



- regulament -

Componente:

- Regulament
- 36 animale din plastic (câte 6 din fiecare)
- 3 table cu câmpuri
- 4 table cu ferme
- 4 cărți rezumat
- 12 cărți de atribuții
- 12 cărți cu bonus de 6 puncte
- 84 de cărți cu animale (câte 14 din fiecare)

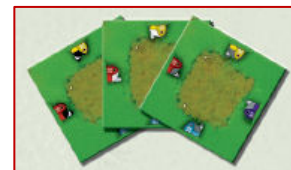
Adună cele mai valoroase animale

Black Sheep aduce în rolul principal o mulțime de animale de plastic, pe care doi până la patru jucători, ca fermieri, încearcă să le dirijeze de pe câmpurile comune către propriile ferme cu ajutorul cărților de joc.

Fiecare figurină ce reprezintă un animal are o anumită valoare înscrisă pe baza acesteia. Toate animalele aduc puncte pozitive fermierului ce le adună în ferma sa, *excepție făcând oaia neagră*, care scade puncte. La sfârșitul jocului, fermierul cu cel mai mare punctaj câștigă!

Pregătire

1. Plasați cele trei *table cu câmpuri* în linie, în centrul mesei de joc, astfel încât toate grajdurile de o anumită culoare să fie orientate către același jucător, așa cum se arată în Diagrama de Setup de mai jos.
2. Așezați câte o *fermă* în fața fiecărui jucător, ca în Diagrama de Setup de mai jos.
3. Amestecați *figurinele reprezentând animale*, astfel încât niciun jucător să nu știe valoarea niciunuia din ele. Apoi separați-le pe tipuri și așezați-le astfel încât fiecare jucător să poată ajunge la ele.

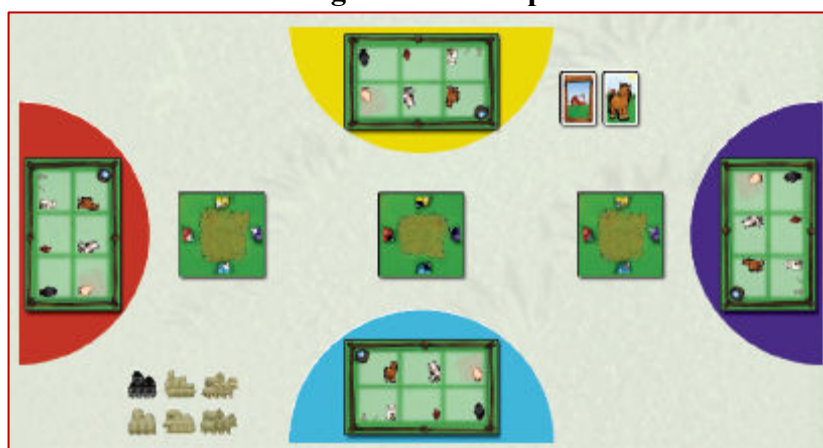


- Amestecați *cărțile cu animale* și așezați-le într-un teanc cu fața în jos astfel încât toți jucătorii să-l poată ajunge.



- Așezați *cărțile cu bonus de 6 puncte* deoparte până la sfârșitul jocului. Eliminați cărțile de atribuții din joc dacă nu jucați varianta cu atribuții de la sfârșitul regulamentului.
- Trageți două cărți cu animale și plasați figurinele corespunzătoare pe unul din cele trei câmpuri (nu conteaza pe care). De exemplu, dacă s-a tras un porc și un cal, atunci aceste figurine vor fi plasate pe câmp. Procedați la fel și pentru celelalte două câmpuri, astfel încât pe fiecare câmp să existe câte două figurine. Toate cărțile cu animale care au fost trase vor fi eliminate într-un teanc separat.
- Fiecare jucător trage câte trei cărți cu animale pentru mâna de start. Apoi toți jucătorii rag. Cel care rage cel mai tare va fi primul jucător. Jocul poate începe!

