

# ВОРОНИ

ГРА ДЛЯ 2-4 ГРАВЦІВ ВІКОМ ВІД 10 РОКІВ.

Ворони розумні, але вони не можуть встояти перед блискучими предметами. У вас є блискучі предмети, але у ваших друзів вони теж є. Існує дуже багато блискучих предметів, що приваблюють ворон!

## ОГЛЯД ГРИ

Гравці по черзі викладають ігрові плитки і розташовують блискучі предмети для приваблення більшої кількості ворон. Ворони злітають на блискучі предмети за простими правилами. Потрібно добре міркувати, щоб принадити найбільше ворон!

Коли колода плиток вичерпується - виграє гравець, який набрав найбільшу кількість очок.

## КОМПОНЕНТИ

- 38 Ворон
- 53 Ігрові Плитки (14 Дерев без ворон, 14 Дерев з однією вороною, 9 Дерев з двома воронами, 2 Древа з трьома воронами, 4 плити Сміття, 5 плиток Дрібничок, 5 плиток Кладовища)
- 8 Блискучих Предметів (по 2 кожного кольору)
- 20 Спеціальних плиток (по 4 кожного типу)
- 1 плитка Перший Гравець
- 4 плити +100 Очок
- 1 Дошка підрахунку очок

### Ворони



Ворони (далі позначаються таким малюнком: **ВОРОНИ**) дерев'яні фішки, які розміщуються на ігровому полі. Коли з'являються Ігрові Плитки, із зображенням ворони, то фішки викладаються на поле.

### Ігрові Плитки

- **Дерево без ворон:** плитка, без зображення ворони.
- **Дерево з воронами:** плитка із 1, 2 або 3 зображеннями ворон. При викладанні, кількість **ВОРОН**, що зображені, відразу ж виставляються на ігрову плитку з купи (прикупу) **ВОРОН**. Зображення ворон має значення тільки для початкового розміщення плитки, а потім ігнорується до кінця гри.
- **Сміття:** Діє як перешкода для скупчення **ВОРОН**. Будь-яка **ВОРОНА** із скупчення зупиниться на плитці **Сміття** на шляху до Блискучого Предмета.
- **Дрібнички:** Надає пріоритет Блискучому Предмету, коли дві або більше плиток з **ВОРОНАМИ** є на такій же відстані.
- **Кладовище:** **ВОРОНИ** на **Кладовищі** подвоюють кількість очок.

Дерево без ворон



Дерево з однією вороною



Дерево з двома воронами



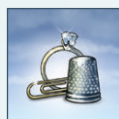
Дерево з трьома воронами



Сміття



Дрібнички



Кладовище



### Блискучі Предмети

Блискучі Предмети розміщуються впродовж гри, щоб спокусити **ВОРОН** триматися разом і таким чином набирати очки.



Ворони обожають Блискучі Предмети!

### Спеціальні Плитки

Кожного разу, коли Блискучий Предмет розміщується на плитці **Дерево без ворон**, гравець бере одну Спеціальну Плитку. Вони можуть бути зіграні для отримання особливих властивостей. Крім того, Спеціальні Плитки можуть бути збережені до кінця гри для отримання бонусних очок.



**Жодних Кладовищ:** Тільки для конкретного раунду, **Кладовище** не дає подвійних очок **АБО** вартує 2 очки вкінці гри.



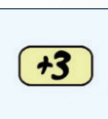
**Надгробок:** Розміщують на будь-якій плитці; тільки для конкретного раунду, вона діє як **Кладовище** **АБО** вартує 2 очки вкінці гри.



**Не Скупчуватися:** Розміщують на будь-якій плитці з **ВОРОНАМИ**; тільки для конкретного раунду, ці **ВОРОНИ** не будуть скупчуватися на шляху до Блискучих Предметів. Вартує 2 очки в кінці гри.

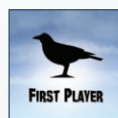


**2 Ворони:** Виберіть дві **ВОРОНИ** з будь-якої плити(ок) і перемістіть їх на будь-яку іншу окрему плитку. Ці **ВОРОНИ** не можуть бути розміщені на плитці з Блискучим Предметом. Вартує 2 очки в кінці гри.

