



Кушды



Автор игры: Джампаоло Раццино. 1–4 игрока, от 10 лет

Состав игры:

72 карты кур

8 пород, каждая порода имеет свой цвет:

12 коричневых, 12 синих, 10 красных,
10 фиолетовых, 8 серых, 8 жёлтых, 6 чёрных,
6 зелёных

4 жетона петухов



























10 карт целей

4 памятки

Блокнот для подсчёта победных очков (ПО)



Таблица соответствия яиц и медалей на картах кур

	1	2	3	4	5	6	
Падуаң (12) Виандот (12)							
Сибрайт (10) Барневельдер (10)							
Султанка (8) Фавероль (8)							
Аям Цемани (6) Новоанглийская бойцовая (6)							

Красные квадраты обозначают карты, которых по 2 в колоде.

Об игре и её целях

В игре «Куры» вам предстоит разводить кур разных пород!

В каждом раунде вы размещаете карту куры из руки в своём птичьём дворе, стараясь соблюсти баланс разных пород. Правила размещения карт просты, но сложность заключается в том, чтобы собирать большие стаи кур одной породы.

В конце игры ПО можно получить за самую большую стаю кур одной породы в вашем дворе, жетон петуха и выполненные цели игры.

За некоторые редкие породы кур полагаются медали, приносящие дополнительные ПО. Побеждает тот заводчик, чей птичий двор станет лучшим!

Примечание: стая — это группа из нескольких карт кур **одной и той же породы**, расположенных по соседству друг с другом (справа/слева, сверху/снизу, но **не** по диагонали).



Подготовка к игре

При игре **вчетвером** используйте всю колоду.

При игре **втроём** уберите из колоды одну породу из **10** кур.

При игре **вдвоём** уберите из колоды две породы: одну из **12** кур, другую из **10** кур.

А Перемешайте колоду кур и раздайте по 4 карты каждому игроку. Затем положите колоду стороной с курятником вверх на середину стола так, чтобы она была доступна всем игрокам.

Б Каждый игрок получает по жетону петуха.

В Случайным образом или совместно с другими игроками выберите карту целей и положите её так, чтобы она была хорошо видна всем. Карта целей определяет, каким образом игроки смогут получить дополнительные ПО в ходе партии. Остальные карты целей уберите в коробку.

Игру начинает тот, кто последним из вас был на птичьем дворе, затем ход переходит по часовой стрелке. Либо выберите первого игрока случайным образом.



А

В



А



Пример подготовки к игре вдвоём

Ценность
карты

Цвет и порода
куры

Медали

Яйца



Символ пера означает, что в колоде присутствуют 2 экземпляра этой карты.

Ход игрока

В свой ход вы должны выполнить 3 действия в следующем порядке:

1. Возьмите 2 карты.
2. Разместите карту куры в своём дворе.
3. Уберите карту куры в свою стопку сброса.

1. ВОЗЬМИТЕ 2 КАРТЫ

Это первое действие, которое вы должны выполнить в свой ход. Берите по 1 карте за раз. Карты можно брать из колоды кур (*обе карты или только одну*) или из стопок сброса **любого из соперников** (*обе карты или только одну*). Вы должны брать верхнюю карту из колоды или стопки сброса соперника.

*Первый раунд: брать карты из стопок сброса **нельзя**.*

*Важно: брать карты из своей стопки сброса **нельзя**.*

Примечание: в любой момент игры вы можете смотреть карты в стопке сброса соперника, не меняя их порядок.



2. РАЗМЕСТИТЕ КАРТУ КУРЫ В СВОЁМ ДВОРЕ

Птичий двор каждого игрока должен состоять из **12** карт кур, расположенных **исключительно** по схеме **3 x 4** или **4 x 3** карты (ряды x колонки). Новую карту куры кладите **по соседству** с картой, уже размещённой во дворе в одном из предыдущих ходов.

При размещении карты куры следуйте 2 простым правилам:

1. Если цвет (порода) новой карты куры совпадает с соседней, вы можете разместить эту новую карту рядом с ней независимо от её ценности.
2. Если цвет (порода) новой карты куры отличается от соседней, её ценность должна отличаться от ценности соседней карты на 1 в большую или меньшую сторону.

Примечание: оба этих правила должны соблюдаться для всех карт, соседних с новой.





Пример: эту карту нельзя разместить в указанном месте, несмотря на то что она того же цвета, что и кура слева, поскольку ценность новой карты должна быть на 1 меньше ценности карты, расположенной ниже её.



