

Магазин настольных игр Артема Настолкина



www.nastolkin.ru

Правила игры

Райнер Книзла

ЧЕРНАЯ ОВЦА™

правила игры

Компоненты игры

- книга правил
- 36 пластиковых Животных (по 6 каждого вида)
- 3 Поля
- 4 Загона
- 4 Справочника
- 12 карт Заданий
- 12 карт Бонуса на шесть очков
- 84 карты Животных (по 16 каждого вида)

Лучшей скотине место в твоем загоне!

Действие игры "Черная Овца" разворачивается на селе, и от двух до четырех игроков в роли фермеров пытаются увести пластиковых животных с общего выпаса в свои загоны, применяя карты.

На каждой фигурке животного снизу стоят очки. Все животные, доведенные до загона, приносят фермеру очки, и только зловредная черная овца очки отбирает! В конце игры побеждает фермер с самым большим числом очков!

Подготовка

1. Выложите три поля ряд в центре стола так, чтобы все амбары одного цвета были развернуты на одного игрока, как показано на схеме исходного положения ниже.



2. Перед игроками положите по одному загону, как показано на схеме ниже.



3. Перемешайте животных, чтобы игроки не знали ценности отдельных фигурок. Разделите животных по типам и поставьте так, чтобы все могли их достать.

4. Сбейте карты животных в колоду, перетасуйте и положите лицом вниз там, где все смогут ее достать.



5. Карты бонуса отложите в сторону до конца игры. Уберите карты Заданий, если не применяется вариант игры с Заданиями (см. в конце правил).

6. Вытяните две карты животных и поставьте на одно поле из трех фигурки этих животных (не важно, на какое именно поле). Например, вытянув карты свиньи и коня, вы должны поставить на поле фигурку коня и фигурку свиньи. Повторите процесс для двух других полей: в итоге на каждом поле должны стоять две фигурки. Все вытянутые карты животных кладутся лицом вверх в сброс рядом с колодой.

7. Каждый игрок берет три карты животных на руку из колоды. Затем все мычат. Кто промычал громче, ходит первым. Начинайте игру!

Исходное положение



Приложение карт

Игроки по очереди выкладывают свои карты с рук на поле. Карты всегда кладутся впритык к одному из трех полей.

Игрок всегда играет свои карты к своей стороне поля. Так, игрок, который играет на стороне красных амбаров, выкладывает свои карты только к сторонам полей, на которых стоят красные амбары, но никогда к другим сторонам.

Карты всегда кладутся лицом вверх, и все игроки видят, какая карта сыграна.

Когда подходит очередь игрока выложить карту, он должен сделать два выбора: *на какое поле* он играет карты и *какие карты* с руки он выкладывает. Затем он может сбросить карту. Его ход завершается добором карт и проверкой того, можно ли выгонять животных с того или иного поля.

На какое поле?

К каждой стороне поля можно сыграть всего три карты. Если поле обращено к игроку той стороной, на которой уже есть три карты, он не может играть карту к этому полю, но может выбрать любое другое поле.

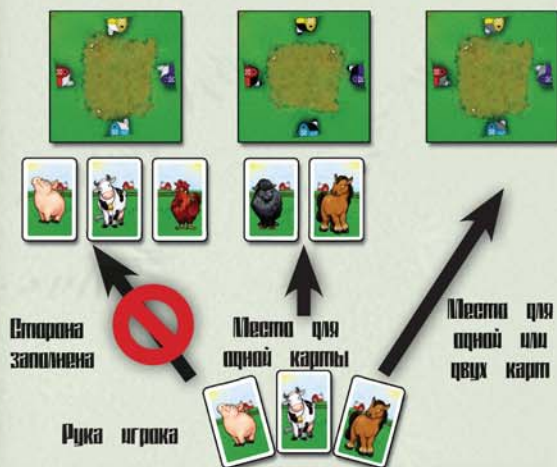
Если на всех трех полях сторона игрока уже занята тремя картами - маловероятно, но возможно - он пропускает ход.

Какие карты?

Когда игрок получает право хода, он обязан выложить одну или две карты. Если игрок выкладывает две карты, он должен играть их на одно поле. Все зависит от того, сколько карт уже сыграно на выбранное поле.

- Если на выбранном поле на стороне игрока **нет карт**, он может сыграть одну или две карты по желанию.

Три игровые возможности



- Если на выбранном поле на стороне игрока **одна карта**, надо играть две карты.
- Если на выбранном поле на стороне игрока **две карты**, надо играть одну карту.

Кладет игрок одну карту или две, в любом случае он может играть любые из трех карт с его руки.

