

КОРОВА 006

Игроков: 2-10 Возраст: от 8 Время: 30-60 мин
Состав: 104 карты, правила

Как вы думаете, зачем коровам стадо? Зачем они всё время норовят собраться такой большой толпой?! Вам не кажется это странным?..

Так вот, на самом деле они друг за другом следят — это их любимое развлечение! Может это кому-то покажется удивительным, но лучшие на свете шпионы — это коровы. Ну, в самом деле, кто же заподозрит корову?! Согласитесь, на первый взгляд они совершенно безобидны.

Правда, есть среди них одна корова...
Её кодовое имя «006» (вообще-то она мечтала быть «007», но, увы, этот номер был уже кем-то занят). Эта корова в совершенстве освоила искусство шпионажа, вот только ей всё время не везёт — стоит ей приступить к слежке — и всех ближайших коров ждёт провал! В каком бы обличении она ни выступала в этот раз — вы всегда её узнаете — она будет 6-й! И если окажется, что 6-я корова — ваша, то штрафные очки вам обеспечены...

Итак, вам предстоит помочь коровам в их шпионской игре, но при этом избежать встречи с 6-й коровой.

Ваша задача — набрать как можно меньше штрафных очков (они нарисованы на всех картах коров-агентов, но их число на разных картах отличается). Запомнили? Ну, тогда начнём!

ПРАВИЛА ИГРЫ

Перетасуйте колоду и раздайте всем игрокам по 10 карт (это ваши коровы-агенты), ещё 4 карты выложите лицом вверх — с них будут начинаться 4 ряда. Оставшиеся карты отложите до следующего раунда.

Каждый ход все игроки выбирают по одной карте из руки и кладут их перед собой рубашкой вверх (что именно надо учитывать при выборе карты, мы объясним чуть ниже). Затем все выбранные карты одновременно переворачиваются. Игрок, сыгравший карту с самым маленьким номером, первым кладёт её в один из рядов, затем тот, кто сыграл карту с наименьшим номером из оставшихся, и т. д. — пока все открытые карты не будут разложены. Когда приходит ваш черёд класть свою карту в ряд, вы должны следовать четырём правилам:

№1. «По возрастанию». Карты в ряду должны идти по возрастанию (в слежке коровы любят порядок!).

№2. «Минимальная разница». Вы должны выбрать ряд, где разница между вашей картой и последней в ряду минимальна.

№3. «Шестая корова». Если из-за первых двух правил ваша корова оказалась 6-й в своём ряду — увы, вам не повезло (мы предупреждали про шестую корову!). Вы должны взять весь ряд себе, а свою корову положить первой в этом ряду. Забранные карты коров кладите рубашкой вверх в стопочку перед собой — это ваша «база агентов-неудачников». Эти карты в руки брать нельзя!

№4. «Наименьшая карта». Если номер вашей карты такой маленький, что её нельзя положить ни в один из рядов (по правилу №1), то вам придётся забрать один из рядов «на базу». В этом случае вы сами решаете, какой именно ряд забрать. Ваша карта становится первой в освободившемся ряду.

Итак, каждый ход игроки выкладывают по 1 карте, затем эти карты раскладываются в ряды по четырём правилам. Карт у вас на руках 10, так что раунд состоит из 10 ходов. В конце раунда игроки берут карты коров, скопившиеся у них «на базе», подсчитывают штрафные очки и записывают результаты. Затем начинается новый раунд. Перед его началом не забудьте смешать вместе все 104 карты — и бывшие в игре, и отложенные в начале прошлого раунда.

Игра заканчивается, когда по результатам нескольких раундов кто-нибудь набирает 66 штрафных очков или больше — он объявляется проигравшим (и в качестве утешения получает титул «Повелитель Коров»). Победителем становится игрок, набравший меньше всех штрафных очков («Звезда Коровьего Шпионажа!»).

Можно начинать играть!

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

— Почему на некоторых картах больше штрафных очков, а на некоторых меньше?

