



A játék célja

A farkasok és bárányok a klasszikus fogócskára épül. Az alábbi ötletek ajánlások, de meghatározhatjátok a saját szabályaitokat is.

A játékot mindig a megfelelő számú bárányok, farkasok és juhászok kiválasztásával kezdjétek. A korongokat helyezétek a zsákba, majd mindenki sorban húzzon egyet és lessétek meg mik lesztek a következő körben!

Kevesebb játékos esetén hagyjatok ki néhány bárányt. Például:

- 12 játékos – hagyjatok ki egy színt
- 9 játékos – hagyjatok ki egy színt és az összes 1-est

Bárány számláló akár 18 játékosig

- Ha bárányt fognak, a farkas és a juhász is annyi pontot szerez, amennyi az adott játékos száma (4 pont jár a 4-es számú bariért)
- A farkasnak és juhásznak is van kijelölt területe, ahova az elkapott bárányokat terelik.
- Ha egy barit elfogtak, akkor kiesett a játékból és a megfelelő területre kell állnia (farkas vagy juhász területe)
- A játék akkor ér véget, ha az összes bárányt megfogták
- Az nyer (farkas vagy juhász), aki a legtöbb pontot szerezte



1x



10-16



1

Egy mindenkiért, mindenki a nyájért! akár 19 játékosig

- Az egyszínű bárányok láncot alkotnak (könyököt kulcsolnak, vagy kézfogással)
- A láncban ügyelni kell a növekvő sorrendre
- A farkas csak a láncban álló nyájra vadászhat, egyszem bárányt nem tud megfogni
- Ha a juhász kezét is fogjátok, akkor biztonságban vagytok (a juhász a „ház”)
- Ha megfogtak a lánc felbomlik, és a nyáj szétszéled, a barik igyekeznek eliszkolni



1-2



10-16



1

A játék 5 percig tart. Ha a bárányok nagyrésze megúsza, akkor a nyáj győzött. Ellenkező esetben a farkasok.

El a kezekkel! 8-16 játékos

- A farkasok célja megfogni az összes 4-es számú bárányt
- A farkas kiesik a játékból, ha megfogja a juhászt
- A megfogott bárányok mozdulatlanok válnak és kiesnek a játékból
- Játék közben juhász és bárány kicserélhetik a húzott korongjukat, hogy összezavarják a farkasokat
- Akit megfogtak már nem cserélhet korongot
- A játék véget ér, ha az összes 4-es bárányt megfogták, vagy ha mindkét farkas kiesett a játékból



1-2



8-16



1

Színek csatája 8-16 játékos

- Ha a fogó megfog egy játékos, a játékosnak a saját számukhoz tartozó mozdulatot kell elvégezni:
- 1: nagy ugrás
- 2: forgás
- 3: oldalirányú lépések
- 4: lábujjhegyezés
- Sikeres teljesítés után a játékos fogóvá válik
- A játék akkor ér véget, ha mindenkit elkaptak

Nehezítés: Ha a fogónak és elkapott játékosnak a színe megegyezik, akkor a játékosnak duplán kell elvégeznie a feladatát.



1 or 2



8-16



X