

BYE-BYE



Black Sheep

A game by Torsten Landsvogt
Illustrated by Magdalena Markowska

2-5 players Ages 8+ 20-30 mins.

When walking in a group of three, I must be able to learn from my companions. - Confucius

Inspired by this famous Chinese saying, the animals are happy to form groups of threes for their holiday in a zoo resort. But try to say "bye-bye" to the black sheep - they spoil everybody's good mood!



Components

1 watering hole card



78 animal cards comprising:

- 64 set cards (16 sets numbered 1-16, 4 cards per set)



- 11 special cards (5 Black Sheep, 3 Eagles, 2 Moles & 1 Thieving Magpie)



- 3 additional special cards for advanced rules (1 White Sheep, 1 Mother Sheep & 1 Wolf)



Goal of the Game

Players aim to collect the same animal cards by drawing cards from one another. The first player to own a specific number of animal triplets in his zoo wins the game (see "End of Game").

Preparation

- Place the watering hole card in the centre of the table.
- Take out the required animal cards according to the number of players, and place the unused cards back in the box:

Players	Set cards	Special cards
2	Sets 1 to 12	2 Black Sheep, 1 Eagle, 1 Mole, the Thieving Magpie
3	Sets 1 to 12	3 Black Sheep, 2 Eagles, 1 Mole, the Thieving Magpie
4	Sets 1 to 14	4 Black Sheep, 2 Eagles, 2 Moles, the Thieving Magpie
5	Sets 1 to 16	5 Black Sheep, 3 Eagles, 2 Moles, the Thieving Magpie

- Set cards:
 - Shuffle the set cards and deal 5 cards to each player (6 each for a 2-player game).
 - Form a draw pile with the remaining set cards.
- Special cards:
 - Every player receives a Black Sheep.
 - The Thieving Magpie is placed face up beside the draw pile.
 - Shuffle the remaining special cards and deal one to each player.
- Players keep all the cards dealt to them in their hands and keep their own cards secret from one another during the game.



Set-up for a 3-player game



Draw Pile



Thieving Magpie



Watering Hole



5 set cards
+ 1 Black Sheep
+ 1 Eagle/Mole

Game Play

Players take turns to play the game clockwise. The player who has most recently petted an animal starts first.

On your turn, you draw cards from ANY OTHER PLAYERS' HAND, one at a time, as many times as you wish. You can draw from a different player every time if you want. Every drawn card has to be placed face up in a line next to the watering hole card. You must STOP drawing cards and end your turn in one of two ways:

- INVOLUNTARILY** - If you draw a **Black Sheep**, you must stop immediately! Return the Black Sheep just drawn to its player, then take all other drawn cards from the watering hole and keep them in your hand only.

The Black Sheep always messes up a group - you really should say "bye-bye" to it!



2. VOLUNTARILY - If you stop before you draw a Black Sheep, you take all drawn cards from the watering hole to your hand and may keep some of them aside as your zoo:

- The number of cards you can keep in your zoo this time equals to the total number of cards you have just drawn **MINUS TWO**.
- The cards that you place in your zoo can be chosen from your hand and/or the cards just drawn. Place them face-up sorted by type, visible to all players.
- Only set cards, not special cards, can be placed in the zoos.

To prepare for the next turn, every other player refills their hand: beginning from the player to your left, they take turn to draw cards from the draw pile until there are **7 cards** (8 cards for a 2-player game) in their hand.

When the draw pile is depleted, players continue the game without drawing any cards from the pile.

End of Game

A player wins the game if he has collected a specific number of triplets in his zoo:

No. of Players	No. of triplets to win
2	5
3	4
4 or 5	3

A triplet means 3 cards of the same animal set. A player may own all 4 cards of the same set and as many sets as he wishes in his zoo.

Other Special Cards

If a special card other than the Black Sheep is drawn from a player's hand, it will be placed face up at the watering hole and is counted like other set cards drawn. However each type of special cards carries its own function:



The Eagle

The Eagle has authority over the animals. When an animal is called for, it must follow the Eagle!

If you have drawn an Eagle, you may **ask a player of your choice for a specific set card**, e.g. "Gaby, do you have a tiger?"

- If the chosen player has that animal in his hand, he must place the card at the watering hole and you can continue your turn.
- If the chosen player does NOT have that animal card in his hand, your turn ends immediately! In this case you can keep all the drawn cards at the watering hole and decide to place cards in your zoo if you have drawn more than two (as if you voluntarily ended your turn without drawing a Black Sheep).

As an alternative, you may decide not to ask any player for an animal in order not to risk ending your turn immediately.

The Mole

Beware of the Moles! They reveal your secrets!

