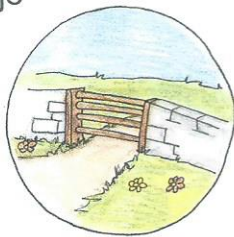


Za igralne figurice lahko uporabiš ovčke iz jasic ali pa si jih izdeláš iz malo tršega papirja.

Če vas je več, se lahko razdelite v skupine. Vsak dobi svojo figurico, in igra se lahko začne.

Pravila:

1. Z igro začne najmlajši igralec, ki vrže kocko in prestavi svojo figurico za toliko polj naprej, kot je pokazala kocka.
2. Če je vrgel 1, potem meče še enkrat.
3. Če pride na prazno polje, ostane tam.
4. Če pride na polje, kjer je narisana ovčka, mu drugi naložijo določeno nalogo (lahko pa že prej naredijo zalogo nalog in potem lahko naključno potegne eno). Če je nalogo opravil, ostane na polju, drugače se vrne na prejšnje polje. Z igro nadaljuje naslednji igralec.



5. Če pride na polje z ograjo, mora odgovoriti na določeno vprašanje (prav tako je potrebno prej pripraviti zalogo vprašanj). Če pravilno odgovori, ostane na polju, sicer se vrne na prejšnje polje. Z igro nadaljuje naslednji igralec.

6. Če so dodana tudi polja s števkami, igralec, ko pride nanje, prestavi ovčko za toliko polj naprej ali nazaj, kot je napisano.



7. Rdeče polje pomeni, da igralec naslednji krog ne meče kocke.

8. Vsaka skupina (ali posamezni igralec) dobi na začetku tri karte s pastirjem. Če ne znajo odgovoriti na vprašanje ali ne želijo opraviti naloge, lahko uporabijo to karto in potem jim naloženega ni potrebno opravljati.

Zmaga tista skupina, ki ovčko najhitreje spravi na varno v stajo.

Igra se lahko igra zunaj, kjer je potrebno polja narisati na tla s kredo, figurice pa so igralci sami.

