

Чёрная Овечка

Автор игры: Торстен Ландсфогт
Иллюстратор: Магдалена Марковска



Выходные в зоопарках! Животные хотят интересно провести свободное время и собираются в небольшие группы, чтобы пообщаться и повеселиться. Только бы не столкнуться с Чёрной овечкой!

Она вечно появляется, когда её не ждут, и портит настроение.



Состав игры

Карточка водопоя



79 карточек животных:

- 64 карточки обычных животных. 16 видов животных, по 4 карточки в каждом. Каждый вид животных имеет свой номер от 1 до 16.



- 11 карточек особых животных (5 Чёрных овец, 3 Орла, 2 Крота и 1 Сорока-воровка)



Чёрная овечка



Орёл



Крот



Сорока-воровка

- 4 дополнительные карточки особых животных (Белая овечка, Овечка-мама, Волк и Куролапый овцехрюн). Используются в варианте игры для опытных игроков (стр. 10).



Белая овечка



Овечка-мама



Волк



Куролапый овцехрюн

Цель игры

Игроки вытягивают друг у друга карточки из руки, собирая в своих зоопарках различных животных. Минимум 3 одинаковых животных образуют группу.

Цель игры — первым собрать победное число групп животных (зависит от количества игроков, см. раздел «Конец игры»).

Подготовка к игре

1. Положите карточку водопоя в центр стола.
2. Подготовьте набор карточек животных в зависимости от числа игроков. Оставшиеся карточки положите обратно в коробку.

Кол-во игроков	Обычные животные	Особые животные
2	от 1 до 12	2 Чёрные овечки, 1 Орёл, 1 Крот и 1 Сорока-воровка
3	от 1 до 12	3 Чёрные овечки, 2 Орла, 1 Крот и 1 Сорока-воровка
4	от 1 до 14	4 Чёрные овечки, 2 Орла, 2 Крота, 1 Сорока-воровка
5	от 1 до 16	5 Чёрных овечек, 3 Орла, 2 Крота, 1 Сорока-воровка

3. Подготовка карточек обычных животных.
 - Перемешайте все карточки обычных животных и раздайте каждому игроку по 5 карточек (или по 6 карточек при игре вдвоём).
 - Оставшиеся карточки положите стопкой лицом вниз рядом с карточкой водопоя. Это будет стопка животных.
4. Подготовка карточек особых животных.
 - Раздайте каждому игроку по одной карточке Чёрной овечки.
 - Карточку Сороки-воровки положите рядом со стопкой животных, она войдёт в игру при определённых условиях (см. раздел «Карточки особых животных»).
 - Перемешайте оставшиеся карточки особых животных и раздайте по одной каждому игроку.
5. Игроки держат все полученные карточки в руке, не показывая другим.



Подготовка к игре для трёх игроков

Игрок 1



Игрок 2



Водопой



Стопка
животных



Сорока-
воровка



Игрок 3

5 карточек обычных
животных
+1 Чёрная овечка
+1 особое животное



Ход игры

Игроки совершают ходы поочерёдно. Участник, который недавно гладил какое-нибудь животное, становится активным игроком и начинает игру. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход активный игрок выбирает любого другого игрока и вытягивает карточки из его руки. Вытягивать следует по 1 карточке за раз. В течение одного хода игрок может вытягивать карточки у разных игроков. Игрок может вытянуть суммарно любое количество карточек.

Все вытянутые карточки кладутся рядом с карточкой водопоя в линию лицом вверх.

Ход активного игрока заканчивается в двух случаях.

- 1. ВЫНУЖДЕННО:** если активный игрок вытянул у другого игрока карточку Чёрной овечки! Активный игрок возвращает карточку владельцу, а все ранее вытянутые карточки, лежащие рядом с водопоем, берёт себе в руку.
- 2. ДОБРОВОЛЬНО:** в любой момент до того, как будет вытянута Чёрная овечка, активный игрок может сказать: «Стоп!». Затем активный игрок забирает все вытянутые карточки, лежащие рядом с водопоем, в свою руку и может выложить несколько карточек обычных животных на стол перед собой — в свой зоопарк.



- Количество карточек, которые активный игрок может выложить в свой зоопарк, равно количеству вытянутых карточек **МИНУС ДВЕ**. Примечание: на карточке водопоя есть памятка.
- Для размещения в зоопарке активный игрок может выбрать любые карточки обычных животных в своей руке. Не обязательно выкладывать сразу группу животных.
- Карточки животных в своём зоопарке следует размещать лицом вверх, разделяя на виды, чтобы все игроки могли их разглядеть.
- Зоопарк игрока может содержать любое количество карточек или групп обычных животных.
- Карточки особых животных не могут быть помещены в зоопарк (исключение промокарточка "Куролапый овцехрюн", подробнее на стр. 12).

В конце хода все игроки, у кого в руке оказалось меньше 7 карточек (или 8 карточек при игре вдвоём), добирают из стопки животных карточки до 7 (или до 8 при игре вдвоём). Игрок, сидящий слева от активного игрока, добирает карточки первым, далее — остальные игроки по часовой стрелке. Если стопка животных закончилась, продолжайте игру, не добирая карточек.



