



Peter Jürgensen



# Pechvogel

Das Würfelspiel, bei dem schiefeht, was schiefehen kann!

## Was geht schief?

## Story

Murphy der Rabe wird von seiner Rabin stehen gelassen. Rabenregen setzt ein. Sein Rabenfon gibt keinen Krächzer mehr von sich, und seine letzten paar Rabentaler haben auch längst den Abflug gemacht. Es geht schief, was schiefehen kann!

Und warum sollte es euch anders ergehen, wenn ihr **Pechvogel** spielt? Vier gleiche Werte erwürfelt ihr nie. Drei Pechvögel fallen dafür immer. Die Frustrate türmen sich nur so vor euch, und an Frustrabbau ist nicht zu denken. Nach jedem halbwegs glücklichen Wurf zwingen euch die Mitspieler zur Wiederholung. Falls ihr doch einmal etwas ergattern solltet, nimmt es euch ein anderer garantiert wieder weg. Am Ende brecht ihr dann auf Null runter, falls es mal gut läuft.\*

## Was fehlt?

## Material



1 Pechplatte

7 Würfel  
(Werte 3 - 7 plus Pechvogel)



1 Murphy



13 Frustrate



15 Punktmarker  
(jeweils 3 x Werte 3 - 7)



Die Frustrate sind anfangs himmelgrau, müssen erst mühsam pechschwarz gespielt werden.



## Aufbauerei

Legt die Pechplatte in die Tischmitte, daneben Murphy und die Punktmarker (offen). Legt die Frustrate als Vorrat bereit.

Wer am nächsten an der Pecher Hauptstraße 13 in 53343 Pech (Nähe Bonn, in Nordrhein-Westfalen) wohnt, nimmt die Würfel und fängt an. Spielt danach im Uhrzeigersinn weiter.



## Vorbereitung

## Rungewürfel

Wenn du am Zug bist, wirfst du die sieben Würfel.

Nach dem ersten Wurf legst du alle Würfel einer beliebigen von dir gewürfelten Augenzahl auf die Pechplatte. Es handelt sich um deine Zielzahl für diesen Zug. Du setzt dir das Ziel, hiervon vier zu sammeln.

**Du kannst dich in diesem Zug nicht mehr umentscheiden, eine andere Zielzahl zu sammeln.**

Zusätzlich legst du nach jedem Wurf alle gewürfelten Pechvögel auf die Pechplatte. Hiervon möchtest du auf keinen Fall drei (oder mehr) ansammeln.



**Solange du noch nicht viermal deine Zielzahl oder drei Pechvögel auf der Pechplatte hast, würfelst du mit allen übriggebliebenen Würfeln weiter.**

Jedes Mal, wenn du deine Zielzahl würfelst, legst du alle entsprechenden Würfel auf die Pechplatte. Auch alle weiteren Pechvögel legst du nach jedem Wurf dorthin.

Würfel, bis du ein Ergebnis hast!  
Ein Wurf, bei dem nichts passiert,  
ist immerhin ein Wurf bei dem  
nichts Schlechtes passiert.



## Am Ende

## Ablauf: Zugende

Sobald du entweder mindestens viermal deine Zielzahl oder mindestens drei Pechvögel auf die Pechplatte gelegt hast, hörst du auf zu würfeln – vorausgesetzt, dass niemand ein Frustrat einsetzt (siehe später im Abschnitt "Frustriert werden").

Hast du deine Zielzahl viermal sammeln können, nimmst du dir einen Punktemarker dieses Werts.



Du kannst den Punktemarker entweder aus der Tischmitte nehmen oder (sobald möglich) von einem Mitspieler klauen.

**Falls du den Punktemarker klast, wirfst du einen beliebigen Punktemarker aus der Tischmitte zurück in die Spielestachtel.**

Hast du eine Zielzahl viermal gesammelt,  
von der gar kein Punktemarker mehr im  
Spiel ist? Kein Problem, dann gehst du  
halt leer aus!



Die Frustrate können nie ausgehen.  
Verwendet ersatzweise einfach Kohle-  
stücke oder so, falls notwendig.



Hast du drei Pechvögel sammeln müssen, nimmst du dir entweder alle Frustrate von der Pechplatte (siehe später im Abschnitt "Frustriert werden") oder, falls auf der Pechplatte keines ist, ein Frustrat aus dem Vorrat.



Falls du sowohl deine Zielzahl viermal sammeln konntest als auch drei Pechvögel auf die Pechplatte legen musstest, nimmst du dir sowohl einen entsprechenden Punktemarker als auch die Frustrate (von der Pechplatte) oder das Frustrat (aus dem Vorrat).

Gib die Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Damit ist dein Zug beendet.

### Beispiel:

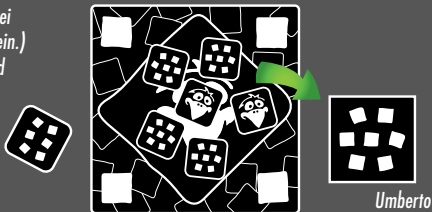
Umberto beginnt das Spiel und wirft die sieben Würfel.