Агент агенту рознь! По секрету сообщаем вам тайную систему кодирования ранга коров-агентов: чем выше ранг — тем больше штрафных очков приносит карта (ценных агентов терять обиднее, не так ли?):

- Агенты с номерами, кратными 5 (5, 15, 25 и т.д.), имеют 2-й ранг.
- Агенты с номерами, кратными 10 (10, 20, 30 и т.д.), имеют 3-й ранг.
- «Двойные агенты», у которых цифры в номере одинаковые (11, 22, 33 и т.д.), имеют 5-й ранг.
- Агент 55 — «суперагент», он имеет номер, кратный 5, а также относится к «двойным агентам», поэтому его ранг 7.
- У всех остальных агентов 1-й ранг.



— Если у меня оказалась самая маленькая карта, какой ряд мне взять?

Лучше всего брать тот, в котором меньше штрафных очков. Но не всегда. (*Политическая обстановка в стаде может подсказать вам и другое решение!*)

— Вы обещали объяснить, что надо учитывать при выборе карты во время хода!

Хм. А мы не объяснили?.. Ваша главная задача — выбрать такую карту, чтобы не забрать ряд (см. правила №3 и №4). Всё просто, но надо постараться предугадать, что за карты могут выбрать другие игроки, и учесть это! И ещё надо оставить себе пространство для манёвра в следующих ходах.

ПРИМЕР ИГРЫ

Можно пропустить и всё-таки начать играть самим!

- В начале раунда на столе оказались выложены четыре карты: 12, 30, 33, 38 — рис. 1.
- В первый ход игроки сыграли карты: 14, 15, 34, 40 и разложили их в четыре ряда по правилам №1 и №2 (*всё очень просто, правда?*) — рис. 2.
- Во второй ход игроки сыграли карты: 21, 24, 25, 29. Первый ряд оказался заполненным картами 12, 14, 15, 21, 24. А карта 25 оказалась шестой! Игроку с этой картой пришлось забрать весь первый ряд себе на базу (по правилу №3) и начать своей картой новый ряд. Последней разместили карту 29 — она попала в первый ряд — рис. 3.

1-й ряд	12				
2-й ряд	30				
3-й ряд	33				
4-й ряд	38				

Рис. 1

1-й ряд	12	14	15		
2-й ряд	30				
3-й ряд	33	34			
4-й ряд	38	40			

Рис. 2

1-й ряд	25	29			
2-й ряд	30				
3-й ряд	33	34			
4-й ряд	38	40			

Рис. 3

- В третий ход игроки сыграли карты: 3, 36, 42, 43. Карта 3 меньше, чем последние карты во всех рядах, поэтому по правилу №4 игрок взял один из рядов (он выбрал второй) и начал своей картой новый ряд. Карта 36 попала в третий ряд, а карты 42 и 43 — в четвёртый ряд — рис. 4.
- В четвёртый ход игроки сыграли карты: 37, 41, 45, 46. Карты 37 и 41 попали в третий ряд, карта 45 — в четвёртый ряд. Карта 46 также попала бы в четвёртый ряд, но оказалась шестой. (*Кто же мог предположить, что в игру вступит агент 45?! Он испортил все планы 46-му!*). Игроку с картой 46 пришлось взять весь четвёртый ряд (по правилу №3) и начать своей картой новый ряд — рис. 5.

1-й ряд	25	29			
2-й ряд	3				
3-й ряд	33	34	36		
4-й ряд	38	40	42	43	

Рис. 4

1-й ряд	25	29			
2-й ряд	3				
3-й ряд	33	34	36	37	41
4-й ряд	46				

Рис. 5

1-й ряд	25	29	32		
2-й ряд	3	11			
3-й ряд	50				
4-й ряд	1				

Рис. 6

- В пятый ход игроки сыграли карты: 1, 11, 32, 50. Игрок с картой 1 по правилу №4 забрал один из рядов (он выбрал четвёртый). Карта 11 попала во второй ряд, карта 32 — в первый ряд. Игрок с картой 50 рассчитывал положить свою карту в четвёртый ряд после карты 46, но увы — ситуация изменилась... Теперь по правилам №1 и №2 карта 50 попадает в третий ряд, где она будет шестой, а значит, сыгравшему её игроку придётся взять все карты этого ряда (правило №3) и свою карту положить первой в новом ряду — рис. 6. И так далее до 10 хода... Ну что, играем?!

ТАКТИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ

Этот вариант игры придётся по нраву тем игрокам, кто предпочитает полагаться только на расчёт и память, а не на везение. Основные правила не меняются. К ним добавляются два новых:

№5. «Все карты в игре известны». Число карт в игре зависит от количества игроков: на каждого игрока по 10 карт плюс ещё 4. Например:

3 игрока — 34 карты с 1 по 34, 4 игрока — 44 карты с 1 по 44, и так далее...

№6. «Каждый сам выбирает себе карты». Карты раскладываются на столе лицом вверх. Каждый игрок по очереди берёт одну карту. Когда у всех будет по 10 карт, на столе должны остаться 4 карты. Эти четыре карты — начальные карты для четырёх рядов.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

КОРОВА 006

«ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ»

Правила игры с 28 особыми картами коров-агентов для 2-8 игроков

(дополнение к игре)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Отдельно перетасуйте карты основной колоды и особые карты.
Приготовьте блокнот и ручку/карандаш, чтобы записывать штрафные очки игроков.

ХОД ИГРЫ

При игре с особыми картами применяются базовые правила игры. Однако сама игра длится **два раунда**. Для первого раунда раздайте каждому игроку по 12 карт с номерами и по 3 особые карты. Как и при игре по базовым правилам, выложите на столе лицом вверх 4 карты с номерами — с них будут начинаться 4 ряда. Если у вас остались карты основной колоды, отложите их до следующего раунда. Оставшиеся особые карты положите стопкой рубашкой вверх.

Первый раунд завершается, когда игроки разыграли все карты с номерами в руке. Для второго раунда по отдельности перетасуйте все карты основной колоды и особые карты (кроме тех, что остались на руках у игроков после первого раунда) и раздайте всем игрокам по 12 карт основной колоды и по 3 особые карты. Если особых карт недостаточно, раздайте игрокам по 2 (или по 1) особой карте.

КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ОСОБЫЕ КАРТЫ?

Каждый раз, когда в свой ход вы должны положить выбранную карту в ряд, вы можете разыграть одну из своих особых карт — положите эту карту лицом вверх рядом с только что сыгранной картой с номером. Затем примените эффект особой карты. Сыгранные особые карты положите лицом вверх в стопку сброса особых карт, если в описании карты не указано иначе.

КАКИЕ БЫВАЮТ ОСОБЫЕ КАРТЫ?



Пятый ряд

Спецагент

Начните новый пятый ряд только что сыгранной вами картой с номером. Пока в игре есть пятый ряд, разыгрывать ещё одну карту «Спецагент» нельзя. Если кому-то из игроков приходится взять себе ряд, то он берёт себе все карты из этого ряда и только что сыгранную им карту, так чтобы в игре снова стало 4 ряда.

Совет: положите эту особую карту слева от первой карты пятого ряда и сбросьте только после того, как кто-либо из игроков забрал один из рядов себе и в игре снова стало 4 ряда.

Пример:

4-й ряд



5-й ряд



Саша выложил карту 23. Он должен взять себе четвёртый ряд. Чтобы этого избежать, он разыгрывает карту «Спецагент» и начинает новый пятый ряд картой 23.



Седьмая карта

Седьмая корова

Положите только что сыгранную карту с номером в ряд из пяти карт (она будет шестой), а рядом с ней — особую карту. Теперь этот ряд должен будет забрать игрок, сыгравший седьмую карту с номером в этот ряд. Особую карту можно выложить в один из рядов заранее, даже если в нём пока меньше пяти карт. Особая карта лежит в ряду до тех пор, пока кто-то из игроков не вынужден взять этот ряд себе. Если кому-то из игроков приходится взять себе этот ряд, то он берёт себе все шесть карт с номерами из этого ряда, а только что сыгранная им карта становится первой картой в ряду.

Пример:



Ваня выложил карту 20. Чтобы не забирать себе ряд, он разыгрывает особую карту и кладёт её седьмой в этом ряду.



Подложить карту

Агент-диверсант

Агент-диверсант ведёт свою подрывную деятельность прямо в рядах коров-агентов. Он всегда поможет незаметно втиснуться в ряды коров-агентов своему товарищу.