Стратегия

Выкладывая карты, игрок старается создать лучшую комбинацию из двух фигурок на поле и трех карт на своей стороне поля. Разные комбинации, которые могут сложиться, описаны в разделе “Выгон с полей”. Обычно, чем больше одинаковых животных в комбинации, тем лучше.

Сброс

Если игрок в свой ход сыграл только одну карту по любой причине, у него есть право сбросить с руки одну из двух оставшихся карт (но не обе).

Добор

Когда игрок выложил карты (и сбросил, если захотел), он добирает карты из колоды на руку до трех штук.

Если колода заканчивается, игрок перетасовывает сброс и делает новую колоду.

Проверка выгона

Добрав карты, игрок осматривает поля. Поле может оказаться готовым к “Выгону с полей”. На других полях игрок может перевернуть лицом вниз карты полностью закрытой стороны. Это облегчает наблюдение за игровой ситуацией.

Продолжение игры

Когда проверка выгона (и сам выгон, если он был) завершена, ход передается следующему по часовой стрелке игроку (или победителю поля, если прошел выгон). Игра продолжается таким образом, пока не закончится (см. “Конец игры”).

Выгон с полей

Поле готово к выгону, когда каждая его сторона закрыта тремя картами.

Победителем поля станет игрок, сложивший на нем лучшую комбинацию животных. Запомните, что комбинация складывается из карт игрока и фигурок животных на поле.

В игре семь комбинаций животных разного достоинства. От сильнейшей комбинации к слабойшей это:

1. Пять одинаковых животных



2. Четверо одинаковых



3. Трое животных одного вида и пара другого



4. Трое одинаковых (тройка)



5. Две разные пары животных



6. Пара (двое одинаковых животных)

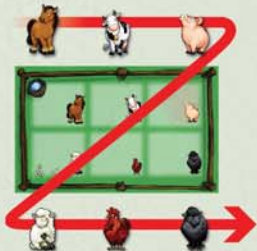


7. Лучшее животное (низшая комбинация)



Разные животные также не равны друг другу. В порядке убывания:

1. Кони (лучшие)
2. Коровы
3. Свиньи
4. Овцы
5. Куры
6. Черная Овца (низшая)



Разрешение споров

Если несколько игроков спорят о том, у кого лучшая комбинация на поле, победитель определяется по типу животных в спорной комбинации. Например, если у каждого из двух игроков в комбинации четверо одинаковых животных, но у одного игрока коровы, а у второго - свиньи, поле выигрывают коровы.

В спорной ситуации, когда у игроков сложились комбинации "тройка и пара" (№3 в нашем списке) тройка важнее пары. Например, у двух игроков сложились такие комбинации. У одного игрока три коня и пара черных овец, а у второго игрока три свиньи и две курицы. Спор на этом поле выигрывает игрок с конями и овцами.

При споре игроков с двумя парами (№5) у каждого и при равенстве наивысших пар спор решается в пользу игрока с лучшей второй парой.

Для всех комбинациях, совпадающих даже по видам животных, спор разрешается картами животных, не вошедших в комбинацию. Например, мы получили двух игроков, сложивших тройки коров. Спор есть, его надо решать, и игроки смотрят на карты, которые остались у них на этом поле вне комбинаций. Если у обоих игроков следующая лучшая карта - конь, они сравнивают последние карты. Если у одного из них свинья, а у другого - черная овца, игрок со свиньей выигрывает это поле.

Если спорные комбинации полностью идентичны, поле выигрывает комбинация, сложившаяся раньше других комбинаций с теми же животными.

Приз

Игрок, выигравший поле, забирает двух пластиковых животных с поля и ставит их в определенные зоны его загона. Игрок может смотреть на очки призовых животных в своем загоне в любой момент.

Продолжение игры

Когда игрок забрал призовых животных, все карты, которые были сыграны на освобожденное поле, переводятся в сброс.

Затем из колоды берутся две карты животных, и новые фигурки животных ставятся на освобожденное поле.

Если вытянута **одна** карта животного, для которого уже нет свободной фигурки, поставьте на поле то животное, которое должно выйти по второй карте, а потом вытяните карту на замену первой. Берите карты по одной, пока не выйдет карта, для которой есть фигурка; тогда это животное ставится на поле. Например, вы вытянули коня и курицу. Пластиковые кони в запасе есть, а вот куры кончились. Вы ставите на поле коня, а потом начинаете по одной тянуть карты на замену курице, пока не сможете поставить на поле фигурку. Если в этом процессе закончатся карты в колоде, перетасуйте сброс и сделайте новую колоду.