Er entscheidet sich für die Zielzahl Sieben.  
Seine zwei Siebener sowie alle Pechvögel  
legt er auf die Pechplatte.



Dann würfelt Umberto mit den verbleibenden drei Würfeln weiter. Er wirft eine Sechs und zweimal seine Zielzahl Sieben.

Er hat also vier Siebener sammeln können und nur zwei Vögel auf der Pechplatte. (Niemand setzt ein Frustrat ein.) Umberto nimmt sich einen Siebener-Punktemarker und gibt die Würfel an seine Nachbarin Thea weiter.



Thea würfelt direkt drei Raben. Sie nimmt sich ein Frustrat und gibt die Würfel weiter.



## Rabgier

## Ablauf: Spezialfälle

Sammelst du **mehr als vier Würfel mit deiner Zielzahl**, ist dies **Rabgier**. Du nimmst dir zusätzlich zum Punktemarker auch Murphy.



Als Pech- und Wandervogel, fliege ich von einem rabgierigerem Spieler zum nächsten!

Falls du **mehr als drei Pechvögel** auf der Pechplatte hast, ist das auch **Rabgier**. In diesem Fall nimmst du dir Murphy zusätzlich zu den Frustraten (von der Pechplatte) oder dem Frustrat (aus dem Vorrat).



## Frust abbauen

Genau einmal pro eigenen Zug kannst du Frust abbauen. Dazu legst du **eines deiner Frustrate zurück in den Vorrat** und wiederholst deinen letzten Wurf.

## Frustriert werden

**Genau einmal pro Zug können dich deine Mitspieler frustrieren.**

Dazu legen alle, die das wollen, **jeweils ein Frustrat auf die Pechplatte** und zwingen dich, deinen letzten Wurf **einmal** zu wiederholen. Ein beliebiger Mitspieler kann hiermit beginnen. Dann entscheiden alle anderen Mitspieler, ob sie dich auch frustrieren möchten.

Falls du frustriert wurdest und deinen Zug mit drei oder mehr Pechvögeln auf der Pechplatte beendest, bekommst du alle Frustrate, die deine Mitspieler auf die Pechplatte gelegt haben (und kein Frustrat aus dem Vorrat).

Wenn du bereits ein Frustrat von der Pechplatte nehmen musst, gibst es nicht auch noch ein Frustrat aus dem Vorrat obendrauf. Hurra?



Falls du frustriert wurdest aber deinen Zug beendest, ohne drei oder mehr Pechvögel auf der Pechplatte zu haben, bekommen alle Spieler, die dich frustriert haben, ihr Frustrat zurück. Darüber hinaus, gibst du jedem dieser (Möchtegern-) Frustratoren eines deiner Frustrate. Falls du nicht ausreichend Frustrate haben solltest, erhalten sie die fehlenden aus dem Vorrat.

## Ablauf: Frustrate

Abgebaute Frustrate kommen **nie** auf die Pechplatte!



Gib den anderen eine Chance, dich zu frustrieren. Du spielst nicht auf Geschwindigkeit!  
Frag halt kurz im Kreis, falls deine Mitspieler von sich aus gar keinen Entschluss fassen.



## Frust im Detail

Falls du ohnehin schon Frust abbaust, kannst du nicht nach demselben Wurf zusätzlich auch von deinen Mitspielern frustriert werden.

**Frustrate können zudem nie verwendet werden als Reaktion auf ...**  
**... deinen ersten Wurf oder**  
**... einen rabgierigen Wurf oder**  
**... einen Wurf ganz ohne Pechvogel und Zielzahl.**

Dies gilt sowohl für den Frustrabbau als auch das Frustrieren.

Federn weg vom ersten Wurf,  
 Rabgierwürfen und Nullwürfen!



Du kannst jedoch sehr wohl Frust abbauen und deine Mitspieler können dich frustrieren, nach einem Wurf, mit dem du viermal deine Zielzahl oder drei Pechvögel auf die Pechplatte legen (und damit deinen Zug beenden) würdest.

**Beispiel:**

Kelly hat bereits zwei Sechser auf der Pechplatte und wirft zwei weitere.



Diego

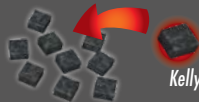


Finn

Diego entscheidet sich, sie zu frustrieren und legt eines seiner Frustrate auf die Pechplatte. Finn schließt sich an, legt ebenfalls eines seiner Frustrate auf die Pechplatte. Kelly muss ihren letzten Wurf wiederholen.

Kelly wirft einen dritten Vogel.

Sie entscheidet sich, Frust abzubauen und noch einmal zu würfeln.



Kelly

 Es fallen drei Sechser!

Kelly hat also fünf Sechser gesammelt. Damit war sie zwar rabgierig, hat aber keine drei (oder mehr) Pechvögel auf der Platte. Kelly nimmt sich einen Sechser-Punktmarker sowie Murphy.