Положите только что сыгранную карту с номером не в конец ряда, а между картами или в начало ряда, соблюдая правило возрастания. Однако если в ряду окажется шесть карт, вам придётся взять его себе. Первой в новом ряду станет последняя карта этого ряда.

Пример:



Катя выложила карту 10. Эта карта самая маленькая, поэтому Катя не может положить её ни в один ряд. Чтобы не забирать ряд себе, Катя разыгрывает карту «Агент-диверсант» и теперь может подложить карту 10 в ряд между картами 5 и 11.



Замена

Агент-санитар

Агент-санитар придёт на помощь в любой ситуации и заменит товарища. На него всегда можно положиться в трудную минуту!

Замените только что сыгранную вами карту другой картой из руки. Выберите другую карту взамен только что выбранной карты, а неразыгранную карту верните обратно в руку. Сразу же выложите новую карту с номером в подходящий ряд, следуя базовым правилам игры. Очередь выкладывать карты не меняется.

Пример:



Денис выложил карту 25, и ему придётся взять весь ряд себе. Поэтому он разыгрывает карту «Агент-санитар» и меняет карту 25 на карту 15 из руки. Теперь он может положить карту 15 в ряд после карты 10.



Перемещение

Агент-десантник

Десантник с лёгкостью проникнет в штаб противника и нарушит его планы. И никто не сможет ему помешать!

Переложите любую карту из одного ряда в другой, соблюдая правило возрастания. Это можно сделать, даже если в ряду лежит карта «Седьмая корова». Перемещать карту в ряд, где лежит карта «Агент Стоп», нельзя. Если при этом в ряду станет шесть карт, вам придётся взять его себе. Затем положите сыгранную вами карту в ряд, следуя базовым правилам игры.

Пример 1:

Таня выложила карту 24. Эту карту нужно положить в ряд после карты 22, но тогда она окажется шестой, и Тане придётся взять ряд себе. Чтобы этого избежать,



Таня разыгрывает карту «Агент-десантник» и перекладывает карту 13 в другой ряд между картами 10 и 17. После этого она выкладывает свою карту 24 после карты 22.

Пример 2:

Таня выложила карту 10. Эту карту нельзя



положить ни в один ряд. Один из рядов состоит из одной карты 22. Таня разыгрывает карту «Агент-десантник», перекладывает карту 22 в ряд после карты 13, а свою карту 10 кладёт первой в освободившийся ряд.



Агент Стоп

Агент Стоп не пропустит мимо ни одного вражеского агента. Он будет стоять до последнего!

Заблокируйте один из рядов. Как только вы выложили эту карту в один из рядов, добавлять/убирать карты с номерами или забирать этот ряд целиком больше нельзя. Только что сыгранную вами карту с номером вы выкладываете в любой другой ряд, следуя обычным правилам. Вы можете выложить карту «Агент Стоп» в ряд, где лежит карта «Седьмая корова».

Стоп!

Внимание: одновременно карты «Агент Стоп» могут лежать не более чем в двух рядах.



Как только кто-либо из игроков забирает один из рядов себе, все карты «Агент Стоп» в рядах убираются лицом вверх в стопку сброса.

Пример:



Коля выложил карту 22. Он должен положить её в ряд после карты 17 и взять весь ряд себе. Чтобы этого избежать, Коля разыгрывает карту «Агент Стоп» и кладёт её в ряд после карты 17 — теперь туда нельзя больше выкладывать карты, поэтому свою карту 22 Коля кладёт в ряд после карты 10.



Агент-комбинатор

Агент-комбинатор возьмёт всё на себя и избавит ваш отряд от штрафных очков!

Конвертируйте штрафные очки в плюсовые. Разыграйте эту карту, только когда вы берёте себе ряд, — штрафные очки одной из карт этого ряда по вашему выбору становятся плюсовыми. Вычтите из плюсовых очков штрафные очки карт этого ряда. Если плюсовые очки ещё остались, просмотрите свою стопку штрафных очков и выберите оттуда карты на оставшееся количество бонусных очков. Если штрафных очков у вас набралось меньше, чем бонусных, все неиспользованные таким образом плюсовые очки сгорают. Сбросьте все эти карты. При подсчёте очков в текущем раунде они не будут учитываться.