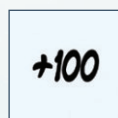


**3 очки:** Вартує 3 очки в кінці гри.

### Інші компоненти

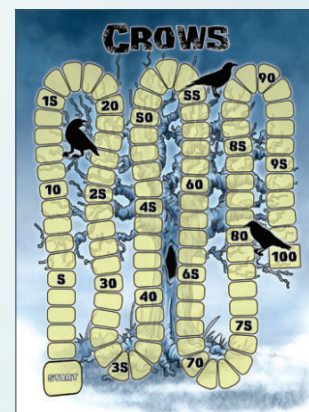


Плитка Перший Гравець



+100 очок

Якщо кількість очок перевищує 100, продовжуйте спочатку і візьміть плитку +100 Очок

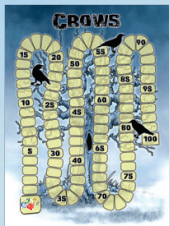


Дошка підрахунку очок

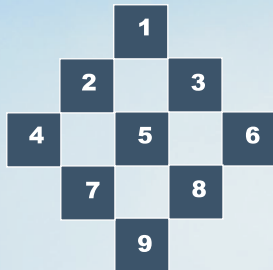
# ПОЧАТОК ГРИ



- Кожен гравець бере два Блискучих Предмети однакового кольору. Один Блискучий Предмет розташовують на початку Дошки очок; інший використовується під час гри.
- Візьміть чотири Плитки Сміття і дайте по одній кожному гравцю. Решта Плиток Сміття поверніть в коробку.
- Перемішайте всі Ігрові Плитки лицьовою стороною вниз і сформуйте поле. Для гри втрих - випадковим чином виберіть з колоди чотири Плитки і поверніть їх в коробку, для двох гравців - заберіть 8 Плиток.
- Переверніть дев'ять Плиток лицьовою стороною вгору і розташуйте у формі діаманта (ромба), як показано нижче.
- Помістіть **ВОРОНУ** на кожну Плитку, відповідно до кількості зображень ворон на цій Плитці. **ВОРОНИ** що залишились формують ігрову купу (прикуп).
- Перемішайте всі Спеціальні Плитки лицьовою стороною донизу і сформуйте купу.
- Той, хто останнім бачив ворону, бере Плитку **Перший Гравець** і починає перший раунд!



Рубашка плитки



Початкове (ромбоподібне) розташування Плиток у вигляді діаманта (ромба)

Купа **ВОРОН**



Купа Спеціальних Плиток



Для кожного гравця



Блискучий Предмет і Плитка Сміття

# ІГРОВИЙ РАУНД

Гра проходить у кілька раундів наступним чином:

- A) Кожен Гравець Робить Один Хід
- B) Ворони Скупчуються і Гравці Рахують Очки
- C) Випадкові Смерті і Кінець Раунду

## A) Кожен Гравець Робить Один Хід

Починаючи з Першого Гравця, кожен гравець робить хід в наступній послідовності. Гра йде за годинниковою стрілкою, поки кожен гравець зробить окремих хід.

1. Виберіть одну Плитку і покладіть її на поле
2. Покладіть Блискучий Предмет на одній порожній плитці
3. Додатково: Гра Спеціальною Плиткою

### 1. Виберіть одну Плитку і покладіть її на поле

Гравець може **АБО** взяти верхню плитку з купи, **АБО** вибрати свою Плитку Сміття (якщо ще не розміщена). Потім він розміщує Плитку на полі.

#### Добирання верхньої плитку

- Якщо плитка береться з купи, вона виставляється лицем догори на столі так, щоб торкалася іншої плитку **хоча б одним ребром** (не по діагоналі).
- Вона не може бути розміщена поверх іншої плитку.
- Якщо на новій плитці є зображення ворони, відразу ж розмістіть на ній одну **ВОРОНУ** з купи для кожного зображення ворони.

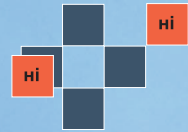


## Плитка сміття

- Якщо витягнуто Плитку Сміття, вона може тільки **замінити** в грі плитку, ту що **не має ВОРОН** або Блискучих Предметів на собі.
- Замінена плитка тоді розміщується де завгодно на полі слідує правилам розміщення так, ніби була тільки що витягнута.
- Будь-які зображення ворон **ігноруються**, оскільки ці **ВОРОНИ** були вже задіяні в грі.