Sie gibt Diego und Finn ihre Frustrate zurück sowie jeweils ein zusätzliches Frustrat. Diego bekommt ihr letztes Frustrat und Finn eines aus dem Vorrat.



Kelly



Diego



Finn

Das Spiel hört auf, sobald kein Punktemarker mehr in der Tischmitte liegt. Jeder zählt nun seine Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte vor sich liegen hat, gewinnt. Haben mehrere Spieler die meisten Punkte, gibt es mehrere Nichtverlierer. Alle anderen verlieren.

Dabei zählen die Punktemarker so viel, wie auf ihnen drauf steht. Jedes Frustrat ist drei Minuspunkte wert. Für den Spieler, der am Spielende Murphy vor sich liegen hat, ist jedes Frustrat sogar sieben Minuspunkte wert.



Hast du kein Frustrat, bin ich für dich auch kein Problem!



Du kannst auch mit unter Null Punkten „gewinnen“. Die anderen müssen halt **noch** mehr Pech haben als Du.



## Beispiel:

Das Spiel hat aufgehört. Carmen hat vor sich Punktemarker im Wert von 20 Punkten liegen. Leider hat sie aber auch drei Frustrate und Murphy, die zusammen 21 Minuspunkte wert sind. Sie hat -1 Punkt!



+20



3 x -7 = -21

= -1

Art. Nr.: 60 110 5125

Autor: Peter Jürgensen

Illustration: Doris Matthäus

Satz & Layout: Stephanie Geßler

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)

[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

© 2018 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth







Peter Jürgensen



# Pechvogel

The dice game in which anything that can go wrong will go wrong!

## What goes wrong?

Story

Murphy's wife has flown away. The bank repossessed his nest and a magpie stole his last few coins. It never rains but it pours.

And why should your luck be any different when you play **Pechvogel**? You never roll four identical numbers, but always get three ravens. Frustrations just keep piling up in front of you - forget about that ever changing. Whenever you get a halfway decent roll your opponents make you reroll it, and if you ever do manage to get hold of something, you can bet that someone will take it off you before too long. In the end, you'll be doing well to break even.\*

## What's missing?

Components



1 board

7 dice  
(each with sides 3 to 7 and a raven)



1 Murphy



13 frustrations



15 score markers  
(3 each of values 3 to 7)



The frustrations start light gray, but they'll become pitch black after a few tough games.



## Setup

Place the board in the middle of the table with Murphy and the score markers face up beside it. Place the frustrations nearby as a supply.

Whoever lives closest to 13 Calamity Lane, Bakersfield, California picks up the dice and takes the first turn. Play goes clockwise.

## Preparation



## Dicing with Disaster

At the start of your turn, throw the seven dice.

After the first throw, put all dice of one rolled number onto the board. This number is your target, you must try to collect four of them this turn.

**You can't choose another target this turn.**

## Throwing dice

Also, after each roll, put all ravens you throw onto the board. You must avoid collecting three or more of these.



**Continue throwing the remaining dice till there are four of your target or three ravens on the board.**

Whenever you roll your target, put those dice on the board. Do the same with any ravens.

Keep throwing till you get a result! A throw in which nothing happens is at least a throw in which nothing bad happens.



## in the end

## End of the turn

As soon as there are at least four of your target or at least three ravens on the board, stop throwing – unless somebody uses a frustration (see Frustration section below).

If you've collected four of your target, take a score marker showing that number.



You can either take it from the middle of the table or (if possible) steal it from an opponent.

**If you steal it, return a score marker of your choice from the middle of the table to the game box.**

Have you collected four of a target number for which no score markers remain? No problem – you get nothing!



You can never run out of frustrations.  
If necessary, use something else, like  
lumps of coal.



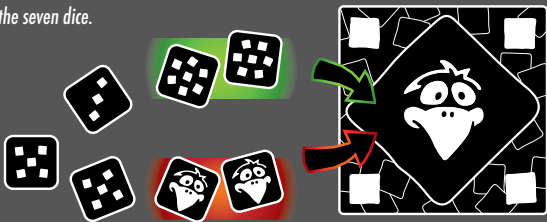
If there are both four of your target and three ravens on the board, do both: take a corresponding score marker, along with all frustrations from the board or a frustration from the supply.

Now your turn is over, give the dice to the player to your left.

### **Example:**

*Umberto starts the game and throws the seven dice.*

*He chooses a target number of seven  
and so puts his two sevens and all  
ravens on the board.*



*Then Umberto rolls again with the three remaining dice. He throws one six and his target, seven, twice.*

He now has four sevens and only two ravens on the board. (Nobody uses a frustration.) Umberto takes a seven-point score marker and passes the dice to his neighbor, Thea.



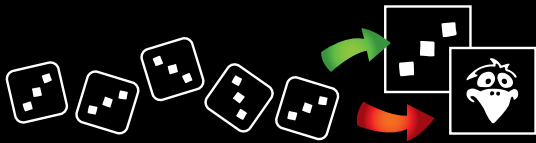
Thea gets three ravens on her first throw. She takes a frustration and passes the dice to her left.



