

Правила настольной игры «Чёрный Ворон» (Pechvogel)

Автор игры: Петер Юргенсен (Peter Jürgensen)

Иллюстратор: Дорис Маттеус (Doris Matthäus)

Перевод на русский язык: Дмитрий Рудев, ООО «Настольные игры – Стиль Жизни» ©

Игра для 2–5 игроков от 8 лет, время игры 20 минут


Игра с кубиками, в которой всё, что может пойти не так, пойдет не так.

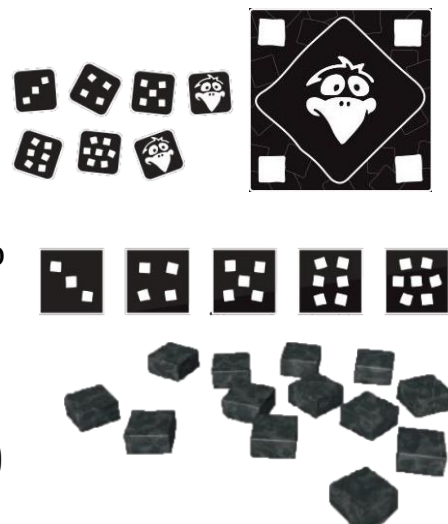
Что же пошло не так? (История)

Беда не приходит одна: жену ворона Мёрфи унесло ветром, его гнездо отобрал банк за долги, и какая-то сорока украла последние деньги.

Думаете, вам больше повезёт, если вы будете играть в “Чёрного Ворона”? Четыре одинаковых числа вам никогда не выкинуть, а три ворона будут выпадать всё время. Печалей у вас будет всё больше – этого никак не избежать. Если вам удастся выкинуть на кубиках что-то приличное, противник заставит вас перебросить кубики; если вы получите что-то нужное, у вас это скоро отберут. Вам повезёт, если вы хотя бы останетесь при своих.*

Что потерялось? (Компоненты)

- 1 игровое поле
- 7 кубиков (с гранями от 3 до 7 и вороном на одной из граней)
- 1 ворон Мёрфи 
- 15 жетонов победных очков (по 3 со значениями от 3 до 7)
- 13 печалей (сперва они будут серыми, но после нескольких упорных партий совсем почернеют)



* Вам не повезёт.

Подготовка к игре

Положите поле на середину стола, а Мёрфи, жетоны победных очков и печали – рядом с ним.

Тот, кто последний раз был на реке Кручина (в Якутии) берёт кубики и начинает игру. Затем ход переходит по часовой стрелке.

Бессмысленный риск (Ход игры)

В начале своего хода бросьте все 7 кубиков. После первого броска выберите одно из выпавших чисел и положите все кубики с этим значением на поле. Выбранное число – ваша цель в этом ходу. Вам нужно собрать 4 кубика с этим значением.



После этого цель уже нельзя поменять до конца хода.

Всех выброшенных воронов положите на поле. Постарайтесь набрать не больше двух таких кубиков.



Продолжайте бросать оставшиеся кубики, пока не соберёте 4 кубика с целевым значением или 3 кубика с вороном.

Кладите все кубики с целевым значением и все кубики с вороном на поле.

Бросайте кубики, пока не достигните результата. Если после броска ничего не случилось, значит хотя бы не случилось ничего плохого.

Конец хода

Как только на поле набралось 4 кубика с целевым значением или 3 кубика с вороном, прекратите бросать кубики (если кто-то не использует печаль, см. “Печали” ниже).

Если вы собрали 4 кубика с целевым значением, возьмите жетон победных очков с этим значением.



Вы можете взять его с середины стола или (если возможно) украсть его у противника.

Если вы украли жетон победных очков, уберите любой жетон победных очков с середины стола в коробку.

Собрали 4 кубика со целевым значением, для которого не осталось ни одного жетона победных очков? Ничего страшного – вы просто ничего не получаете!

Если вы собрали 3 кубика с вороном, возьмите все печали с поля (см. “Печали” ниже), или если их там нет, возьмите одну из запаса.

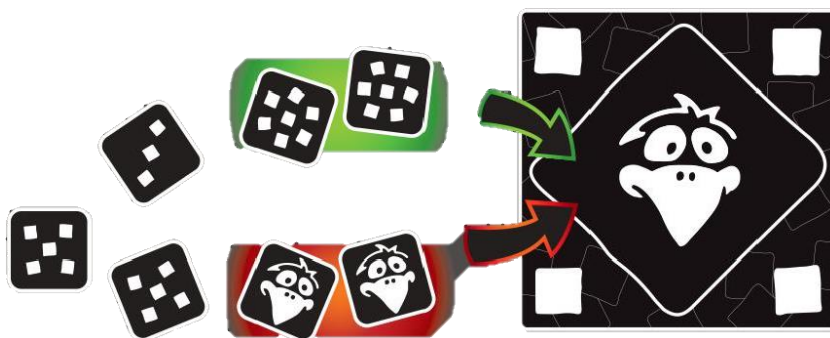


Печали никогда не кончаются. Если жетонов не хватает, замените их чем-нибудь, например, угольками.

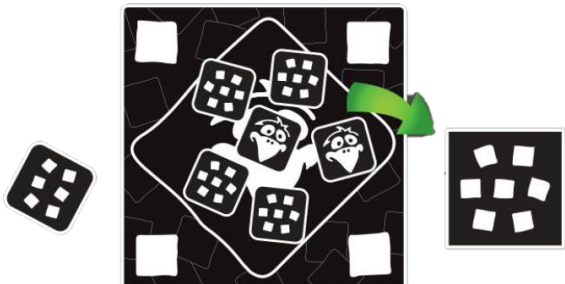
Если вы одновременно собрали 4 кубика с целевым значением и 3 кубика с вороном, примените оба эффекта: возьмите соответствующий жетон победных очков и все печали с поля (или одну из запаса).

