

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



78 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 овечек, 3 Орла, 2 Крота и 1 Сорока-воровка)



Чёрная овечка Орёл Крот Сорока-воровка

- 3 дополнительные карточки особых животных (1 Белая овечка, 1 Овечка-мама и 1 Волк). Используются в варианте игры для опытных игроков.



Белая овечка Овечка-мама Волк

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

- Положите карточку водопоя в центр стола.
- 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

- 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.
- 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.
- Игроки держат все полученные карточки в руке, не показывая другим.



Подготовка к игре для трёх игроков



Сопка животных



Сорока-воровка



Водопой



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

Ход игры

Игроки совершают ходы поочередно. 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.

- 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.
- 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.

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 — прирождённый 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 водопоем. 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.



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.



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 вытягивает карточку Сороки-воровки из руки другого игрока, он кладёт её рядом с водопоем. Затем активный игрок может забрать одну карточку обычного животного из зоопарка любого другого игрока, положить её так же рядом с водопоем и продолжить свой ход.

Правила для опытных игроков

Опытные игроки могут играть с 3 дополнительными карточками особых животных: Белой овечкой, Овечкой-мамой и Волком.

Во время подготовки к игре, на шаге 4, создайте набор из 8 карточек особых животных: 3 Орла, 2 Крота, 1 Белая овечка, 1 Овечка-мама и 1 Волк. 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!

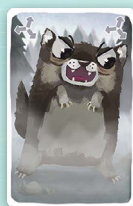
Если активный игрок вытянул у другого игрока Белую овечку, он кладёт её рядом с водопоем. Игрок, у которого вытянули Белую овечку, может выложить любую карточку обычного животного из своей руки в свой зоопарк. При этом игрок может выполнить условие, необходимое для получения карточки Сороки-воровки,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



Овечка-мама

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

Если активный игрок вытянул Овечку-мату, 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.



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.