempel:

- 12 players – leave out one color
- 9 players – leave out one color and all number 1's

Tæl fårene
op til 18 spillere

- Ulven og hyrden får point svarende til nummeret på det får, de fanger (et "4" giver 4 point).
- Ulv og hyrde har hver deres område til fangede får.
- Et fanget får er ude og skal gå til det rigtige område.
- Spil videre, indtil alle får er fanget.
- Tæl pointene for at se, om ulven eller hyrden vandt.


1x

10-16

1
Samarbejdende får
op til 19 spillere

- Får må danne kæder (holde i hænder eller albuer) med samme farve.
- Kæden skal være i rækkefølgen 1-2-3-4.
- En ulv må fange en hel kæde, men ikke enkelte får.
- Holder du hyrden i hånden, er du sikker.
- Hvis du bliver fanget, opløses kæden, og alle løber væk.
- Fangede får skal gå til forskellige områder.
- En kæde på 4 i samme farve er sikker og kan ikke fanges igen.


1-2

10-16

1

Slut & point: spil i 5 minutter. Fårene vinder, hvis de fleste er sikre; ellers vinder ulvene.

Rør ikke hyrden
8-16 spillere

- Ulvene skal prøve at fange alle spillere med får nummer 4.
- Rører en ulv hyrden, er ulven ude.
- Fangede spillere fryser og er ude.
- Under spillet kan får og hyrde bytte brikker for at forvirre ulvene.
- Du må ikke bytte efter du er fanget.
- Spillet slutter, når alle 4'ere er fanget, eller når begge ulve har rørt hyrden og er ude.


1-2

8-16

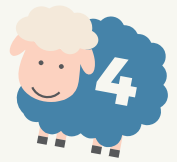
1
Farveredning
8-16 spillere

- Når en fanger rører en løber, udfører løberen sin nummerhandling:
 - 1 = stort hop
 - 2 = snurreture
 - 3 = sidestep
 - 4 = tå-tap
- Efter handlingen bliver løberen selv fanger.
- Spil, til alle er fanget.
- Farvevariation: Har fanger og løber samme farve, udfører løberen dobbelt så mange bevægelser.


1 or 2

8-16

X



Cel gry

To gra w berka z wieloma różnymi wariantami. Skorzystaj z poniższych propozycji albo stwórz własne zasady!

Na początku rundy włóż do woreczka odpowiednią liczbę owiec, wilków i pasterzy. Każdy losuje żeton, aby zobaczyć, kim jest.

Przy mniejszej liczbie graczy część owiec należy odłożyć:

- 12 graczy – odłóż jeden kolor
- 9 graczy – odłóż jeden kolor i wszystkie „1”

Liczenie owiec

do 18 graczy

- Wilk i pasterz zdobywają punkty równe numerowi złapanej owcy (np. „4” = 4 punkty).
- Wilk i pasterz mają własne strefy na złapane owce.
- Złapana owca odpada i musi przejść do odpowiedniej strefy.
- Gra trwa, aż wszystkie owce zostaną złapane.
- Zliczcie punkty, aby sprawdzić, kto wygrał: wilk czy pasterz.



1x



10-16



1

Owce współpracujące

do 19 graczy

- Owce mogą tworzyć łańcuchy (trzymając się za ręce lub łokcie) z owcami tego samego koloru.
- Łańcuch musi mieć kolejność 1-2-3-4.
- Wilk może złapać cały łańcuch, ale nie pojedyncze owce.
- Jeśli trzymasz pasterza za rękę, jesteś bezpieczny.
- Po złapaniu łańcuch się rozpada, a wszyscy uciekają.
- Złapane owce przechodzą do różnych stref.
- Łańcuch 4 owiec w tym samym kolorze jest bezpieczny i nie można go złapać.



1-2



10-16



1

Koniec gry: gra trwa 5 minut. Owce wygrywają, jeśli większość jest bezpieczna; w przeciwnym razie wygrywają wilki.

Nie dotknij pasterza

8-16 graczy

- Wilki próbują złapać wszystkich graczy z numerem 4.
- Jeśli wilk dotknie pasterza, odpada.
- Złapany gracz zastyga i odpada.
- W trakcie gry owce i pasterz mogą wymieniać żetony, by zmylić wilki.
- Po złapaniu nie wolno już wymieniać żetonów.
- Gra kończy się, gdy wszystkie „4” zostaną złapane albo gdy oba wilki dotkną pasterza i odpadną.