Ваш ход завершён, передайте кубики соседу слева.

Пример: Ульяна начинает игру и бросает 7 кубиков. Она выбирает 7 в качестве целевого значения и кладёт две выпавших семёрки и двух выпавших воронов на поле.



Ульяна бросает оставшиеся кубики и выбрасывает шестёрку и две семёрки. Она собрала 4 семёрки и только 2 воронов (и никто не использует печаль). Ульяна берёт жетон победных очков со значением 7 и передаёт кубики своей соседке слева, Татьяне.



Татьяна выбрасывает 3 воронов первым же броском. Она берёт 1 печаль и передаёт кубики соседу слева.



Воронья жадность (Особые случаи)

Если вы собрали **больше 4 кубиков с целевым значением**, вы **пожадничали**. Возьмите жетон Мёрфи вместе с жетоном победных очков.



Мёрфи – птица перелётная, он перелетает от одного игрока к другому, всюду предрекая несчастья.

Если вы собрали больше 3 кубиков с вороном, вы тоже пожадничали. Возьмите жетон Мёрфи вместе со всеми печальями с поля (или вместе с 1 из запаса).



Печали

Как справиться с печальями.

Один раз за ход вы можете вернуть 1 печаль в запас, чтобы перебросить ваши кубики.

Не кладите эту печаль на поле!

Как опечалить игрока

Опечалить вас можно 1 раз за ход: каждый из ваших противников может положить по 1 печали на поле. Если хотя бы один из них это сделал, перебросьте ваши кубики один раз. Любой противник может решить положить печаль на поле, а остальные решают, будут ли они к нему присоединяться.

Дайте другим игрокам возможность вас опечалить – это не игра на скорость! Удостоверьтесь, что они не хотят этого делать, прежде чем продолжать.

Если вас опечалили, и вы выбросили 3 воронов в тот же ход, возьмите все печали с поля (и не берите печаль из запаса).

Если вы взяли печаль с поля, то не надо брать ещё одну из запаса. Здорово?

Если вас опечалили, но вы закончили ход, не собрав 3 воронов, все печалившие вас игроки забирают обратно свои печали. Кроме того, отдайте каждому из них по 1 своей печали (если у вас не хватило печалей, раздайте печали из запаса).

Подробнее о печалях

Если вы избавились от печали, чтобы перебросить кубики, то вас в этот ход уже нельзя опечалить.

Печали – ваши или ваших противников – не могут заставить вас:

- перебросить ваш первый бросок за ход,
- перебросить бросок, в котором вы пожадничали,

- перебросить бросок, в котором не выпало ни одного целевого значения и ни одного ворона.

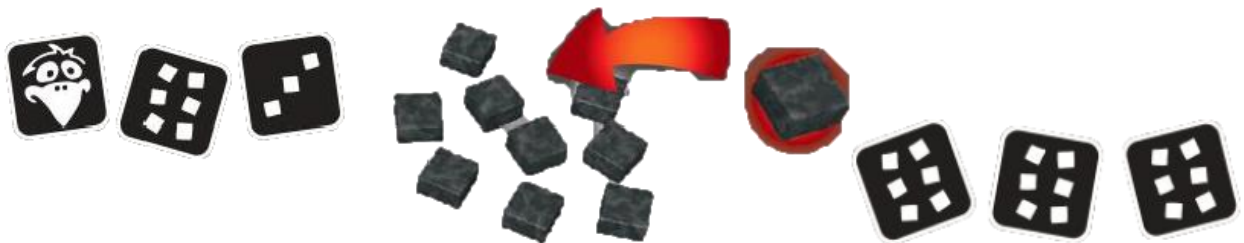
Не тяните свои когти к первым, жадным и пустым броскам.

При помощи печалей, однако, можно перебросить бросок, которым вы закончили бы ход (набрав 4 целевых значения или 3 воронов).

Пример: Константин выбросил 2 шестёрки, тогда как на поле уже лежали 2 другие. Дмитрий решил опечалить его и положил одну из своих печалей на поле. Фёдор присоединился, также положив печаль на поле. Константину придётся перебросить свой последний бросок.



Константин выбросил третьего ворона. Он решил избавиться от печали и бросить кубики ещё раз. Ему повезло: он выбросил 3 шестёрки!



Теперь на поле лежат 5 шестёрок. Хотя Константин и пожадничал, трёх воронов он не собрал. Он берёт жетон победных очков со значением 6 и жетон Мёрфи. Он возвращает Дмитрию и Фёдору их печали и даёт им ещё по одной. Дмитрий получает последнюю печаль Константина, а Фёдор – печаль из запаса.



Кто проиграл? (Конец игры)

Игра заканчивается, когда в запасе не остаётся ни одного жетона победных очков. Все игроки подсчитывают свои очки, и побеждает тот, кто набрал больше всех очков. В случае ничьей все игроки с наибольшим количеством очков побеждают. Все остальные проигрывают.

Число победных очков, которое приносит каждый жетон, соответствует его значению. Каждая печаль отнимает 3 победных очка (но если у вас есть жетон Мёрфи – то каждая печаль отнимает 7 победных очков).

Если у вас нет печалей, ворона можно не бояться.

Можно победить и с отрицательным количеством очков, если остальным повезло ещё меньше.

Пример: Игра закончилась. Ксения набрала 20 очков при помощи жетонов. К сожалению, у неё также есть 3 печали и жетон Мёрфи, отнимающие у неё в сумме 21 победное очко. Таким образом, она набрала -1 победное очко!



+20



$3 \cdot 7 = -21$