Diagrama de Setup



Plasarea cărților

Pe rând, jucătorii pun pe masă cărți din mână. Cărțile sunt puse întotdeauna în apropierea unuia din cele trei câmpuri. Întotdeauna (și numai așa) jucătorii își plasează cărțile pe partea de câmp dinspre ei. Asta înseamnă că jucătorul care are grajdurile roșii orientate către el, întotdeauna va pune cărțile lângă câmp, pe laterala cu grajdul roșu și niciodată pe alta.

Cărțile se pun întotdeauna cu fața în sus, astfel încât toți jucătorii să poată vedea ce cărți au fost jucate.

Când vine rândul unui jucător să pună cărți, el trebuie să facă două alegeri: la *ce câmp* va juca și *ce cărți* din mână va juca. Apoi, el poate avea opțiunea de a elimina o carte. La sfârșitul rândului său, trage una sau mai multe cărți și verifică să vadă dacă vreunul din câmpuri trebuie punctat.

Care Câmp

Fiecare latură a unui camp poate “ține” doar trei cărți. Dacă deja există trei cărți pe partea de câmp a unui jucător, el nu mai poate alege acel câmp. În celelalte cazuri, el poate alege să joace la orice câmp.

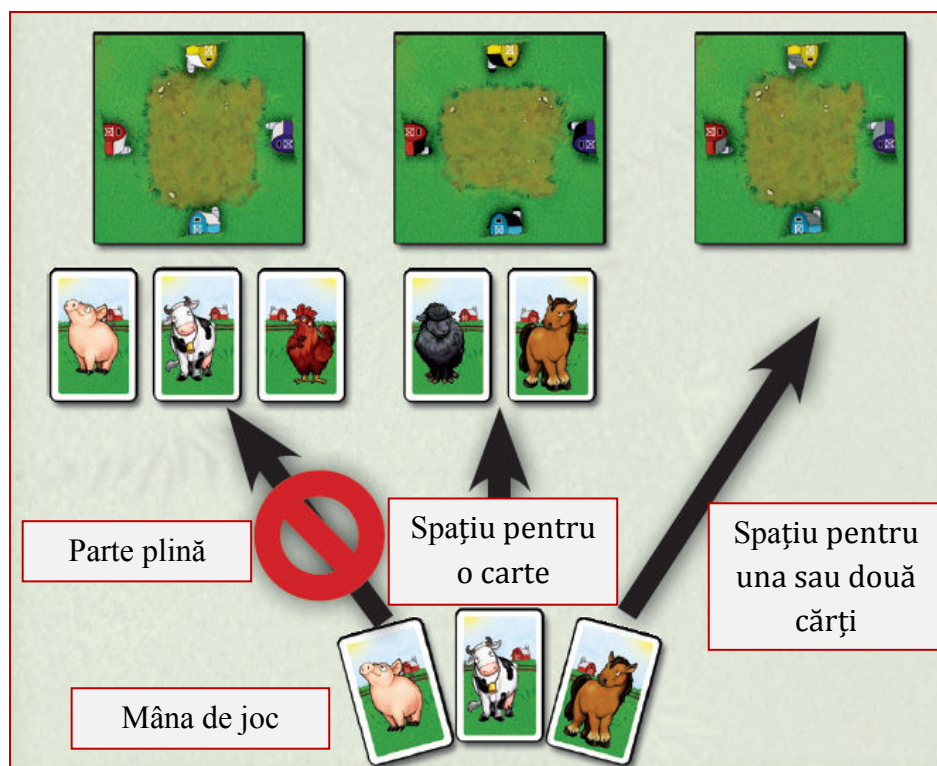
Dacă există câte trei cărți pe fiecare din cele trei câmpuri – situație puțin probabilă, dar posibilă – sare peste rândul său.

Ce Cărți

De fiecare dată când un jucător pune cărți, trebuie puse ori una ori două cărți. Dacă un jucător pune două cărți, el trebuie să le pună pe ambele lângă același câmp. Opțiunile disponibile depind de câte cărți au fost deja jucate la acel câmp.