1-2



8-16



1

Kolorowa akcja ratunkowa

8-16 graczy

- Gdy goniący dotknie uciekającego, ten wykonuje ruch zgodny z numerem:
 - 1 = duży skok
 - 2 = obrót
 - 3 = krok w bok
 - 4 = dotykanie palcami podłoża
- Po wykonaniu ruchu gracz staje się goniącym.
- Gra trwa, aż wszyscy zostaną złapani.
- Opcjonalnie: jeśli obaj gracze mają ten sam kolor, uciekający wykonuje podwójną liczbę ruchów.



1 or 2



8-16



X


Scopul jocului

Acesta este un joc de prins, cu multe variante posibile. Folosește sugestiile de mai jos sau inventează propriile reguli!

Începe fiecare rundă punând în săculeț numărul corect de oi, lupi și păstori. Fiecare trage pe rând un jeton pentru a vedea ce este.

Cu mai puțini jucători, unele oi se scot din joc:

- 12 jucători – scoate o culoare
- 9 jucători – scoate o culoare și toate numerele 1

Numărătoarea oilor până la 18 jucători

- Lupul și păstorul primesc puncte egale cu numărul oii prinse (o „4” valorează 4 puncte).
- Fiecare are propria zonă pentru oile prinse.
- O oaie prinsă este eliminată și merge în zona corespunzătoare.
- Jocul continuă până când toate oile sunt prinse.
- Se numără punctele pentru a vedea cine a câștigat.


1x

10-16

1
Oile în echipă până la 19 jucători

- Oile pot forma lanțuri (ținându-se de mâini sau coate) cu alte oi de aceeași culoare.
- Lanțul trebuie să fie în ordinea 1-2-3-4.
- Lupul poate prinde un lanț întreg, dar nu oi singure.
- Dacă ții păstorul de mână, ești în siguranță.
- Dacă ești prins, lanțul se rupe și toată lumea fuge.
- Oile prinse merg în zone diferite.
- Lanțurile de 4 oi de aceeași culoare sunt sigure și nu mai pot fi prinse.


1-2

10-16

1

Final: jucați 5 minute. Oile câștigă dacă majoritatea sunt în siguranță; altfel câștigă lupii.

Nu atinge păstorul 8-16 jucători

- Lupii trebuie să încerce să prindă toți jucătorii cu numărul 4.
- Dacă un lup atinge păstorul, este eliminat.
- Jucătorii prinși îngheață și sunt eliminați.
- În timpul jocului, oile și păstorul pot schimba jetoanele pentru a-i deruta pe lupi.
- După ce ești prins, nu mai poți schimba jetoanele.
- Jocul se termină când toți cei cu numărul 4 sunt prinși sau când ambii lupi ating păstorul și sunt eliminați.


1-2

8-16

1
Salvarea pe culori 8-16 jucători

- Când un prindător atinge un alergător, acesta execută acțiunea corespunzătoare numărului:
 - 1 = săritură mare
 - 2 = rotiri
 - 3 = pași laterali
 - 4 = atingeri cu vârful piciorului
- Apoi alergătorul devine prindător.
- Continuați până când toți sunt prinși.
- Variantă: dacă cei doi au aceeași culoare, alergătorul trebuie să facă dublu acțiunilor.


1 or 2

8-16

X


Cíl hry

Toto je hra na babu s mnoha různými variantami. Vyzkoušejte návrhy níže, nebo si vytvořte vlastní pravidla!

Na začátku vložte do sáčku správný počet ovcí, vlků a pastýřů. Každý si postupně vytáhne žeton, aby zjistil, kým je.

S menším počtem hráčů některé ovce vynechte:

- 12 hráčů – vynechte jednu barvu
- 9 hráčů – vynechte jednu barvu a všechny jedničky

Počítání ovcí
až 18 hráčů

- Vlk i pastýř získávají body podle čísla chycené ovce („4“ = 4 body).
- Oba mají vlastní zóny pro chycené ovce.
- Chycená ovce je vyřazena ze hry a musí odejít do správné zóny (k vlku nebo pastýři).
- Hraje se, dokud nejsou všechny ovce chycené.
- Spočítejte body a určete vítěze.


