

# REINER KNIZIA'S BLACK SHEEP™

ブラック・シープ 作：ライナー・クニツィア

## 内容物

- ・ルールブック 1
- ・動物フィギュア 36 (各動物6個ずつ)
- ・牧場マット 4
- ・フィールド・マット 3
- ・リファレンスカード 4
- ・タスクカード 12
- ・6点のボーナスカード 12
- ・動物カード 84 (各動物14枚ずつ)

## 最も価値ある動物を集めること

ブラックシープは、酪農家として動物たちの牧場をつくる2～4人用のゲームです。カードをプレイして、共通のフィールドから自分の牧場に動物たちを集めます。各動物にはお腹にこそっとそれぞれの価値が書かれています。得点を減らしてしまう黒い羊を除いては、全ての動物は自分の牧場に集める価値があるものです。ゲームの終了時、最も高い得点のプレイヤーの勝利です。

## セットアップ

- 1 全ての小屋の向きが同じになるように3枚のフィールド・マットをテーブルの中央に並べます。
- 2 牧場マットを各プレイヤーの前に置きます。
- 3 動物フィギュアをよく混ぜ、それぞれの点が分からないようにします。動物の種類ごとに分け、全員が手の届く場所に置きます。
- 4 動物カードをよく混ぜ、裏向きの山札をつくり、全員から手が届くところに置きます。
- 5 6点のボーナスカードをゲームの終了時までボードのそばに置いていきます。タスクカードはヴァリアント・ルールでのみ使用します。通常ルールでは使用しませんのでしまっておきます。
- 6 山札から2枚のカードを引き、その動物のフィギュアをフィールド・マットの1枚に置きます。例えば、ブタと馬のカードを引いたら、ブタと馬のフィギュアを1個ずつフィールドマットに置きます。どのマットでも構いません。他の2枚のマットにも同様に2枚ずつ引いたカードの動物フィギュアを置いていきます。今使った



カードは山札の隣に表向きの捨て札の山をつくって置いていきます。

- 7 各プレイヤーは3枚の動物カードを引き、手札として持ちます。それから全員で「モーー！」と叫びます。最も大きな声で叫んだ人がスタートプレイヤーです。これで準備ができました。

※セットアップの例



## カードを置く

手札からカードをプレイしてテーブルに置きます。カードは常に3つのフィールドのうち一カ所の自分の場に出します。

自分のカードは自分の方を向いている(自分の色の小屋がある)場にのみ出すことができます。つまり、赤の小屋の前のプレイヤーは、赤の小屋の前にのみカードを出すことができます。他の場には出せません。カードは常に表向きで出し、よく見えるようにします。

自分の手番になったら2つ考えることがあります。どのフィールドに出すか、そしてどのカードを出すかです。また、カードを捨て札にできる場合もあります。カードを補充し、全員の役ができていないフィールドがないかを確認して手番を終わります。

## どのフィールドに置くか

フィールドのそれぞれの場には3枚までカードを置くことができます。すでに3枚置いてある場には置けません。他の場を選びます。もし、全ての場に3枚ずつカードが置いてあれば、残念なことですがターンはスキップされます。

## どのカードを置くか

常に1枚または2枚のカードをプレイしなくてははいけません。2枚のカードをプレイする場合は、同じ場に出さなくてははいけません。あるフィールドの場に何枚カードが置いてあるかで、できることは決まってきます。

○カードがなければ、1枚または2枚のカードを置くことができます。

- カードが1枚出ている場合は、必ず2枚のカードを置かなくてはなりません。
- カードが2枚出ている場合は、必ず1枚のカードを置かなくてはなりません。

### カード配置の戦略

各フィールドに置いてある2つの動物フィギュアと、プレイされる3枚のカードによってつくられる最も良い組み合わせを考えます。

いろいろな組み合わせについては、以下の役の一覧で紹介しています。

通常、同じ動物の組み合わせがより良い役になります。



カードは手札から自由に選んで置けます。

### 捨て札

自分の手番で、1枚しかカードをプレイしなかった場合、残りのカードのうち、1枚を選んで捨てることができます。

### カードの補充

カードをプレイ、または捨てたら、手札が3枚になるように山札から補充します。山札がなくなったら、捨て札をよく混ぜて新たな山札をつくります。

### 役のチェック

カードの補充後、フィールドの役が完成していないか確認します。一覧を参照してください。

### プレイの継続

フィールドの役を確認したら、時計回りに次のプレイヤーのターンになります。または、役が完成していたら、そこでの勝者が次のターンを始めます。

### 役の一覧

どこか一カ所のフィールドの、各プレイヤーの場に3枚ずつカードが置かれたら役の計算をしなくてはなりません。最も強い組み合わせをつくったプレイヤーが勝者です。組み合わせはプレイヤーのカードと、フィールドの動物によって成り立ちます。(カード3枚、フィギュア2体の5個による役を見ます。)役は全部で7種類あります。