## Ravenous greed

## Special cases

If you collect **more than four of your target**, that's just **greedy**. Along with the score marker, take Murphy.



As both an ominous and migratory bird of yore, I fly from one player to the next!

Having **more than three ravens** on the board is also **greedy**. Take Murphy, along with all frustrations from the board or a frustration from the supply.



## Reduce Frustration

## Frustration

You can reduce frustration once in each of your turns by returning one of your frustrations to the supply and rerolling your last throw.

Frustrations spent this way do **not** go to the board!



## Getting Frustrated

You can be frustrated once in each of your turns: any opponents that want to can **each put one frustration on the board**. If at least one does, reroll your last throw **once**. Any opponent can start this, then the others decide whether or not they want to join in.

If you were frustrated and end your turn with three or more ravens on the board, take all the frustrations your opponents put there (and none from the supply).

When you have to take a frustration from the board, you don't have to take another from the supply. Hurrah?



Give the others a chance to frustrate you - this isn't a racing game! Check with them, if they don't say anything.



If you were frustrated but end your turn with fewer than three ravens on the board, all the players who frustrated you get their frustrations back. Also, give each of these would-be frustraters one of yours, making up any shortfall from the supply.

## Frustrating Details

If you reduce frustration to reroll a throw, you can't be frustrated in that same throw.

**Frustrations – your own or your opponents’ – can’t cause you to ...**  
**... reroll your first throw or**  
**... a greedy one, or**  
**... one containing no ravens or target numbers.**

Keep your claws off first rolls, greedy rolls and empty rolls!



Frustrations can, however, make you reroll throws that would otherwise have added a fourth target or third raven to the board (and so have ended your turn).

**Example:**

*Kelly has two sixes on the board and throws two more.*



*Diego decides to frustrate her and so puts one of his frustrations on the board. Finn joins in, adding one of his. Kelly has to reroll her last throw.*



*Kelly throws a third raven. She decides to reduce frustration and throws again.*



*She rolls three sixes!*



*Kelly now has five sixes on the board. Although this is greedy, she doesn't have three or more ravens. She takes a six score-marker along with Murphy. She gives Diego and Finn back their frustrations, along with an extra one each, Diego getting her last one and Finn one from the supply.*



Kelly



## Who loses?

## End of the game

The game ends when there are no more score markers in the middle of the table. Everyone adds up his or her points and the player with the most wins. If tied, there are several non-losers. Everyone else loses.

Each score marker is worth the number printed on it. Frustrations are worth minus three points each, unless you're holding Murphy at the end of the game, in which case each of yours is worth minus seven points instead.



If you've no frustrations, you've nothing to fear from me.



You can win with a negative score, if the others had even less luck.



### Example

The game is over. Carmen has 20 points worth of score markers. Sadly, she also has three frustrations and Murphy, which together are worth minus 21 points. She ends up with -1 point!



+20



= -1

3 x -7 = -21

Art. Nr.: 60 110 5125

Designer: Peter Jürgensen

Illustrations: Doris Matthäus

Layout: Stephanie Gebler

Translation: Neil Crowley

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)

[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

© 2018 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth







Peter Jürgensen



# Pechvogel

Le jeu de dés où le sort s'acharne sur vous !

## Qu'est-ce qui va de travers ?

## Présentation

Murphy le corbeau vient de se faire larguer. Et voilà qu'il tombe des cordes. Son Smartphone ne marche plus et ça fait bien longtemps que ses dernières économies se sont envolées. Le sort s'acharne contre lui !

Et pourquoi devrait-il en être autrement quand vous jouez à **Pechvogel** !? Vous n'arrivez jamais à obtenir quatre fois la même valeur au dé, mais toujours 3 corbeaux. Les marqueurs Poisse ne cessent de s'accumuler devant vous et impossible de vous en débarrasser. Lorsque, parfois, la chance vous sourit, vos adversaires vous forcent à recommencer votre lancer. Et quand vous parvenez enfin à gagner des points, vous pouvez être sûrs qu'on vous les vole. Tout ça pour vous retrouver à zéro à la fin... si tout se passe bien.\*

## Que manque-t-il ?

## Contenu



1 plateau

7 dés à 6 faces  
(3, 4, 5, 6, 7, Corbeau)



1 tuile Murphy  
le corbeau



13 marqueurs Poisse



Au début, les marqueurs sont gris ciel et se transforment péniblement en noir poisse.

15 tuiles Gain  
(de 3 à 7 points, en 3 exemplaires chacune)



## Mise en poisse

Installez le plateau au milieu de la table et placez les tuiles Murphy et Gain, face visible, à côté. Gardez la réserve de marqueurs Poisse à portée de main.

Le joueur qui habite le plus près du 13, rue du Jeu, 77390 Guignes (Seine-et-Marne) commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

## Mise en place



## S(e)coue-moune

Quand vient son tour, le joueur lance les 7 dés.

Après le premier lancer, il choisit une des valeurs obtenues et place tous les dés correspondants sur le plateau. C'est son objectif pour ce tour : il doit réunir au total 4 dés de cette valeur.