1x

10-16

1
Ovce spolupracují
až 19 hráčů

- Ovce mohou vytvářet řetězy (držet se za ruce nebo lokty) s ovce stejné barvy.
- Řetěz musí být v pořadí 1-2-3-4.
- Vlk může chytit celý řetěz, ale ne jednotlivé ovce.
- Když držíte pastýře za ruku, jste v bezpečí.
- Po chycení se řetěz rozpadne a všichni se rozběhnou.
- Chycené ovce odchází do různých zón.
- Řetěz čtyř ovcí stejné barvy je v bezpečí.


1-2

10-16

1

Konec: hrajte 5 minut. Ovce vyhrávají, pokud je většina v bezpečí. Jinak vyhrávají vlci.

Nedotýkej se pastýře
8-16 hráčů

- Vlci se snaží chytit všechny hráče s číslem 4.
- Pokud se vlk dotkne pastýře, vypadává.
- Chycený hráč zmrzne a končí.
- Během hry mohou ovce a pastýř měnit žetony, aby zmátli vlky.
- Po chycení už měnit nesmíte.
- Hra končí, když jsou všechny „čtyřky“ chycené, nebo když oba vlci chytí pastýře a vypadnou.


1-2

8-16

1
Barevná záchrana
8-16 hráčů

- Když honič chytí běžce, běžec provede akci dle čísla:
 - 1 = velký skok
 - 2 = otočky
 - 3 = kroky stranou
 - 4 = ťuky špičkou
- Pak se běžec stává honičem.
- Hraje se, dokud nejsou chyceni všichni.
- Volitelné: pokud mají oba stejnou barvu, běžec musí udělat dvojnásobek pohybů.


1 or 2

8-16

X



Ciel' hry

Toto je hra na naháňanie s mnohými variantmi. Použite tipy nižšie alebo si vytvorte vlastné pravidlá!

Na začiatku vložte do vrečka správny počet oviec, vlkov a pastierov. Každý si potiahne žetón, aby zistil, čo je.

Pri menšom počte hráčov niektoré ovce vynechajte:

- 12 hráčov – vynechajte jednu farbu
- 9 hráčov – vynechajte jednu farbu a všetky jednotky

Počítanie oviec

do 18 hráčov

- Vlk aj pastier získavajú body podľa čísla chytenej ovce („4“ = 4 body).
- Obaja majú vlastnú zónu pre chytené ovce.
- Chytená ovca je von z hry a musí ísť do správnej zóny (k vlkovi alebo k pastierovi).
- Hra pokračuje, kým nie sú všetky ovce chytené.
- Spočítajte body, aby ste určili víťaza.



1x



10-16



1

Spolupracujúce ovce

do 19 hráčov

- Ovce môžu vytvárať reťaze (držať sa za ruky alebo lakty) s ovcami rovnakej farby.
- Reťaz musí byť v poradí 1-2-3-4.
- Vlk môže chytiť celý reťaz, ale nie jednotlivé ovce.
- Ak držíte pastiera za ruku, ste v bezpečí.
- Po chytení sa reťaz rozpadne a všetci utečú.
- Chytené ovce odchádzajú do rôznych zón.
- Reťaz 4 oviec tej istej farby je v bezpečí.



1-2



10-16



1

Koniec: hrajte 5 minút. Ovce vyhrajú, ak je väčšina v bezpečí; inak vyhrajú vlci.

Nedotýkaj sa pastiera

8-16 hráčov

- Vlci sa snažia chytiť všetkých hráčov s číslom 4.
- Ak sa vlk dotkne pastiera, vypadáva.
- Chytený hráč zamrzne a končí.
- Počas hry môžu ovce a pastier meniť žetóny, aby zmiatli vlkov.
- Po chytení sa už meniť nesmie.
- Hra končí, keď sú všetky štvorky chytené alebo keď obaja vlci chytia pastiera a vypadnú.



1-2



8-16



1

Farebná záchrana

8-16 hráčov

- Keď prenasledovateľ chytí bežca, bežec vykoná akciu podľa čísla:
 - 1 = veľký skok
 - 2 = otočky
 - 3 = kroky do strany
 - 4 = poklepkávanie špičkou
- Potom sa bežec stáva prenasledovateľom.
- Pokračujte, kým nie sú všetci chytení.
- Voliteľné: ak majú rovnakú farbu, bežec vykoná dvojnásobný počet pohybov.



1 or 2



8-16



X