If you have drawn a Mole from a player, you may **take a look at all his hand cards**. Then you may **choose a set card** (NOT a special card) from his hand, place it face up at the watering hole and continue your turn. The player may now shuffle his cards to change their order.



The Thieving Magpie

The Thieving Magpie steals...hearts! Be strong when someone turns away from you.

The Thieving Magpie enters the game when one or both of the following conditions are met for **the first time**:

- A player places the **third** animal species in his zoo;
- A player places an animal in his zoo and its species **already exists** in another player's zoo.

The player who triggers this takes the Thieving Magpie and keeps it in his hand.

If you have drawn a Thieving Magpie from another player's hand, you place it at the watering hole like any other set cards drawn. Then you may **choose one card from another zoo**, also place it at the watering hole and continue your turn.

Advanced Rules

Advanced players can play with 3 additional special cards: the White Sheep, the Mother Sheep and the Wolf.

Most rules remain unchanged except the following: During the preparation, every player chooses one of the 8 special cards (3 Eagles, 2 Moles, 1 White Sheep, 1 Mother Sheep and 1 Wolf). These chosen cards are shuffled and every player receives one randomly. Put all the unused cards back into the box.

The 3 new special cards carry the following functions:



The White Sheep

Like it or not - everyone loves a white sheep...

If you have drawn a White Sheep from another player, you place it at the watering hole like any other set cards drawn. That player may then **place a set card from his hand in his own zoo**. (By placing this card, the player may trigger the entrance of the Thieving Magpie or may win the game immediately!)



The Mother Sheep

The Mother Sheep knows hospitality and warmly welcomes all visitors!

If you have drawn the Mother Sheep, you may immediately **draw a card from the draw pile** and place it and the Mother Sheep face up at the watering hole. If the draw pile is empty, you may not draw a card but only place the Mother Sheep at the watering hole.



The Wolf

Who isn't afraid of the wolf? When it howls all the animals run away!

If you have drawn the Wolf from another player, **he takes all the cards at the watering hole** (if any, regardless of set cards or special cards) and places them face down in front of himself. At the end of this turn, he keeps all these cards in his hand.

When you continue your turn and draw more cards, you place them with the wolf at the watering hole as normal.

Schwarzes Schaf

Ein Spiel von Torsten Landsvogt
Illustriert von Magdalena Markowska

2-5 Spieler Alter 8+ 20-30 Min.

Aller guten Dinge sind drei.

Von diesem Satz inspiriert finden sich die Tiere im Zoo zu Drillingen zusammen und haben dabei großen Spaß. Ihre gute Laune wollen sie sich auch vom schwarzen Schaf nicht verderben lassen...



3. Nummerierte Karten:
 - Die nummerierten Karten werden gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler 5 Karten (bei 2 Spielern 6 Karten). Die übrigen nummerierten Karten bilden den Nachziehstapel.
4. Spezialkarten:
 - Jeder Spieler erhält ein schwarzes Schaf.
 - Die diebische Elster wird offen neben den Nachziehstapel gelegt.
 - Die restlichen Spezialkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält eine Spezialkarte.
5. Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand und halten sie während des gesamten Spiels so, dass die Tiere für die anderen Spieler nicht sichtbar sind.

Beispiel für 3 Spieler



Inhalt

1 Karte „Wasserstelle“



Wasserstelle

Nachziehstapel

diebische Elster

78 Tierkarten:

- 64 nummerierte Karten (16 verschiedene Tiere nummeriert mit 1 bis 16)



- 11 Spezialkarten (5 schwarze Schafe, 3 Adler, 2 Maulwürfe und 1 diebische Elster)



schwarzes Schaf



Adler



Maulwurf



diebische Elster

- 3 zusätzliche Spezialkarten als Erweiterung für Fortgeschrittene (1 weißes Schaf, 1 Mutterschaf und 1 Wolf)



weißes Schaf



Mutterschaf



Wolf



5 nummerierte Karten
+ 1 schwarzes Schaf
+ 1 Adler/Maulwurf

Spielablauf

Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, darf das Spiel beginnen. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht solange Karten von den Handkarten seiner Mitspieler wie er möchte. Dabei darf er beliebig zwischen den Mitspielern hin und her wechseln. Jede einzelne gezogene Karte legt er immer sofort offen in einer Reihe neben der Wasserstelle ab.

Der Zug wird auf eine der beiden folgenden Arten beendet:

1. UNFREIWILLIG - Das Kartenziehen muss sofort beendet werden, wenn der Spieler ein schwarzes Schaf zieht. Der Spieler nimmt dann alle Tiere von der Wasserstelle zu sich auf die Hand. Das schwarze Schaf hingegen geht zurück zu dem Spieler, von dem es gezogen wurde!