**Il ne peut plus changer de valeur durant ce tour.**

## Déroulement du jeu : Lancer des dés

À l'issue de chaque lancer, le joueur place également sur le plateau tous les dés indiquant un corbeau. Il doit absolument éviter d'en accumuler 3 (ou plus).



**Tant que le joueur n'a pas obtenu 4 dés de la valeur choisie comme objectif ou récupéré 3 corbeaux sur le plateau, il continue de lancer tous les dés restants.**

A chaque fois qu'il obtient un dé de la valeur choisie, il l'ajoute à ceux sur le plateau, ainsi que les nouveaux corbeaux.

Lancez les dés jusqu'à ce que vous obteniez la valeur choisie ou un corbeau ! Si le lancer ne donne rien, au moins, il ne vous arrive rien de mal.



## À la fin

## Déroulement : Fin du tour

Dès que le joueur a réuni au moins 4 dés correspondant à son objectif ou 3 corbeaux sur le plateau, il arrête de lancer les dés, sauf si un adversaire joue un marqueur Poisse (voir plus loin « Porter la poisse »).

Si le joueur a réussi à réunir 4 dés de la valeur choisie, il gagne une tuile Gain avec le nombre de points correspondant.



Il peut la prendre dans la réserve au milieu de la table ou la voler à un adversaire (dès que possible).

**S'il décide de la voler à un adversaire, il remet une tuile Gain au choix du milieu de la table dans la boîte.**

Si vous avez obtenu 4 dés de même valeur mais qu'il n'y a plus de tuile Gain correspondante, pas de problème... mais vous repartez sans rien !



Le nombre de marqueurs Poisse est illimité. S'ils venaient à manquer, utilisez simplement des morceaux de charbon ou quelque chose dans le genre.



Si le joueur a réuni à la fois 4 dés de la valeur choisie et 3 corbeaux sur le plateau, il gagne la tuile Gain correspondante, mais récupère également les marqueurs Poisse du plateau (ou un marqueur Poisse de la réserve).

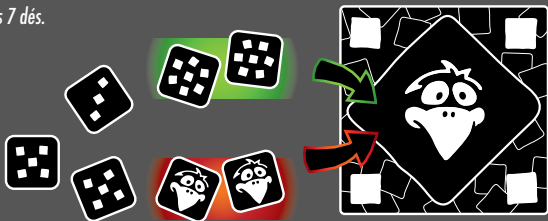
Il passe ensuite les dés à son voisin de gauche.

### Exemple :

*Umberto entame la partie et lance les 7 dés.*

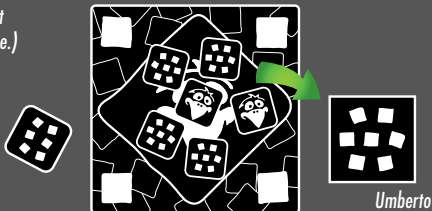
*Il choisit de garder les « 7 ».*

*Il place ses deux « 7 », ainsi que tous les corbeaux sur le plateau.*



*Umberto relance alors les 3 dés restants. Il obtient un "6" et deux "7" (son objectif).*

Il a finalement réussi à réunir quatre "7" et seulement deux corbeaux. (Personne n'a joué de marqueur Poisse.)  
Umberto gagne une tuile de 7 points et passe les dés à sa voisine Léa.



Léa obtient directement 3 corbeaux. Elle récupère un marqueur Poisse et passe les dés à son voisin.



## Gourmandise

## Déroulement de la partie : Cas particuliers

Si un joueur obtient **plus de 4 dés de même valeur**, c'est de la **gourmandise**. En plus de sa tuile Gain, il récupère également la tuile Murphy.



Oiseau de malheur et migrateur, je passe d'un joueur trop gourmand à un autre !

Si un joueur **obtient plus de 3 corbeaux** sur le plateau, il a aussi été trop **gourmand**. Dans ce cas, il récupère la tuile Murphy en plus des marqueurs Poisse du plateau (ou un de la réserve).



## Chasser la poisse Déroulement de la partie : marqueurs Poisse

Une seule fois pendant son tour de jeu, un joueur peut chasser la poisse. Il remet alors **un de ses marqueurs dans la réserve** et recommence son dernier lancer.

Les marqueurs Poisse ainsi chassés ne sont **jamais** mis sur le plateau.



## Porter la poisse

**Une seule fois pendant un tour de jeu** les adversaires peuvent porter la poisse au joueur actif. Tous ceux qui le souhaitent peuvent placer **un marqueur Poisse sur le plateau** et obliger ainsi le joueur à recommencer **une seule fois** son dernier lancer. Peu importe qui place un marqueur en premier. Tous les autres peuvent ensuite décider de faire pareil ou pas.

Si les autres ont décidé de vous porter la poisse et que vous finissez votre tour avec 3 corbeaux ou plus, vous récupérez tous les marqueurs Poisse placés sur le plateau par vos adversaires (et aucun de la réserve).

Si vous récupérez un marqueur Poisse du plateau, vous n'en récupérez pas en plus un de la réserve. Super, non ?



