

# Bye-Bye Black Sheep

Wersja: 1.0 (02.2018)

Tłumaczenie: Lucyna Markowska

This is unofficial translation of Bye Bye Black Sheep. The rights for Bye Bye Black Sheep is the sole property of Jolly Thinkers./ Poniższa instrukcja jest nieoficjalnym tłumaczeniem zasad opisanych w Bye Bye Black Sheep. Wszystkie prawa do gry są wyłączną własnością Jolly Thinkers.

## Instrukcja

*Kiedy podróżuję w trzyosobowej grupie, muszę być w stanie uczyć się od swoich towarzyszy – Konfucusz.*

Zainspirowane słynnym, chińskim powiedzeniem, zwierzęta są szczęśliwe, kiedy mogą spotykać się w 3-osobowych grupach w czasie swojego świątecznego odpoczynku w zoo. Postaracie się jednak powiedzieć „bye bye!” Czarnej Owcy – w przeciwnym wypadku zepsuje całą zabawę.

### Zawartość:

- 1 karta wodopoju



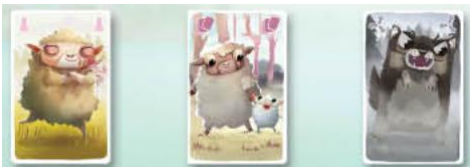
- 78 kart zwierząt (z numerami od 1-16, po 4 karty w zestawie na zwierzę).



- 11 kart specjalnych (5 Czarnej Owcy, 5 Orłów, 2 Kretów i 1 Sroki)



- 3 karty specjalne do zasad zaawansowanych (1 Biała Owca, 1 Matka Owca i 1 Wilk).



### Cel gry:

Gracze starają się zdobyć takie same karty zwierząt, zabierając je innym graczom. Pierwszy gracz, który zdobędzie określoną ilość zestawów (tzw. zwierzęcych trio) w swoim zoo – wygrywa grę (zobacz też: Koniec gry).

### Przygotowanie do gry:

- Umieść kartę wodopoju na środku stołu
- Przygotuj określoną ilość kart – uzależnioną od ilości graczy, a resztę odłóż do pudełka.

Gracze:	Karty z numerami:	Karty specjalne:
2	Zestawy od 1 do 12	2 x Czarna Owca, 1 x Orzeł, 1 x Kret, 1 x Sroka
3	Zestawy od 1 do 12	3 x Czarna Owca, 2 x Orzeł, 1 x Kret, 1 x Sroka
4	Zestawy od 1 do 14	4 x Czarna Owca, 2 x Orzeł, 2 x Kret, 1 x Sroka
5	Zestawy od 1 do 16	5 x Czarna Owca, 3 x Orzeł, 2 x Kret, 1 x Sroka

3. Zestawy kart:
  - Potasuj karty i rozdaj po 5 każdemu z graczy (po 6 w wariacie dwuosobowym).
  - Z pozostałych uformuj talię do dobierania w łatwo dostępnym miejscu.
4. Karty specjalne:
  - Każdy gracz dostaje 1 Czarną Owcę.
  - Stroka jest ułożona rewersem do góry, obok talii dobierania.
  - Potasuj pozostałe karty specjalne i rozdaj po 1 każdemu z graczy.
5. Gracze trzymają swoje karty na ręce, w sekrecie przed innymi, przez całą grę.



### Zasady gry:

Gracze wykonują tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszym z nich zostaje ten, który ostatnio opiekował się jakimś zwierzęciem.

W trakcie swojej tury, gracz zabiera **kartę z ręki dowolnego innego gracza**, tak często, jak tylko ma ochotę. Każda z dobranych kart musi zostać ułożona odkryta, w linii (obok poprzedniej), tuż koło karty wodopoju. Gracz może przestać zabierać karty i zakończyć swoją turę na dwa sposoby:

1. Przymusowo – jeśli tylko zdobędzie kartę Czarnej Owcy. W takim wypadku musisz oddać Kartę z Owcą graczowi, od którego ją zabrałeś, a następnie zabrać wszystkie karty, które zostały wcześniej ułożone koło wodopoju i zatrzymać je na swojej ręce.
2. Dobrowolnie – jeśli zakończysz turę w dowolnym momencie, przed wyciągnięciem Czarnej Owcy, również zabierasz wszystkie karty ułożone obok wodopoju na swoją rękę, ale możesz dodatkowo odłożyć część z nich na bok, jako element twojego zoo.
  - Ilość kart, które możesz przenieść do swojego zoo wynosi tyle, ile właśnie zabrałeś z wodopoju - **minus dwie**.
  - Karty do zoo mogą być przenoszone, z tych, które masz aktualnie na ręce lub/i z tych, które właśnie zabrałeś z wodopoju. Ułóż je odsłonięte i posortowane na gatunki zwierząt w miejscu widocznych dla pozostałych graczy.
  - Tylko karty z zestawów – nigdy karty specjalne! – mogą być przenoszone do zoo.