Das schwarze Schaf verdirbt den Tieren die gute Laune und man sagt am besten „Bye-Bye“ zu ihm!



2. FREIWILLIG - Beendet der Spieler das Kartenziehen, bevor er ein schwarzes Schaf zieht, so nimmt der Spieler auch hier wieder die Tiere von der Wasserstelle zu sich auf die Hand. Zusätzlich darf er jedoch noch Tiere auslegen und kann so seinen Zoo ausbauen:

- Die Anzahl der Tiere, die nun in den Zoo gelegt werden dürfen, entspricht der Anzahl der Tiere an der Wasserstelle MINUS ZWEI.
- Zum Auslegen der Tiere in seinen Zoo darf der Spieler sowohl Tiere von seiner Hand als auch die soeben gezogenen Tiere von der Wasserstelle verwenden.
- Es dürfen nur nummerierte Karten in den Zoo gelegt werden, keine Spezialkarten.
- Die Karten im Zoo werden nach Tierarten sortiert offen ausgelegt.

Spielziel

Die Spieler sammeln Tierkarten für ihren kleinen Zoo. Wer als erstes eine bestimmte Anzahl Drillinge in seinem Zoo hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

1. Die Wasserstelle wird in die Tischmitte gelegt.
2. Entsprechend der Spieleranzahl werden die in der folgenden Tabelle angegebenen Tierkarten verwendet. Die nicht benötigten Tierkarten verbleiben in der Schachtel.

Spieler	Numerierte Karten	Spezialkarten
2	1 bis 12	2 schwarze Schafe, 1 Adler, 1 Maulwurf, die diebische Elster
3	1 bis 12	3 schwarze Schafe, 2 Adler, 1 Maulwurf, die diebische Elster
4	1 bis 14	4 schwarze Schafe, 2 Adler, 2 Maulwürfe, die diebische Elster
5	1 bis 16	5 schwarze Schafe, 3 Adler, 2 Maulwürfe, die diebische Elster

Bevor der nächste Spieler mit dem Kartenziehen beginnt, überprüft jeder Spieler, ob er genügend Karten auf der Hand hält. Beginnend mit dem Spieler links von dem Spieler, der gerade seinen Zug beendet hat, ziehen alle Spieler, die zu wenige Karten auf der Hand haben, reihum solange Karten vom Stapel, bis sie wieder 7 Karten (bei 2 Spielern 8 Karten) auf der Hand haben.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird das Spiel fortgeführt, ohne weitere Karten nachzuziehen.

Spielende

Der Spieler, der als erster eine bestimmte Anzahl Drillinge in seinem Zoo hat, gewinnt das Spiel.

Anzahl der Spieler	Anzahl der Drillinge
2	5
3	4
4 bis 5	3

Ein Drilling besteht aus 3 gleichen Tieren, d.h. Tierkarten mit der gleichen Nummer. Die Spieler dürfen so viele Tierkarten mit unterschiedlichen Nummern sammeln, wie sie möchten sowie auch 4 Tierkarten mit der gleichen Nummer.

Weitere Spezialkarten

Wird von einem Mitspieler eine andere Spezialkarte als das schwarze Schaf gezogen, wird diese genau wie jede nummerierte Tierkarte auch offen an die Wasserstelle gelegt und zählt zu der Anzahl der gesammelten Tiere hinzu. Die Spezialkarten haben jedoch noch eine besondere Bedeutung, die im Folgenden beschrieben wird.



Der Adler

Der Adler besitzt Autorität über die Tiere. Wird ein Tier vom Adler gerufen, so muss es ihm folgen!

Zieht ein Spieler in seinem Zug einen Adler, so darf er ein Tier oder eine Zahl nennen und einen Mitspieler seiner Wahl fragen, ob dieser eine solche nummerierte Tierkarte in seinen Handkarten hat, z.B. „Gaby, hast Du einen Tiger?“

- Ist dies der Fall, so muss der Mitspieler diese (eine!) Karte offen an die Wasserstelle legen und der Spieler darf seinen Zug fortführen.
- Hat der Mitspieler das genannte Tier nicht auf seiner Hand, so muss der Spieler seinen Zug beenden! Er nimmt jedoch noch die Karten von der Wasserstelle auf und darf ggf. Tiere in seinen Zoo legen, so als wenn er das Kartenziehen beendet hätte, ohne ein schwarzes Schaf zu ziehen.

Um nicht das Risiko einzugehen, seinen Zug möglicherweise sofort beenden zu müssen, kann der Spieler alternativ auch darauf verzichten, einen Mitspieler nach einer Tierart zu fragen.