Laissez le temps aux autres de vous porter la poisse. Ça n'est pas un jeu de rapidité ! Faites un petit tour de table si vos adversaires ne se décident pas.



Si des adversaires ont essayé de vous porter la poisse mais que vous finissez votre tour sans avoir accumulé 3 corbeaux ou plus sur le plateau, ceux-ci reprennent leur marqueur Poisse. En plus, vous pouvez repasser un de vos marqueurs Poisse à chacun de ces « gentils » adversaires. Si vous n'en avez pas assez, ils récupèrent des marqueurs de la réserve.

## La poisse a ses limites

Si un joueur chasse déjà la poisse, on ne peut pas lui porter la poisse en plus après ce même lancer.

## Les marqueurs Poisse ne peuvent pas être utilisés pour recommencer

- ... un premier lancer ou
- ... un lancer trop gourmand ou
- ... un lancer sans aucun corbeau ou dé correspondant à la valeur choisie.

Que ce soit pour chasser ou pour porter la poisse.

Par contre, les marqueurs Poisse peuvent parfaitement être utilisés pour recommencer un lancer entraînant la pose de 4 dés de la valeur choisie ou de 3 corbeaux sur le plateau (qui mettrait fin à son tour).

Bas les plumes du premier lancer, des lancers trop gourmands et des lancers nuls !

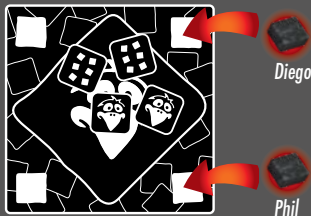


### Exemple :

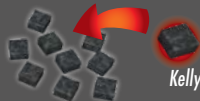
Kelly a déjà deux « 6 » sur le plateau et en obtient deux autres.



Diego décide de lui porter la poisse et place un de ses marqueurs sur le plateau. Phil l'imité et place également un de ses marqueurs Poisse sur le plateau. Kelly est obligée de recommencer son dernier lancer.

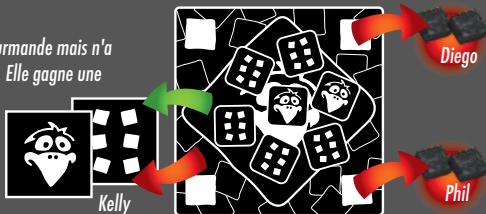


Kelly obtient un troisième corbeau. Elle décide de chasser la poisse et de relancer de nouveau les dés.



 Elle obtient trois "6" !

Kelly a donc réuni cinq "6". Certes, elle a été gourmande mais n'a pas récupéré 3 corbeaux (ou plus) sur le plateau. Elle gagne une tuile Gain « 6 » et récupère la tuile Murphy. Elle redonne leur marqueur Poisse à Diego et Phil, plus un supplémentaire. Diego récupère le dernier marqueur de Kelly et Phil un de la réserve.



## Qui a perdu ?

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus aucune tuile Gain sur la table. Chacun compte ses points. Le joueur qui en totalise le plus l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs non-perdants. Tous les autres ont perdu.

Chaque tuile rapporte autant de points que la valeur qu'elle indique. Chaque marqueur Poisse fait perdre 3 points. Sauf si le joueur finit la partie avec la tuile Murphy devant lui : chaque marqueur Poisse lui fait alors perdre 7 points.



-3



-7

Si vous n'avez pas de marqueurs Poisse, ne vous occupez pas de moi !



Il est possible de gagner avec moins de 0 point. Il suffit que les autres aient eu **encore** moins de chance.



### Exemple :

La partie est terminée. Carmen totalise 20 points. Malheureusement, elle a aussi récupéré 3 marqueurs Poisse et la tuile Murphy qui lui font perdre 21 points. Elle a donc -1 point !



+20



= -1

3 x -7 = -21

Art. Nr.: 60 110 5125

Auteur : Peter Jürgensen

Illustrations : Doris Matthäus

Mise en page : Stephanie Geßler

Traduction : Éric Bouret

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)

[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

© 2018 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth







Peter Jürgensen



# Pechvogel

**Il gioco di dadi in cui se qualcosa può andar male, andrà male!**

## Cosa è andato storto?

## La storia

Murphy il corvo è stato mollato dalla sua bella. Ora non ha più un nido a cui tornare, il suo corvofono ha fatto una ultima gracchiata ed è morto, e per finire una gazza lo ha ripulito degli ultimi corvodollari che aveva in tasca. È proprio vero: quando piove diluvia!

Inutile aspettarsi qualche cosa di meglio quando giocate a **Pechvogel** ("Lo iettatore"). Prima di riuscire a fare 4 dadi buoni capitano sempre 3 corvi. E la iella, rappresentata da dei simpatici sassolini neri, si accumula; e no, non se ne andrà. Quando vi capiterà di fare un lancio decente saranno i vostri avversari a farvelo rilanciare, e se per puro caso dovete mettere le mani su una posta state certi che ve la ruberanno alla prima occasione. Comunque se siete fortunati un bello zero alla fine potrete anche farlo.\*

## Cosa manca?

## Il materiale



1 Tavoletta

7 dadi  
(con punteggio da 3 a 7 e il corvo)



1 Murphy



13 Tocchetti di iella



I tocchetti grigi rappresentano la iella, e dopo qualche partita saranno belli neri.