Розташування Плитки: Правильне Положення



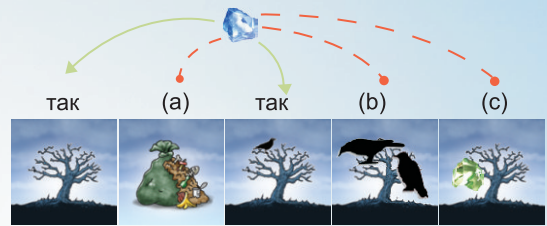
Розташування Плитки: Неправильне Положення

## 2. Покладіть Блискучий Предмет на одній порожній плитці

Гравець мусить розмістити свій Блискучий предмет на будь-якій плитці за винятками:

- a) Він не може бути розміщений на **Плитці Сміття**;
- b) Він не може бути розміщений на плитці з **ВОРОНАМИ**;
- c) Він не може бути розміщений на плитці, якщо на ній вже є інший Блискучий Предмет.

Якщо Блискучий Предмет розміщується на плитці **Дерево без ворон**, одна Спеціальна Плитка береться (з купи Спеціальних Плиток). Спеціальні Плитки тримаються приховано від інших гравців до використання. Як тільки купа Спеціальних Плиток вичерпана, більше Спеціальні Плитки не можуть бути забрані.



Синій Гравець тільки що зіграв крайню ліву плитку. Правильні положення для розміщення Блискучого Предмета є на тільки що зіграній плитці чи на середній плитці. Розміщення на інших плитках є неправильним тому, що (a) Плитка Сміття, (b) **ВОРОНИ**, і (c) Блискучий Предмет іншого гравця.

Якщо б Синій Гравець розташував свій Блискучий Предмет на крайній лівій плитці, він би взяв Спеціальну Плитку, оскільки це плитка Дерево без ворон.

## 3. Додатково: Гра Спеціальною Плиткою

Якщо у гравця є будь-яка Спеціальна Плитка, **вона** може бути зіграна зараз.

- Плитки **Жодних Кладовищ, Надгробок, і Не Скупчуються** мають значення під час підрахунку очок.
- Плитка **2 Ворони** грається негайно.
- Кожна Спеціальна Плитка може бути зіграна тільки один раз; далі вони повертаються в коробку до кінця раунду.
- Один раз зіграні Спеціальні Плитки більше не дають бонусних очок вкінці гри.

## B) Ворони Скупчуються і Гравці Рахують Очки

Після того, як усі гравці зробили свій хід, **ВОРОНИ** злітаються до Блискучих Предметів і гравці підраховують очки.

### 1. Ворони скупчуються

**ВОРОНИ** злітаються до Блискучих Предметів за такими правилами:

- a. **ВОРОНИ** злітаються до найближчого Блискучого Предмета у тому ж рядку або стовпці (не по діагоналі);
- b. **ВОРОНИ** можуть переміщатися на будь-яку кількість плиток;

с. Якщо є проміжок між плитками, **ВОРОНА** ігноруватиме будь-який Блискучий Предмет в цьому напрямі, навіть якщо він ближче, ніж інший Блискучий Предмет в іншому напрямку (це означає, що **ВОРОНА** не може рухатися під час цього раунду);

д. Якщо **ВОРОНИ** скупчуються на плитці *Сміття*, то вони зупиняються на раунд; якщо **ВОРОНА** починає рух з плити *Сміття*, вона все-таки буде летіти до найближчого Блискучого Предмета;

е. Якщо два або більше Блискучих Предметів є на однаковій відстані від плити з **ВОРОНАМИ**, то скупчення відбувається наступним чином:

- Пріоритет надається Блискучому Предмету, що розміщений на плитці *Дрібнички* і **ВОРОНИ** будуть злітатись туди;
  - Якщо це не вирішує питання, **ВОРОНИ** будуть ділитись порівну між Блискучими Предметами. Якщо є більше **ВОРОН**, ніж можна поділити порівну, то ті **ВОРОНИ**, що залишилися не будуть скупчуватися в цьому раунді.
- ф. Плити *Сміття*, *Дрібнички* і *Кладовища* не приваблюють **ВОРОН** самі по собі.

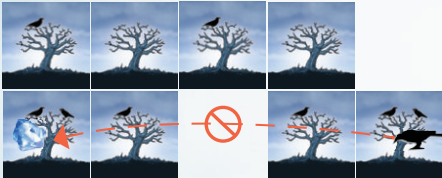
(а) **ВОРОНИ** скупчуються тільки по рядках та стовпцях, кожна до найближчого Блискучого Предмета.



(b) **ВОРОНИ** можуть літати на будь-яку відстань.



(c) **ВОРОНИ** не можуть долати проміжки на своєму шляху.