Пример: эту карту можно разместить в указанном месте, поскольку она того же цвета, что и карта слева, и её ценность на 1 меньше ценности карты, расположенной ниже её.

Если вы не можете или не хотите размещать карту в своём дворе, можете перевернуть её **стороной с курятником вверх** и положить её по соседству с уже размещённой картой.

За каждый курятник в вашем дворе в конце игры вы **потеряете 1 ПО**.

По соседству с курятником можно расположить карту курицы любой ценности и любой породы.

Внимание: если по соседству с размещаемой картой курицы есть другая карта курицы, следуйте правилам размещения карт кур.

Примечание: вы можете размещать курятники по соседству друг с другом.

3. УБЕРИТЕ КАРТУ КУРЫ В СВОЮ СТОПКУ СБРОСА

Разместив карту курицы во дворе, вы **должны** сбросить 1 карту из руки, положив её на верх своей стопки сброса. В конце хода в руке у вас всегда должно оставаться **4** карты.



Жетон петуха

Как только **все** игроки разместят по 6 карт кур (в конце 6-го раунда), они все **одновременно** должны положить жетон петуха на карту куры в своём дворе.

ВНИМАНИЕ! Постарайтесь **не** класть жетон петуха на стаю, которая, как вы считаете, в конце игры будет наибольшей. В конце игры, помимо начисления ПО за самую большую стаю, вы **также** сможете получить ПО за стаю, на которой находится жетон петуха. В случае ничьей между этими двумя стаями вы получите ПО **только** за ту стаю, на которой находится жетон петуха.

Пример: у вас есть одна стая из 5 кур, которая снесла 8 яиц (8 ПО), и другая стая из 5 кур, которая снесла 6 яиц (6 ПО) и на которой находится жетон петуха. Вы получите ПО только за вторую стаю, потому что на ней находится жетон петуха.



Окончание игры



Партия завершается, когда **все** игроки разместят по 12 карт (в 12-м раунде) в своих дворах по схеме 3 × 4 или 4 × 3. Побеждает игрок, набравший больше всех ПО.

В случае ничьей побеждает претендент с самой большой стаей. Если ничья сохраняется, побеждает претендент со следующей по размеру стаей.

Если снова ничья, побеждает тот, в чьём дворе больше всего медалей.

Если всё равно ничья, претенденты делят победу.

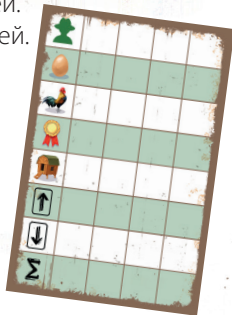
Подсчёт ПО

С помощью блокнота для подсчёта ПО определите свой итоговый результат, выполнив следующие 6 шагов:

1. САМАЯ БОЛЬШАЯ СТАЯ

Подсчитайте яйца, чтобы определить количество ПО. Если в двух стаях одинаковое количество кур, всегда учитывайте стаю, несущую больше яиц.

1 яйцо = 1 ПО. Стая состоит только из кур одной породы, размещённых по соседству друг с другом.



2. ЖЕТОН ПЕТУХА

Подсчитайте ПО за стаю, на которой находится жетон петуха, **только если это не самая большая стая**. В этом случае вы получите ПО только за ту стаю, на которой находится жетон, даже если она несёт меньше яиц, чем другая стая аналогичного размера.

Подсчитайте яйца на картах, чтобы определить ПО. **1 яйцо = 1 ПО.**

3. МЕДАЛИ

Подсчитайте все медали на картах в своём дворе. Породы кур, за которые были получены медали, не имеют значения. За каждые 3 медали вы получаете 2 ПО. **3 медали = 2 ПО.**

4. КУРЯТНИК

За каждый курятник вы теряете по 1 ПО. **1 курятник = -1 ПО.**

5. ВЫПОЛНЕНИЕ 1-Й ЦЕЛИ

Выполнив 1-ю цель, вы получаете соответствующее количество ПО (*см. верхнюю часть карты целей*), но размещение некоторых карт во дворе может привести к потере ПО.