15 poste  
(da 3 a 7 punti, 3 per ciascun valore)



## C'è sempre un inizio

Piazzate la tavoletta in mezzo all'area di gioco, con accanto le poste e Murphy a faccia in su. Mettete in mezzo, a mo' di riserva, anche tutta la iella, vi servirà.

Chi vive più vicino a Iella, borgo di Pontelandolfo, comune in provincia di Benevento (l'antica Maleventum per i romani, nomen omen!) prende i dadi e comincia a giocare. Poi si procede in senso orario.

## La preparazione



## Di dadi e altri disastri

Come prima cosa, all'inizio del tuo turno, lancia tutti e sette i dadi.

Fatto questo, scegline uno: per questo turno i dadi che mostrano quel punteggio sono per te i dadi "buoni"; metti tutti i dadi buoni sulla tavoletta. Il tuo scopo, per questo turno, sarà avere sulla tavoletta quattro dadi buoni.

**Una volta scelto il valore non lo si può più cambiare per tutto il turno.**

## Il gioco: lanciare i dadi

Metti sulla tavoletta anche tutti i corvi che sono usciti; lo dovrai fare dopo ogni lancio. Cerca di fare in modo che nel tuo turno non diventino mai un terzetto, o più.



**Prendi i dadi che sono rimasti e rilanciali, fino a che non hai quattro dadi buoni sulla tavoletta o ti ritrovi con tre o più corvi che ti fissano.**

Dopo ogni lancio metti tutti i dadi buoni, e tutti i corvi, sulla tavoletta.

*Tocca lanciare e rilanciare fino a che non succede qualche cosa! Ma non mi lamenterei dei lanci in cui non capita niente, sono pur sempre lanci dove non capita niente di male.*



## **e infine**

## **Il gioco: la fine del turno**

Se ci sono quattro (o più) dadi buoni o tre (o più) corvi sulla tavoletta, smetti di lanciare i dadi - a meno che qualcuno non usi la iella (vedi esorcizzare la iella e fare lo iettatore più avanti).

Se hai quattro dadi buoni, prendi una posta di quel valore e mettila davanti a te.



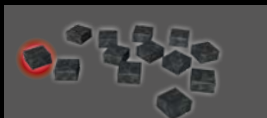
Puoi prenderla dal centro del tavolo o (se possibile) rubarla ad un altro giocatore.

**Se la rubi prendi anche un'altra posta, del valore che preferisci, ancora disponibile al centro e rimettila nella scatola.**

*Hai ottenuto quattro dadi buoni, ma non c'è più nemmeno una posta di quel numero? Nessun problema, resti a mani vuote!*



La iella non finisce mai. Se finiscono i tocchetti puoi usare qualsiasi cosa come sostituto, ad esempio pezzi di carbone.



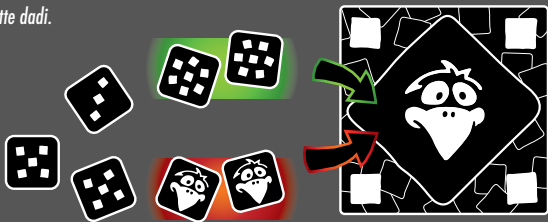
Se le due cose capitano contemporaneamente, falle entrambe: prendi una posta del valore corrispondente, e tutta la iella che si trova sulla tavoletta o, se la tavoletta è senza iella, una dalla riserva.

Finalmente il tuo turno è finito, passa i dadi al giocatore alla tua sinistra.

### **Esempio:**

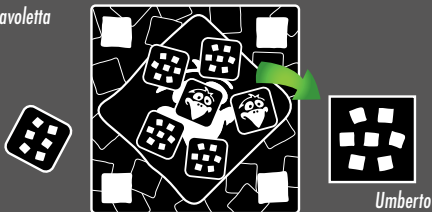
*Umberto inizia a giocare e lancia i sette dadi.*

*Sceglie come numero il sette, e quindi mette i due sette e tutti i corvi sulla tavoletta.*



*Ora Umberto deve rilanciare i 3 dadi che gli restano. Ottiene un sei e due sette, il valore dei suoi dadi buoni.*

Si ritrova perciò con 4 sette e soltanto due corvi sulla tavoletta (e nessuno fa lo iettatore). Umberto prende una posta da sette e passa i dadi alla sua vicina, Thea.



Thea ottiene tre corvi al primo colpo. Prende una iella dalla riserva e passa i dadi a sinistra.



## Chi troppo vuole

## Il gioco: casi speciali

Se ti ritrovi con **più di quattro dadi buoni**, sei stato **ingordo**. Oltre alla posta ti tocca prendere anche Murphy.



In quanto uccello della malasorte e migratore, svolazzo allegramente da un giocatore all'altro!