Если для **обеих** вытянутых карт нет фигурок, на поле не ставятся животные - игра скоро закончится (см. "Конец игры"). Например, вытянув карты овцы и курицы, вы понимаете, что пластиковых овец и кур нет. На поле не ставятся новые фигурки, и игра близится к концу.

В любом случае, когда поле заполнено новыми животными или его решено не занимать, так как запущен механизм конца игры, все вытянутые карты уходят в сброс. После этого игра возобновляется, и следующий ход делает игрок, победивший на поле.

Конец игры

Когда обе карты, вытянутые для заполнения поля, относятся к животным, для которых нет пластиковых фигурок, игра входит в финальную фазу. Вместо заполнения этого поля, вы переворачиваете поле лицом вниз. На него больше нельзя играть карты.

Далее игра идет обычным образом на двух полях. Когда с любого из них проводится выгон, сразу после определения победителя поле не заполняется, а переворачивается, сколько бы пластиковых фигурок еще ни оставалось в запасе. Затем игра идет на одном поле, и после выгона с него игра заканчивается, а игроки выявляют победителя.

Найти победителя

Когда игра завершена, игрок складывает очки с призовых животных. Каждая фигурка дает одно, два или три очка (см. внизу фигурки). Помните, что черные овцы *вычитают* свои очки из общей суммы.

Заодно раздаются карты бонуса. Карту бонуса дают за большинство и за набор. Каждая карта бонуса, независимо от того, за что ее выдали, дает игроку 6 добавочных очков. Бонус большинства дается игроку, который собрал большинство животных одного типа, независимо от принесенных ими очков. Например, игрок, собравший больше всего коней, получает карту бонуса. Если два игрока набрали равно большое число животных одного типа и претендуют на бонус, карту бонуса не дают никому. Набор - это комплект животных, в котором есть одно животное каждого типа (т.е. конь, корова, свинья, овца, курица и черная овца). Игрок получает карту бонуса за каждый набор. Число бонусов за наборы не ограничено.



Побеждает игрок с наивысшей суммой очков, при ничьей по очкам - владелец наибольшего числа животных. Если и теперь ничья, побеждают все спорщики.

Игра с заданиями

Вариант разработан Fantasy Flight Games

Карты Заданий - это поручения, отданные фермерам. Игрок, который выполнит задание карты, в конце игры получит за это добавочные очки.

На пятом шаге подготовки уберите из игры карты бонуса (в этом варианте они не работают) и сдайте всем игрокам по одной карте Задания (или по два Задания в игре с двумя участниками). Карта задания скрывается от других игроков. Кроме того, на поле лицом вверх выкладываются добавочные задания, чтобы общее число заданий в игре достигло шести.

Задания с весами обязуют игрока согнать в свой загон большинство животных определенного типа. Тот игрок, который выполнит такое задание, получает число очков, указанное в подсолнухе. Бонус большинства и карта задания на большинство отличаются тем, что при равно большом числе животных у нескольких игроков задание награждает их всех числом с подсолнуха.



Задание с животными на поле требует от игрока собрать в своем загоне комбинацию из таких фигурок. За каждую такую комбинацию игрок получает число очков с подсолнуха.



Задание с восклицательным знаком в подсолнухе и отарой черных овец требует, чтобы игрок был единственным обладателем черных овец в игре. При успехе игрок побеждает в игре, независимо от набранных очков.



В конце игры все карты заданий, которые игроки держали в секрете, вскрываются и кладутся в ряд вместе с уже открытыми "общинными" заданиями. Затем игроки, выполнившие задания, получают очки, указанные на карте. Если несколько игроков выполнили задание одной и той же карты, все они получают очки за это задание.

Очки с карт заданий и очки от призовых животных игрока складываются вместе. Очки бонусов в этом варианте не начисляются.

Над игрой работали

Автор: Райнер Книзиа

Разработка и доводка: Роберт А. Коуба

Редактура: Майкл Хёрли, Марк О'Коннор и Джефф Тидболл

Дизайн: Уил Спрингер, Брайан Шомбург

Оформление: Зои Робинсон

Иллюстрации: Урсула Вернон

Производственный директор: Ричард Спейсер

Ведущий разработчик: Кристиан Т. Петерсен

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

"Скотный двор" (тестеры FFG): Джаффер Батика, Нэйт Френч, Майкл Хёрли, Марк О'Коннор, Уил Спрингер, Джейсон Стейнхёрст и Джефф Тидболл

Русский перевод: ООО "СМАРТ".



© 2008 Fantasy Flight Publishing, Inc., все права защищены. Воспроизведение этого продукта или любой его части без особого разрешения издателя запрещено. Black Sheep - торговая марка Fantasy Flight Publishing, Inc. www.FantasyFlightGames.com