- Dacă nu există **nicio carte** pe partea sa de câmp, pot fi puse ori una, ori două cărți, dupa cum vrea jucătorul.

Trei posibilități de joc



- Dacă există **o carte** pe partea sa de joc a câmpului ales, pot fi puse două cărți.
- Dacă există **două cărți** pe partea sa de joc a câmpului ales, trebuie pusă o carte.

Strategie de așezare

Când un jucător pune cărți, scopul lui este să creeze cea mai bună combinație de animale posibilă pe fiecare câmp, printre cele două figurine deja existente și cele trei cărți pe care le-ar putea juca. Diferitele

combinații posibile sunt descrise la “Punctarea Câmpurilor”, mai jos. În general, cu cât sunt mai multe animale de același tip în combinația unui jucător, cu atât e mai bine.

Decartarea

Dacă un jucător a jucat o singură carte în turul său, indiferent de motiv, el poate alege să decarteze una (dar nu amândouă) din cărțile rămase în mână.

Tragerea cărților

O dată ce un jucător a pus cărți (și a decartat, după dorință), el trage cărți pentru a avea în mână trei cărți. Dacă se termină teancul cu cărți de tras, cărțile eliminate se amestecă și acesta se reface.

Verificarea punctajului

După ce a tras cărți, jucătorul verifică dacă vreunul din câmpuri trebuie punctat. Vedeți “Punctarea Câmpurilor”, mai jos. Jucătorii trebuie de asemenea să verifice câmpurile care au laturi complete dar încă nu pot fi punctate și întorc cu fața în jos orice latură care a fost deja învinsă. Acest lucru face mai ușor să se mențină o bună imagine de ansamblu asupra jocului.

Punctarea Câmpurilor

Un câmp trebuie punctat când au fost jucate câte trei cărți pe partea fiecărui jucător.

Câștigătorul unui câmp este jucătorul care a creat cea mai bună combinație de animale pe acel câmp. Rețineți, combinațiile constau în combinația de cărți a unui jucător și figurinele cu animale de pe câmp.

Există șapte tipuri de combinații de animale. De la cea mai bună la cea mai proastă, acestea sunt:

1. Cinci animale de același tip (cea mai bună combinație)



2. Patru animale de același tip



3. Trei animale de același tip și două de un alt tip



4. Trei animale de același tip



5. Două animale de același tip și două de un alt tip



6. Două animale de același tip (o pereche)

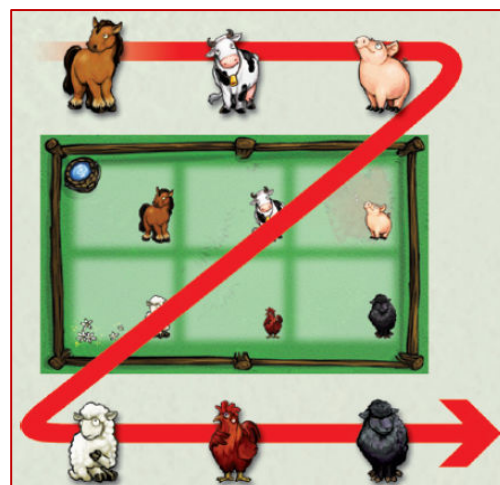


7. Cel mai valoros animal - singur (cea mai slabă combinație)



Tipurile de animale au de asemenea importanță diferită. De la cel mai bun tip la cel mai prost, acestea sunt:

1. Cai (cei mai valoroși)
2. Vaci
3. Porci
4. Oi
5. Cocoși
6. Oi Negre (cele mai slabe)



Egalitate

În caz de egalitate pentru cea mai bună combinație de animale, câștigătorul se decide pe baza tipului de animale. De exemplu, dacă fiecare din jucători are patru animale dintr-un tip, dar unul are patru vaci, iar celălalt patru porci, câștigă cel care are patru vaci.