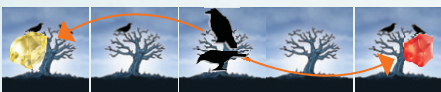


(d) Спершу **ВОРОНА** летить до плити *Сміття* на шляху до Блискучого Предмета і мусить зупинитися у цьому раунді.

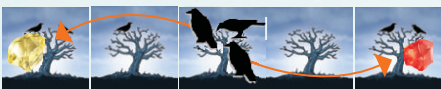


Потім **ВОРОНА** починає раунд на плитці *Сміття* і летить до Блискучого Предмета.

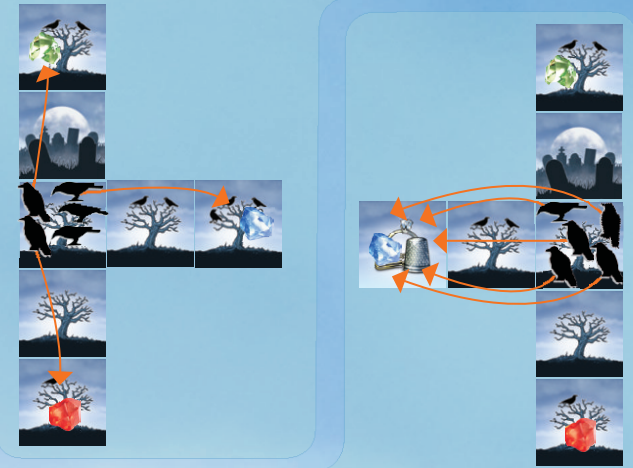
(е) Кожен Блискучий Предмет привертає увагу одній **ВОРОНИ**, тому що є кількість ворон, яка ділиться порівну.



Інші **ВОРОНИ** не рухаються.



Всі три Блискучі Предмети однаково віддалені від п'яти **ВОРОН**. Кожен Блискучий Предмет приваблює одну, водночас дві інші **ВОРОНИ** не рухаються.

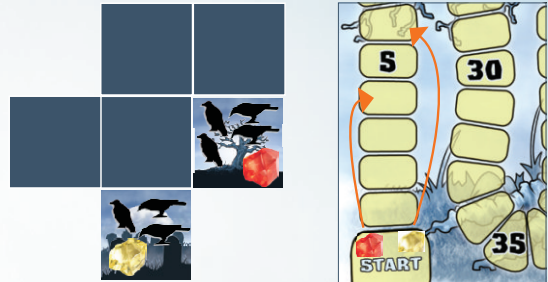


Всі три Блискучі Предмети однаково віддалені від п'яти **ВОРОН**. Проте, Синій гравець знаходиться на плитці *Дрібнички* і привертає увагу усіх **ВОРОН**!

## 2. Гравці рахують очки

Після того, як усі **ВОРОНИ** здійснили перельоти, гравці підраховують очки:

- Кожна **ВОРОНА**, яка є на тій самій плитці що і Блискучий Предмет гравця дає 1 бал.
- Кожна **ВОРОНА**, яка є на тій самій плитці що і Блискучий Предмет гравця і якщо це є плитка *Кладовища* дає 2 бали.
- **ВОРОНИ** залишаються на ігровому полі після підрахунку очок. Вони усуваються тільки тоді, коли *Смерті* є занадто чисельними (див. нижче).
- Очки фіксуються на на Дошці підрахунку очок іншим Блискучим Предметом гравця.



Червоний гравець отримує 4 очки, водночас Жовтий гравець отримує 6 балів. Три **ВОРОНИ** Жовтого гравця оцінюються у подвійну кількість очок, оскільки знаходяться на плитці *Кладовища*.



## С) Випадкові Смерті і Кінець Раунду

Термін для зграї ворон відомий як "смерть".

### 1. Випадкові Смерті

Після Скупчення ворон і Підрахунку очок, якщо шість або більше **ВОРОН** злітаються на одну плитку, це вважається **Смертю** і діють наступні спеціальні правила:

- Дві **ВОРОНИ** стають пов'язаними і відлітають (поверніть дві **ВОРОНИ** в ігрову купу).