## 動物の報酬

勝ったプレイヤーはフィールドにいる2個の動物フィギュアを受け取り、自分の牧場の、その動物の場所に置きます。プレイヤーはいつでも、動物のお腹についている得点を確認することができます。

## プレイの継続

勝者にフィギュアを渡したら、そのフィールドの全てのカードは捨て札とします。そして、新たに山札から2枚のカードを引き、その動物をフィールドマットに置きます。

2枚のカードのうち、1枚のカードについて、その動物フィギュアが残っていない場合、ストックに残っている動物のカードが出るまで引きます。例えば、馬と鶏のカードを引きましたが、馬は残っていて、鶏が残っていませんでした。まず馬はフィールドに置いておき、新たに1枚カードを引き直します。残っている動物が出るまで引きます。途中で山札がなくなったら、新たな山札をつくり続けて引きます。

2枚のカードの双方の動物フィギュアがともに残っていない場合は、新たなカードは引き直しません。ゲームの終了が近づいていることとなります。ゲームの終了を参照してください。例えば、羊と鶏のカードを引いたけれども、どちらの動物も残っていないとき、もうカードは引かず、ゲームの終了が近いということです。

いずれにせよ、引いた全てのカードは捨て札にします。次のラウンドは、今勝ったプレイヤーから始めます。

## ゲームの終了

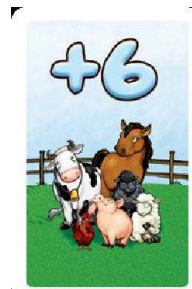
引いたカードの動物フィギュアが両方ともない場合、ゲームの終了が近づいています。フィールドに動物フィギュアを置く代わりに、そのフィールド・マットを裏返しにして置きます。ここへはもう動物フィギュアを置きません。

残った2枚のフィールドで通常通りゲームは続けます。このうちの1枚で役の計算をしたら、そのフィールドにはもう動物フィギュアの補充を行いません。このフィールドも裏返しにします。残った1枚で通常通りゲームを続けます。そして、そこで役の計算が行われ、動物フィギュアがプレイヤーに渡ったらゲームの終了となります。そして、全体の得点計算を行います。

## 勝者の決定

ゲームの終了後、各プレイヤーは、自分が集めた動物フィギュアのお腹の得点を合計します。各動物のお腹には1～3点の得点がかかれています。ただし、黒羊の得点は全体の合計点からのマイナスになるので忘れないように！

このときに、ボーナスカードの得点も与えられます。ボーナスカードは、最多賞とセット賞で与えられます。ボーナスカードの得点を動物フィギュアの得点に合計します。



最多賞は、個々の動物の得点に関係なく、ある種類の動物を最もたくさん集めたプレイヤーに与えられます。例えば、最も馬を集めた人がボーナスカードをもらいます。もし、2人以上で同じ数の場合は、だれもボーナスカードはもらえません。

セット賞は、全ての種類の動物たちを1個ずつ集めたらもらえます(馬、牛、豚、ヒツジ、鶏、黒羊)。集めたセットごとにボーナスカードがもらえます。もらえるセット賞のボーナスカードに限りはありません。

最も合計得点の高いプレイヤーが勝者です。同点の場合、最も多くの動物を持っている方が勝ちです。それも同じなら勝利を分け合います。

## タスクカードのヴァリエーション(デザイン: Fantasy Flight Games)

タスクカードは、仕事の目的が酪農家に与えられることを意味します。タスクカードの目的を達成すると、ゲームの終了時にボーナス点があります。

セットアップの5の段階で、6点のボーナスカードはゲームから取り除き使用しません。代わりに、各プレイヤーに1枚ずつ(2人ゲームでは2枚ずつ)タスクカードを配ります。カードの内容は他者には秘密です。さらに、すべてのタスクカードの合計が6枚になるように、何枚かを表向きにしてテーブルに置きます。(3人プレーなら3枚はそれぞれの手札になり、あと3枚を場に置くということです。)

量りのついたタスクカードは特定の動物を最も多く集めることが目的です。示された動物を最も多く集めたプレイヤーは、ひまわりの中の点数を獲得します。タスクカードと通常の最多ボーナスカードとの唯一の違いは、複数のプレイヤーが同じ数の場合、全員にポイントが入ることです。



フィールドに動物がかかれたタスクカードは、カードにあるような動物の組み合わせができることを目指します。うまくいったら、できあがった組み合わせごとに、ひまわりの中の点数を獲得します。



ひまわりの中にびっくりマークがあって、黒羊の大群がかかっているタスクカードは、すべての黒羊を集めることを目指します。もしうまくいったら、得点に関係なく、そのプレイヤーの勝利です。



ゲームの終了後、先に受け取ったタスクカードを明らかにします。そして、あとで表向きに置いた共通のタスクカードの列に並べます。それぞれのカードは、だれがそのカードの目的を達成できたかを調べ、得点を得ます。2人以上で同じ場合も、各プレイヤーがその得点を獲得します。(各自が持っていたカードも全員の得点対象になります。)

タスクカードの得点と個々の動物の得点を足します。それ以外の追加のボーナス点はありません。