În cazul egalității la combinația “Trei animale de același tip și două de un alt tip” (numărul 3 din lista de mai sus), subgrupul de trei prevalează. De exemplu, dacă doi jucători au acest tip de combinație, dar unul are trei cai și două oi negre în timp ce celălalt are trei porci și doi cocoși, jucătorul cu trei cai și două oi negre câștigă.

Pentru combinația “Două animale de același tip și două de un alt tip” (numărul 5 din listă), dacă doi jucători sunt la egalitate pentru cea mai valoroasă pereche, atunci se ia în considerare pentru departajare valoarea celei de-a doua perechi.

Pentru toate combinațiile, dacă există egalitate și în cazul animalelor din cadrul combinațiilor, atunci se va decide în funcție de celelalte cărți cu animale, care nu fac parte din combinație. De exemplu, dacă doi jucători au fiecare câte o combinație de trei animale de același tip și fiecare din ei are câte trei vaci, jucătorii se uită la celelalte două. Dacă cea mai valoroasă carte a ambilor jucători este un cal, atunci trebuie să compare ultima carte rămasă. Dacă un jucător are un porc, iar celalalt are o oaie neagră, jucătorul care are porcul, câștigă.

Pentru două sau mai multe combinații identice, prima combinație care a fost completată este câștigătoare în caz de egalitate cu alte combinații ulterioare.

Adjudecarea animalelor

Jucătorul care a câștigat un câmp ia cele două animale din plastic de pe el și le pune pe zona corespunzătoare din ferma sa. Jucătorii pot să se uite oricând la valorile animalelor pe care le dețin în fermă.

Continuarea jocului

O dată ce animalele din plastic au fost adjudecate, toate cărțile care au fost jucate la câmpul respectiv sunt eliminate.

Apoi sunt trase două cărți cu animale din teanc și figurinele corespunzătoare sunt puse pe câmpul ce tocmai a fost golit.

Dacă una din cele două cărți trase corespunde unui tip de animal pentru care au fost epuizate figurinele de plastic, plasați un animal din tipul rămas și apoi trageți o carte pentru a o înlocui pe cealaltă (pentru care nu mai există figurine). Trageți cărțile de înlocuire câte una, până când se potrivește unui tip de figurină rămas. De exemplu, dacă se trage un cal și un cocoș și există figurine rămase pentru cal, dar nu și pentru cocoș, puneți un cal pe câmp și trageți o altă carte pentru cealaltă figurină, până când câmpul poate fi completat. Dacă în acest timp se termină teancul de cărți, atunci cărțile eliminate se amestecă și se formează unul nou, continuându-se cu tragerea cărților dacă este necesar.

Dacă ambele din cele două cărți trase corespund unui tip sau unor tipuri de animale pentru care nu mai există figurine rămase, nu se vor mai pune animale pe câmpul respectiv, iar jocul se va termina în curând. Vedeți “Sfârșitul Jocului”, mai jos. De exemplu, dacă sunt trase o oaie și un cocoș, dar nu a mai rămas nicio oaie și niciun cocoș, câmpul nu va mai fi completat, iar jocul se va termina în curând.

În orice caz, o dată ce câmpul a fost completat sau s-a determinat că va rămâne gol (pentru ca se apropie sfârșitul jocului), decartați toate cărțile trase. Apoi jocul se reia, fiind rândul jucătorului care a câștigat câmpul.

Sfârșitul Jocului

Când ambele cărți trase pentru a completa un câmp care a fost punctat corespund unor figurine care au fost epuizate, jocul se apropie de final. În loc să completați câmpul respectiv, întoarceți tabla cu fața în jos. Nu se mai pot juca alte cărți la acel câmp.

Apoi, jocul continuă în mod normal, doar cu cele două câmpuri rămase. Când oricare din aceste două câmpuri trebuie punctat, acest lucru se face în mod normal, cu excepția faptului că o dată ce se decide

câștigătorul, câmpul se întoarce cu fața în jos în loc să fie reumplut, indiferent de câte figurine de plastic rămân disponibile. Apoi, jocul continuă normal cu doar un câmp până când acesta trebuie punctat. O dată ce s-a determinat câștigătorul și pentru acesta, jocul se încheie și se decide câștigătorul jocului.