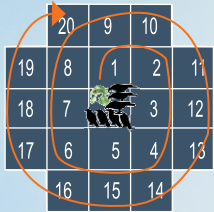
- **ВОРОНЦІ**, що залишилися, мусять бути розпорошені наступним чином:

- Гравець, чий Блискучий Предмет викликав Смерть, розпорошує **ВОРОН** за спіральним зразком наведеним нижче;
- Цей гравець вибирає з якої плитки почнеться спіраль (зверху, праворуч, знизу або ліворуч);

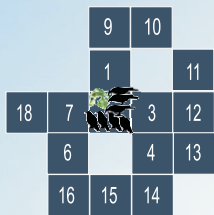
- Одна **ВОРОНА** переміщується на кожну наступну плитку згідно шаблону; якщо плитки немає на ігровому полі, вона пропускається і **ВОРОНА** переміщується на наступну плитку згідно шаблону;

- Продовжуйте переміщення поки **тільки одна ВОРОНА** залишається на плитці Смерті; ця **ВОРОНА** залишається на вихідній плитці.

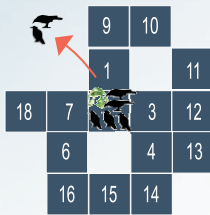
- Якщо яка-небудь плитка стає плиткою Смерті **ВОРОН** в результаті переміщення, вона **не буде** розсіювати з себе до наступного раунду.



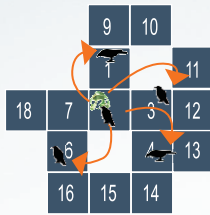
*Смерть розсіюванням - спіральний зразок Гравець, який розмістив Блискучий Предмет, що викликає Смерть переміщує **ВОРОН**. Він вирішує, яка плитка - зверху, праворуч, знизу або ліворуч - стає першою плиткою в шаблоні.*



*а. Сім **ВОРОН** злітаються на плитку.*



*б. Дві відлітають як спарені.*



*с. **ВОРОНЦІ** розлітаються згідно шаблону, поки не залишиться одна на вихідній плитці.*

### 2. Кінець раунду

- Кожен гравець забирає свій Блискучий Предмет.
- Всі Спеціальні плитки, що грали у цьому турі, повертаються в коробку.
- Плитка Перший Гравець передається гравцю зліва і він починає новий раунд.
- Якщо колода плиток закінчується, - гра завершена.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Коли плитки в колоді закінчуються, гра завершена. Гравці відкривають всі свої невикористані Спеціальні плитки і бонусні бали додаються до рахунку гравців.

**Переможцем вважається гравець з найбільшою кількістю очок!**

### Нічия

У випадку нічії, гравець, який не грав плитку *Сміття* перемагає. Якщо нічия залишається невіршеною, всі гравців поділяють перемогу.

## ВАРІАНТИ ПРАВИЛ

### Вибір плитки

На початку кожного раунду, візьміть одну Плитку для кожного гравця і покладіть їх лицем догори на поле. Коли гравці роблять свій хід, вони **повинні** вибрати одну з плиток розміщених лицем догори (або плитку *Сміття*, якщо вона ще доступна), замість того щоб тягнути з колоди.



Всі невибрані плитки в кінці раунду залишаються доступними для наступного раунду. Візьміть стільки нових плиток, щоб їх було достатньо для кожного гравця.

### Випадкове Сміття

На початку гри, змішайте всі чотири плитки *Сміття* з іншими Ігровими Плитками. Гравці не можуть починати з плитки *Сміття*, але можуть використати її під час гри. Не переміщуйте плитки згідно установки для основної гри. *Не змінюйте порядок для початкової розстановки гри. Для гри втрьох, випадковим чином виберіть з колоди чотири плитки і поверніть їх в коробку; для двох гравців - заберіть десять плиток.*

### Птахи (Багато Ворон!)

Коли настає Смерть, **не** знімайте **ВОРОН** з поля. Розсійте **ВОРОН** як звичайно.

### Scoring Cap

*(у випадку коли грають Діти з Дорослими)*

Щоб гра була толерантною, кожен гравець може виграти тільки 12 балів у кожному раунді.



## АВТОРИ:

**Дизайнер:** Tyler Sigman  
**Виконавець:** Patrick LaMontagne  
**Графічний дизайн:** Kelsey Santucci  
**Редактор:** Brian Mola  
**Виконавчий продюсер:** Phil Sauer

**Переклад:**  
**Німецькою:** Ferdinand Köther  
**Французькою:** Olivier Bourgeois  
**Голландською:** Peter Kruijt  
**Іспанською:** Alex Ramos  
**Італійською:** Fabrizio Autino  
**Українською:** Yorii i YuYu

© 2010 Valley Games, Inc.  
Valley Games і логотип Valley Games є торговими марками Valley Games, Inc.  
4 www.valleygames.ca