6. ВЫПОЛНЕНИЕ 2-Й ЦЕЛИ

Выполнив 2-ю цель, вы получаете соответствующее количество ПО (*см. нижнюю часть карты целей*), но размещение некоторых карт во дворе может привести к потере ПО.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

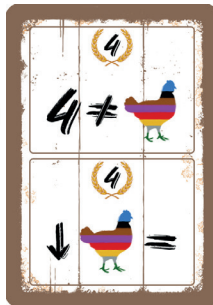
Выполнение условий, указанных на карте целей, в конце игры может принести дополнительные ПО. Карта целей общая для всех игроков и может меняться от партии к партии. ПО можно получить за размещение одной или нескольких стай определённого размера, за выполнение условий размещения карт кур в ряду или колонке, но размещение некоторых карт во дворе может привести к потере ПО.

Примечание: если на карте не указано иное, получить ПО за выполнение каждой из целей можно только 1 раз.



Верхняя цель:
6 ПО, если у вас не менее 2 разных стай по 5 или более кур.

Нижняя цель:
3 ПО, если все куры хотя бы в одном ряду разных пород.



Верхняя цель:
4 ПО, если у вас не менее 4 разных пород кур.

Нижняя цель:
4 ПО, если все куры хотя бы в одной колонке одной породы.



Верхняя цель:
4 ПО, если у вас не менее 3 разных стай по 2 или более кур.

Нижняя цель:
-2 ПО за каждую куру во дворе вне стаи.



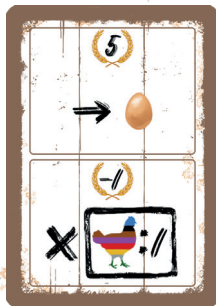
Верхняя цель:
5 ПО, если у вас не менее 5 разных пород кур.

Нижняя цель:
1 ПО за каждую куру во дворе вне стаи.



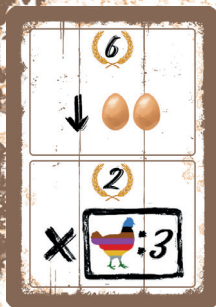
Верхняя цель:
6 ПО, если у вас не менее 4 разных стай по 2 или более кур.

Нижняя цель:
-2 ПО за каждую куру во дворе вне стаи.



Верхняя цель:
5 ПО, если хотя бы в одном ряду каждая кура несёт ровно по 1 яйцу.

Нижняя цель:
-1 ПО за каждую куру во дворе вне стаи.



Верхняя цель:
6 ПО, если хотя бы в одной колонке каждая кура несёт ровно по 2 яйца.

Нижняя цель:
2 ПО за каждую стаю из 3 или более кур во дворе.



Верхняя цель:
-2 ПО за каждую куру по соседству с курятником. Если одна и та же кура находится по соседству с несколькими курятниками, считайте её каждый раз.

Нижняя цель:
2 ПО за каждую стаю из 2 или более кур во дворе.



Верхняя цель:
-1 ПО за каждую куру по соседству с курятником. Если одна и та же кура находится по соседству с несколькими курятниками, считайте её каждый раз.

Нижняя цель:
5 ПО за каждую стаю из 6 или более кур во дворе.



Верхняя цель:
3 ПО, если у вас не менее 2 разных стай из 3 или более кур.

Нижняя цель:
1 ПО за каждую уникальную породу кур во дворе.

Одиночная игра

Изменения при подготовке к игре

Используйте ровно половину колоды, убрав из неё одну породу из 12 карт, одну из 10 карт, одну из 8 карт и одну из 6 карт. Перемешайте колоду и положите на середину стола, затем, как обычно, возьмите 4 карты, жетон петуха и карту целей.

Изменение в ходе игрока

Первую карту вы берёте с верха колоды и немедленно решаете, что с ней сделать: взять в руку или сбросить. Затем возьмите вторую карту. Если вы сбросили первую карту, то должны взять в руку вторую, в ином случае сбросьте вторую карту. Завершите ход, разместив 1 карту куры во дворе. Как обычно, выложив 6-ю карту куры, положите жетон петуха.

Примечание: брать карты из стопки сброса **нельзя**.

Завершение игры

Игра завершается по обычным правилам, после того как будет выложена 12-я карта. Используйте блокнот для подсчёта ПО и сравните свой результат с таблицей!

LITTLE
ROCKET
GAMES

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Андрею Черепанову, Андрею Королёву, Андрею Багрикову, Всеволоду Иванову, Максиму Книшевицкому, Александре Цейтлиной и Евгению Мельникову за помощь в подготовке русского издания.

0-8	Побег из курятника!
9-16	Первые успехи
17-24	Так держать!
25+	Эксперт по разведению