Минус на плюс

Пример 1:



Женя выложила карту 20 и должна взять себе весь ряд. Чтобы уменьшить количество штрафных очков, она разыгрывает карту «Агент-комбинатор» и превращает 5 штрафных очков карты 11 в плюсовые. Штрафные очки на картах 3, 5, 13 и 17 в сумме составляют 5. Таким образом, этот ряд не приносит Жене штрафных очков, и она сбрасывает все карты этого ряда. Карта 20 становится первой в ряду.

Пример 2:



Костя выложил карту 3. Эта карта самая маленькая - её нельзя положить ни в один из рядов, и поэтому Коля вынужден взять ряд себе. Он решает забрать себе ряд с картами 11 и 13. Также он разыгрывает карту «Агент-комбинатор» и превращает 5 штрафных очков карты 11 в 5 плюсовых. Теперь карта 13 не принесёт ему штрафных очков. У Кости осталось ещё 4 плюсовых очка, поэтому он просматривает свою стопку штрафных очков и сбрасывает оттуда карты на 4 штрафных очка. Карта 3 становится первой картой в ряду.

ЗАМЕНА ОСОБЫХ КАРТ

Каждый раз, когда вы берёте себе ряд, вы можете поменять одну из своих особых карт. Сбросьте одну особую карту лицом вверх в стопку сброса и возьмите верхнюю карту из стопки особых карт. Если стопка особых карт опустеет, перемешайте сброшенные особые карты и сформируйте новую стопку.

КОНЕЦ ПЕРВОГО РАУНДА

Первый раунд завершается, когда игроки разыграли все свои карты с номерами. Запишите все полученные штрафные очки в блокнот. Затем перетасуйте все 104 карты с номерами и раздайте по 12 карт каждому игроку. Выложите на столе 4 карты с номерами — с них будут начинаться 4 ряда. Отдельно перетасуйте все особые карты кроме тех, что остались у игроков в руке после первого раунда (их игроки могут оставить для второго раунда) и раздайте каждому игроку по 3 особые карты. Если в стопке недостаточно особых карт, раздайте игрокам по 2 (или по 1) особой карте.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после второго раунда, когда игроки разыграли все карты с номерами. Запишите все полученные во втором раунде штрафные очки в блокнот и сложите их с очками, полученными в первом раунде. Победителем становится игрок, набравший меньше всех штрафных очков. Если таких игроков несколько, то все они разделяют победу между собой.

Краткий обзор особых карт



Спецгент (Пятый ряд)
Начните новый пятый ряд. Если в игре уже есть пятый ряд, эта карта не может быть разыграна.



Седьмая корова (Седьмая карта)
Положите свою карту, даже если она будет шестой в ряду, и не берите этот ряд себе.



Агент-диверсант (Подложить карту)
Положите свою карту с номером в начало ряда или между картами одного ряда.



Агент-санитар (Замена)
Замените карту с номером на другую карту из руки.



Агент-десантник (Перемещение)
Переместите любую карту из одного ряда в другой: в начало ряда, в середину между картами или в конец.



Агент Стоп (Стоп!)
Заблокируйте один из рядов. В этот ряд больше нельзя выкладывать карты. Только две карты «Агент Стоп» могут одновременно лежать на столе.



Агент-комбинатор (Минус на плюс)
Поменяйте штрафные очки одной карты из ряда, который вы вынуждены взять себе, на плюсовые.

Автор игры: Вольфганг Крамер
Иллюстратор: Тимур Баскаков

Переводчик: Анастасия Ермакова
Редакторы: Анастасия Ермакова, Мария Кравченко

Дизайн и вёрстка: Анна Медведева, Анастасия Дурова
Технолог: Юрий Хмельковский

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

"Корова 006. Юбилейное издание" — настольная игра Вольфганга Крамера (оригинальное название "6 nimm! - 25 Jahre"). Эксклюзивные права на издание данной игры на русском языке принадлежат ООО "Настольные игры — Стиль Жизни". Все права защищены. © 2019.