Anche se ti ritrovi con **più di tre corvi** sulla tavoletta sei stato **ingordo**. Oltre a tutta la iella dalla tavoletta, o una dalla riserva, devi prendere anche Murphy.



## Esorcizzare la iella

Il gioco: iella

Durante il tuo turno, per una sola volta, puoi provare ad esorcizzare la iella. Rimetti **uno dei tuoi tocchetti di iella nella riserva** e rilancia tutti i dadi disponibili.

## Fare lo iettatore

**Una sola volta nel tuo turno i tuoi "amici" possono fare gli iettatori.**

Chi decide di portarti iella, **mette uno dei suoi tocchetti sulla tavoletta**; in questo modo ti costringe a rilanciare **una volta** i dadi a tua disposizione. Non appena un tuo "amico" lo fa, per gli altri la scelta diventa partecipare, aggiungendo un loro tocchetto sulla tavoletta, o astenersi.

Se qualcuno fa lo iettatore e finisci il turno con tre o più corvi sulla tavoletta, tutta la iella che i tuoi "amici" hanno messo sulla tavoletta diventerà tua (e non dovrai prenderne dalla riserva).

Quando raccogli uno o più sassolini iella dalla tavoletta, non devi prenderne dalla riserva. Erviva?



Un sassolino usato in questo modo **non va** rimesso sulla tavoletta!



È molto scortese rilanciare subito! Lascia agli altri la possibilità di fare gli iettatori. Se vedi i tuoi "amici" titubanti, puoi provare a domandarglielo direttamente.



Se qualcuno fa lo iettatore ma finisci il turno con meno di 3 corvi sulla tavoletta, tutti gli "amici" che così calorosamente ti hanno iellato devono riprendersi la loro iella. Per contrappasso, regala uno dei tuoi tocchetti di iella a ciascuno degli iettatori mancati.

Se finisci la tua iella, prendi quanta ne serve dalla riserva, in modo che ogni iettatore si ritrovi una iella in più.

## Non tutto può la iella

Se hai usato un tocchetto di iella per esorcizzarla, nessuno può fare lo iettatore su questo tuo rilancio.

**La iella inoltre non può essere mai usata per farti rilanciare ...**  
**... il tuo primo lancio o**  
**... un lancio da ingordo o**  
**... un lancio senza dadi buoni e corvi.**

Questa limitazione vale che sia tu a volerla usare, o che siano i tuoi "amici" a volerlo.

La iella può però farti rilanciare i dadi anche quando il risultato ottenuto chiuderebbe il turno, a prescindere dal fatto che ti ritrovi con quattro dadi buoni o con tre corvi. Ma non nel primo lancio.

Giù gli aragalli dal primo lancio, da quelli ingordi, e da quelli nulli!



**Esempio:**

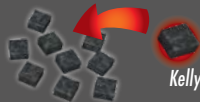
*Kelly ha due sei sulla tavoletta e ne lancia altri due.*



*Diego decide di fare lo iettatore e mette un suo tocchetto di iella sulla tavoletta. Finn si associa, e ne aggiunge anche uno dei suoi alla tavoletta. Kelly deve rilanciare tutti i dadi che ha a disposizione.*



*Kelly si ritrova col terzo corvo, e decide allora di esorcizzare la iella e rilanciare di nuovo.*



**Ottiene un triplo sei!**

*Adesso Kelly si ritrova con cinque sei sulla tavoletta. È un lancio da ingordo, ma almeno non ci sono più tre corvi sulla tavoletta. Prende una posta da sei e Murphy per sé. Quindi restituisce a Diego e Finn le loro ielle, aggiungendone una in più a testa: a Diego dona la sua ultima iella, e a Finn invece ne aggiunge una dalla riserva.*



Kelly

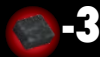


## Chi ha perso?

## La fine del gioco

Quando non ci sono più poste in mezzo al tavolo la partita è finita. Ogni giocatore fa la somma dei suoi punti, e chi ne ha di più non perde. Se c'è un pareggio fra più giocatori per il punteggio più alto, ci sono più non perdenti. Tutti gli altri hanno perso.

Ciascuna posta vale tanti punti quanto è il suo valore. Ogni tocchetto di iella vale invece tre punti negativi, tranne che per il fortunello su cui Murphy è appollaiato a fine partita: per lui ogni iella vale sette punti negativi.



Non avere paura di me, se non hai iella sono innocuo!



Si può "vincere" anche con un punteggio negativo, basta che gli altri ne abbiano uno peggiore.



### Esempio:

La partita è finita. La somma delle poste di Carmen è 20. Peccato che abbia anche tre tocchetti iella e Murphy sulla sua spalla, per un totale di 21 punti negativi. Alla fine il suo punteggio è -1!



+20



= -1

3 x -7 = -21

Art. Nr.: 60 110 5125

Autore: Peter Jürgensen

Illustrazioni: Doris Matthäus

Disposizione: Stephanie Gebler

Traduzione: Alifenorm

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)

[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

© 2018 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