Der Maulwurf

Vorsicht vor den Maulwürfen! Sie verraten Geheimnisse!

Zieht ein Spieler in seinem Zug einen Maulwurf, so muss ihm der Mitspieler, von dem er diesen Maulwurf gezogen hat, sofort seine Handkarten zeigen. Der Spieler darf sich dann eine nummerierte Tierkarte (keine Spezialkarte!) von den Handkarten seines Mitspielers aussuchen und diese ebenfalls an die Wasserstelle legen. Anschließend führt er seinen Zug normal fort, wobei der Mitspieler natürlich seine Karten umsortieren oder mischen sollte, damit der Spieler, der immer noch am Zug ist, nicht mehr weiß, wo sich welches Tier in den Handkarten befindet!



Die diebische Elster

Die diebische Elster macht ihrem Namen alle Ehre!

Die diebische Elster kommt ins Spiel, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen zum ersten Mal zutrifft:

- Ein Spieler legt die dritte Tierart in seinen Zoo (d.h. der Spieler hat jetzt Tierkarten mit 3 verschiedenen Zahlen in seinem Zoo).
- Ein Spieler legt ein Tier in seinen Zoo, das bereits ein Mitspieler in seinem Zoo hat.

Erfüllt ein Spieler mindestens eine der genannten Bedingungen, so muss er die diebische Elster sofort zu seinen Handkarten nehmen.

Wird die diebische Elster später von den Handkarten gezogen, so wird diese genau wie die anderen Tiere zunächst zur Wasserstelle gelegt. Der Spieler, der die diebische Elster gezogen hat, darf danach ein Tier aus dem Zoo eines beliebigen Mitspielers nehmen und ebenfalls zur Wasserstelle legen. Anschließend führt er seinen Zug wie gewohnt fort.

Erweiterung für Fortgeschrittene

Für fortgeschrittene Spieler kann das Spiel mit 3 zusätzlichen Spezialkarten erweitert werden: das weiße Schaf, das Mutterschaf und der Wolf.

Bei der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler wieder ein schwarzes Schaf, und die diebische Elster wird neben den Nachziehstapel gelegt. Reihum wählt dann jeder Spieler eine Karte aus den 8 Spezialkarten (3 Adler, 2 Maulwürfe, 1 weißes Schaf, 1 Mutterschaf und 1 Wolf) aus. Die ausgewählten Spezialkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält eine Spezialkarte, die er zu seinen Handkarten dazu nimmt. Die übrigen Spezialkarten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Die zusätzlichen Spezialkarten haben folgende Bedeutung:



Das weiße Schaf

Das weiße Schaf hat jeder gerne... auf der Hand!

Wird ein weißes Schaf gezogen, so wird dieses genau wie die anderen Tiere zur Wasserstelle gelegt. Der Mitspieler, von dessen Handkarten das weiße Schaf gezogen wurde, darf eine nummerierte Tierkarte von seiner Hand in seinen eigenen Zoo legen. (Hinweis: Durch das Legen dieser zusätzlichen Tierkarte in den Zoo kann es passieren, dass der Mitspieler die diebische Elster aufnehmen muss oder dass er das Spiel gewinnt.)



Das Mutterschaf

Das Mutterschaf ist sehr gastfreundlich und heißt ein neues Tier herzlich willkommen!

Wird ein Mutterschaf gezogen, wird dieses genau wie die anderen Tiere zur Wasserstelle gelegt. Danach wird eine Karte vom Nachziehstapel gezogen und ebenfalls zur Wasserstelle gelegt. Ist der Nachziehstapel bereits aufgebraucht, so wird nur das Mutterschaf an die Wasserstelle gelegt.



Der Wolf

Wer hätte keine Angst vor dem Wolf? Sein Heulen vertreibt die Tiere von der Wasserstelle!

Wird der Wolf gezogen und befinden sich bereits ein oder mehrere Tiere an der Wasserstelle (Tierkarten bzw. Spezialkarten), so werden diese vertrieben, d.h. verdeckt vor den Mitspieler gelegt, von dessen Hand der Wolf gezogen wurde! Danach führt der Spieler seinen Zug fort und zieht weitere Tiere von den Handkarten seiner Mitspieler, die er dann zu dem Wolf an die Wasserstelle legt. Am Ende des Zuges darf der Mitspieler die Tiere, die der Wolf vertrieben hatte und die nun vor ihm liegen, auf die Hand nehmen. Danach ziehen die Spieler ggf. neue Karten vom Nachziehstapel, um wieder 7 Karten (bei 2 Spielern 8 Karten) auf der Hand zu haben.