

## 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.

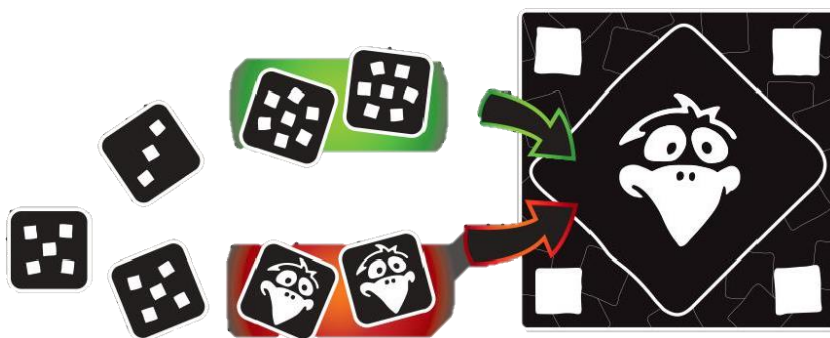


*Печали никогда не кончаются. Если жетонов не хватает, замените их чем-нибудь, например, угольками.*

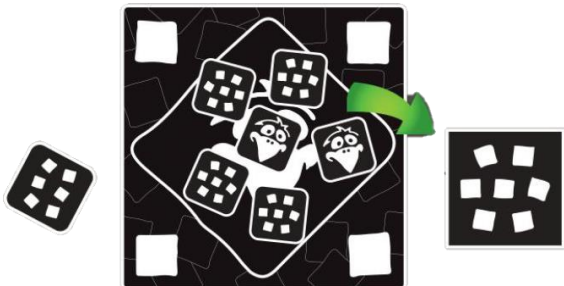
Если вы одновременно собрали 4 кубика с целевым значением и 3 кубика с вороном, примените оба эффекта: возьмите соответствующий жетон победных очков и все печали с поля (или одну из запаса).

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 печаль 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.

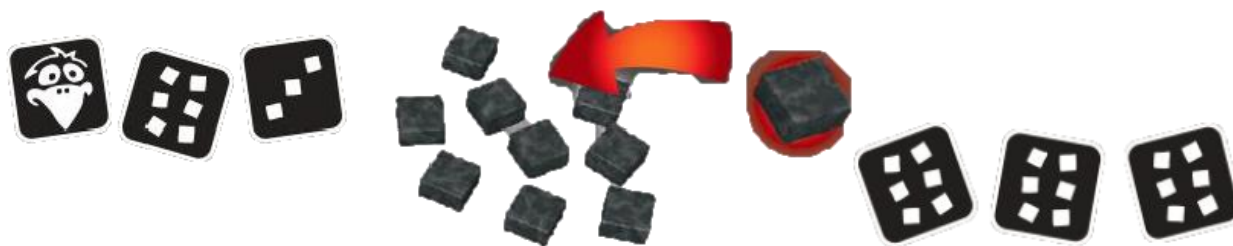
*Не тяните свои когти к первым, жадным и пустым броскам.*

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



$3 \cdot 7 = -21$