

Настольная игра Вольфганга Крамера

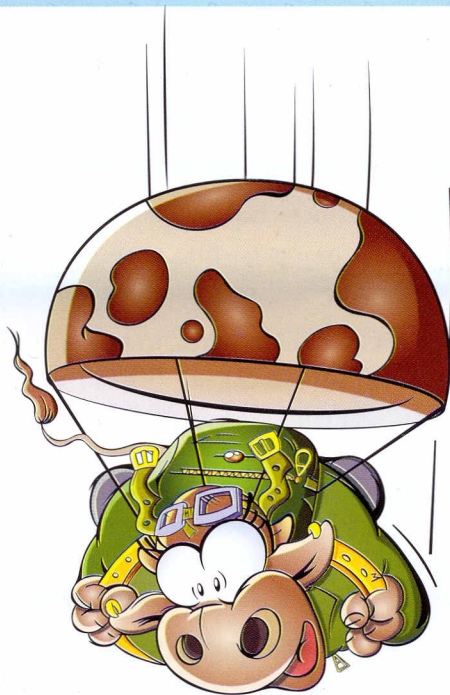
КОРОВА 006

Игроков: 2-10 Возраст: от 10 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 не 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 его коровы-агенты), ещё 4 карты выложите лицом вверх – с них будут начинаться 4 ряда. Оставшиеся карты отложите до следующего тура.

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 101, 110 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 тур состоит из 10 ходов. В конце тура игроки берут карты коров, скопившиеся у них «на базе», подсчитывают штрафные очки и записывают результаты. Затем начинается новый тур. Перед его началом не забудьте смешать вместе все 104 карты — и бывшие в игре и отложенные в начале прошлого тура.

Игра заканчивается, когда по результатам нескольких туров 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 больше 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 на следующих ходах.

ПРИМЕР ИГРЫ

Можно пропустить и всё-таки начать играть самим!

- В начале тура 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 43 – в четвертый ряд, карта 46 попала бы в четвертый 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 четвертый 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

	25	29			
	3				
	33	34	36	37	41
	46				

Рис. 5

	25	29	32		
	3	11			
	50				
	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 четвертый). Карта 11 попала во второй ряд, карта 32 – в первый ряд. Игрок с картой 50 рассчитывал положить свою карту в четвертый 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 еще 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.

«Корова 006». Настольная игра Вольфганга Крамера (оригинальное название «6 nimmt!»). Эксклюзивные права на издание данной игры на русском языке принадлежат ООО «Стиль Жизни». Все права защищены.

Изготовитель: ООО «Стиль Жизни» (с) 2007.