W ramach przygotowania do następnej tury, wszyscy gracze (rozpoczynając od następnego po lewej) uzupełniają talie na ręce do 7 (8 w wariacie dwuosobowym) kart.

### Koniec gry:

Gracz wygrywa, jeśli uda mu się zdobyć określoną ilość zwierzęcych trio w swoim zoo:

Liczba graczy:	Wymagana liczba trio:
2	5
3	4
4 - 5	3

Przez trio rozumiemy 3 karty z tym samym zwierzęciem z zestawu, np. 3 papugi, 3 krokodyle, 3 foki, itd.

Choć gracz może posiadać w swoim zoo tyle 4 kart z danego zestawu, ile tylko mu się podoba.

### **Karty Specjalne**

Jeśli w trakcie dobierania zostanie wyciągnięta jakakolwiek karta specjalna, poza Czarną Owcą, jest ona układana odsłonięta obok wodopoju i traktowana jak zwykła karta z zestawu. Niektóre z nich mają jednak zdolności specjalne:

#### **Orzeł**

Gracz, który wyciągnął orła może zapytać dowolnego, innego gracza o to czy posiada określone zwierzę na ręce np. „Gabi, czy masz tygrysa?”. W przypadku, gdy gracz posiada określoną kartę musi położyć ją obok wodopoju, a tura jest kontynuowana. Jeśli jej nie posiada – tura gracza, który zapytał o kartę natychmiast się kończy. W takim wypadku dalej może umieścić zwierzęta w zoo (ze swojej ręki lub wodopoju), ale tylko pod warunkiem, że wyciągnął wcześniej więcej niż dwie (tak jak w przypadku dobrowolnego zakończenia tury). Gracz może także zdecydować się nie korzystać ze zdolności orła, aby nie ryzykować.

#### **Kret**

Jeśli zabrałeś kreta od innego gracza, możesz podejrzeć wszystkie karty, które ma na ręce. Możesz wtedy wybrać 1 kartę z zestawu (nigdy kartę specjalną!) i położyć ją obok wodopoju, a następnie kontynuować swoją turę. Gracz, od którego karta została zabrana, może potasować karty na ręce, aby zmienić ich układ.

#### **Sroka**

Sroka dołącza do gry, gdy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- Gracz umieści trzeci gatunek zwierzęcia w swoim zoo.
- Gracz umieści w swoim zoo zwierzę z gatunku, który został już dodany do zoo innego gracza.

Gracz, który wywołał ten efekt bierze kartę Sroki i zatrzymuje ją na ręce.

Jeśli dobierzesz kartę sroki z ręki gracza, układasz ją obok wodopoju, jak każdy inny zestaw kart, ale dodatkowo **możesz wybrać jedną kartę z zoo innego gracza**, także dodać ją do wodopoju i kontynuować swoją turę.

### **Zasady zaawansowane**

W trakcie używania zasad zaawansowanych do gry mogą dołączyć trzy dodatkowe karty: Biała Owca, Wilk i Matka Owca.

Większość zasad podstawowych pozostaje niezmienionych za wyjątkiem jednej z nich: w trakcie przygotowania do gry, każdy gracz wybiera 1 z 8 kart specjalnych (3 Orły, 2 Krety, 1 Biała Owca, 1 Matka Owca i 1 Wilk). Te karty są następnie tasowane i każdy dobiera jedną losowo. Pozostałe niewylosowane karty wracają do pudełka.

Poniżej opisy nowych kart:

### **Biała Owca**

Kiedy wylosujesz Białą Owcę od innego gracza, umieszczasz ją obok wodopoju - jak każdą inną kartę. Gracz ten może następnie umieścić zestaw kart ze swojej ręki we własnym zoo. (Dzięki temu gracz może wygrać grę natychmiastowo albo spełnić warunki do włączenia do rozgrywki Sroki).

### **Matka Owca**

Kiedy wyciągniesz kartę Matki Owcy, **możesz natychmiast dobrać kartę z talii dobierania** i umieścić ją odkrytą, wraz z kartą Matki Owcy, obok wodopoju. Jeśli talia dobierania jest pusta, możesz nie dobierać karty, ale i tak umieścić Matkę Owcę obok wodopoju.

### **Wilk**

Jeśli wyciągniesz Wilka od innego gracza, **zabiera on wszystkie karty z wodopoju** (włącznie z kartami specjalnymi i zestawami) i umieszcza je zakryte przed sobą. Na koniec swojej tury dołączy wszystkie te karty do swojej dłoni. Kiedy kontynuujesz swoją turę i dobierasz nowe karty, umieszczasz je razem z Wilkiem, obok wodopoju, według normalnych zasad.