Determinarea Câștigătorului

După ce jocul se încheie, fiecare jucător adună valoarea animalelor din ferma sa. Fiecare animal valorează unul, două sau trei puncte, în funcție de cifra înscrisă pe baza figurinei. Rețineți că oaia neagră scade punctajul cu valoarea înscrisă pe ea.

Cărțile de bonus se obțin tot în acest moment. Există două posibilități de a câștiga cărți bonus: pentru majorități și pentru seturi. Fiecare carte bonus obținută de un jucător, fie dintr-o majoritate, fie dintr-un set, adaugă șase puncte la scorul general. O majoritate este atribuită jucătorului care a adunat cele mai multe figurine de un tip, indiferent de punctajele acestora. De exemplu, jucătorul cu cei mai mulți cai în fermă ia o carte bonus. Dacă doi jucători sunt la egalitate pentru cele mai multe figurine, niciunul din ei nu va obține bonus pentru acel tip de animal. Un set este o colecție formată din câte un animal de fiecare tip (un cal, o vacă, un porc, o oaie, un cocoș și o oaie neagră). Pentru fiecare set, jucătorul primește câte o carte bonus. Nu există o limită pentru numărul de seturi ce pot obține bonus.



Jucătorul cu cel mai mare scor general câștigă. În caz de egalitate, jucătorul cu cele mai multe animale câștigă. Dacă egalitatea persistă, toți jucătorii care sunt la egalitate sunt declarați câștigători.

Varianta cu Cărți de Atribuții

Variantă concepută de Fantasy Flight Games

Cărțile de atribuții reprezintă sarcini alocate fermierilor. Un jucător care îndeplinește condițiile de pe cartea de atribuții este răsplătit cu puncte la sfârșitul jocului.

La pasul 5 din Pregătirea jocului, eliminați cărțile cu bonus de șase puncte (acestea nu vor fi utilizate) și în schimb împărțiți câte o carte de atribuții fiecărui jucător (sau câte două cărți în cazul jocului în doi). Cartea de atribuții este ținută secretă față de ceilalți jucători. În plus, un număr suplimentar de cărți de atribuții este pus cu fața în sus pe masă astfel încât numărul total de cărți de atribuții în joc să fie șase.

Cărțile cu balanțe reprezintă atribuții care cer unui jucător să câștige majoritatea pentru un anumit tip de animal. Jucătorul cu cele mai multe animale de tipul indicat primește numărul de puncte înscris pe floarea soarelui. Singura diferență între majoritatea pentru cartea de atribuții și majoritatea pentru cartea bonus (cum s-a descris mai sus) este că în cazul unei egalități între jucători, având același număr de animale, toți jucătorii care sunt la egalitate primesc numărul de puncte înscris pe floarea soarelui.



Cărțile cu animale pe câmp reprezintă atribuții care cer unui jucător să adune în fermă combinația de animale de pe carte. Dacă reușește, jucătorul primește numărul de puncte înscris pe floarea soarelui pentru fiecare combinație care se potrivește.



Cărțile cu semnul exclamării pe floarea soarelui și o turmă de oi negre trebuie să fie singurul jucător care să adune orice oaie neagră. Dacă reușește, el câștigă jocul, indiferent de numărul de puncte.



După ce jocul se termină, jucătorii arată cărțile de atribuții pe care le ținuseră secrete și le pun cu fața în sus, în rând cu celelalte cărți de atribuții comune ce au fost cu fața în sus pe tot parcursul jocului. Fiecare carte este apoi evaluată, iar jucătorul care a îndeplinit atribuția câștigă punctele înscrise pe carte. Dacă doi sau mai mulți jucători au îndeplinit condițiile de pe carte, fiecare din ei primește numărul de puncte înscris pe aceasta.

Punctele obținute din cărțile de atribuții și punctele acumulate pentru animalele adunate sunt însumate pentru a forma scorul final. Nu se primesc alte puncte bonus.