Конец игры

Игрок одерживает победу сразу, как только соберёт в своём зоопарке победное число групп животных. Группа — это 3 или 4 обычных животных одного вида.

Количество игроков	Число групп для победы
2	5
3	4
4 или 5	3

Карточки особых животных

Когда активный игрок вытягивает из руки другого игрока карточку особого животного (кроме карточки Чёрной овечки), он размещает её лицом вверх рядом с карточкой водопоя. Эта карточка также учитывается в общем числе карточек, вытянутых активным игроком. Каждое особое животное обладает особым эффектом.



Орёл

Орёл — природный лидер и имеет власть над остальными животными. Все готовы следовать за орлом.

Вытянув Орла, активный игрок может выбрать любого другого игрока и спросить, есть ли у него то или иное обычное животное. Например: «Алина, у тебя есть тигр?»

- Если у игрока есть это животное в руке, он должен положить его карточку рядом с водоемом. Активный игрок продолжает свой ход.
- Если у игрока нет запрошенного животного, ход активного игрока немедленно заканчивается. Активный игрок забирает в руку все вытянутые в этот ход карточки и может выложить животных в свой зоопарк по обычным правилам, как если бы он сам завершил ход.

Активный игрок может не спрашивать никого, если не хочет рисковать.



Сорока-воровка

Сорока-воровка крадёт... сердца! Крепитесь, когда кто-то покидает вас.

Эта карточка входит в игру, когда впервые произойдёт одно или сразу два следующих события:

- игрок разместит в своём зоопарке третий вид животных;
- игрок разместит в своём зоопарке животное, которое уже есть в зоопарке другого игрока.

Игрок, который выполнил любое из этих условий, забирает карточку Сороки-воровки в свою руку.

Когда активный игрок вытянул Сороку-воровку, то кладёт её рядом с водоемом. Затем он может забрать одну карточку обычного животного из зоопарка любого другого игрока, положить её рядом с водоемом и продолжить свой ход.



Крот

Остерегайтесь кротов! Они раскрывают ваши секреты!

Когда активный игрок вытягивает у другого игрока Крота, он может посмотреть все карточки в руке этого игрока. Затем активный игрок может взять одну из его карточек с обычным животным (не особым), положить её рядом с водопоем и продолжить свой ход. Игрок, чьи карточки посмотрели, может сразу перемешать их, чтобы изменить порядок карточек в руке.

Правила для опытных игроков

Опытные игроки могут играть с 4 дополнительными карточками особых животных: Белая овечка, Овечка-мама, Волк и Куролапый овцехрюн.

Во время подготовки к игре, на шаге 4, создайте набор из 9 карточек особых животных: 3 Орла, 2 Крота, Белая овечка, Овечка-мама, Волк и Куролапый овцехрюн. Каждый игрок выбирает по 1 карточке из этого набора (порядок выбора не важен). Перемешайте выбранные карточки и раздайте каждому игроку по 1 карточке случайным образом. Все оставшиеся карточки особых животных уберите обратно в коробку. Остальные правила игры остаются без изменений.



Белая овечка

Нравится вам это или нет, но все любят Белую овечку!

Если активный игрок вытянул у другого игрока Белую овечку, он кладёт её рядом с водопоем. Игрок, у которого вытянули Белую овечку, может выложить любую карточку обычного животного из своей руки в свой зоопарк. При этом игрок может выполнить условие, необходимое для получения карточки Сороки-воровки, или даже выиграть игру.



Волк

Кто не боится волка? Все разбегаются от его воя!

Если активный игрок вытянул у другого игрока карточку Волка, то этот игрок забирает все карточки, лежащие рядом с водопоем (если они там есть) и кладёт их лицом вниз рядом с собой. Затем активный игрок кладёт карточку Волка рядом с водопоем и может продолжить свой ход. В конце этого хода игрок, у которого вытянули Волка, берёт все лежащие перед ним карточки в свою руку.



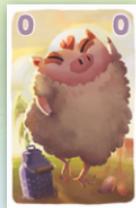


Овечка-мама

Овечка-мама умеет создать тепло и уют, она рада всем гостям!

Если активный игрок вытянул Овечку-маму, он может сразу же взять верхнюю карточку из стопки животных и положить эту карточку и карточку Овечки-мамы рядом с водопоем лицом вверх.

Если стопка животных закончилась, активный игрок может положить рядом с водопоем только карточку Овечки-мамы.



Куролапый овцехрюн (промокарточка)

Впервые появился на Spiel 2017.

Вытянув Куролапого овцехрюна, активный игрок кладёт карточку рядом с водопоем и продолжает свой ход. Во время выкладывания животных в свой зоопарк, игрок может выложить Куролапого овцехрюна к любой группе обычных животных по своему выбору. Это животное не может быть в группе одно, должно быть в компании как минимум 1 карты обычного животного. Куролапый овцехрюн становится животным этого вида и до конца игры не может быть перемещён в группы других животных в том же зоопарке.

Куролапый овцехрюн в руке игрока считается особым животным (Орёл и Крот не могут забрать), а в зоопарке игрока считается обычным животным (Сорока-воровка может забрать).