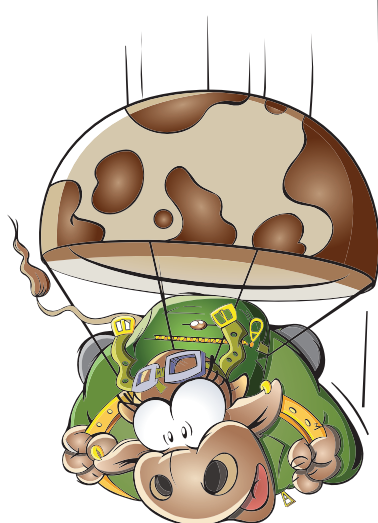


КОРОВА 006

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

Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.



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 облики она ни выступала в этот раз, вы всегда её узнаете — она будет шестой! И если окажется, что шестая корова — ваша, то штрафные очки вам обеспечены...

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

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

ПРАВИЛА ИГРЫ

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

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

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

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

№ 3. «Шестая корова». Если из-за первых двух правил ваша корова оказалась шестой 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 карточки коров кладите рубашкой вверх в стопку перед собой — это ваша «база агентов-неудачников». Эти карточки в руку брать нельзя!

№ 4. «Наименьшая карточка». Если номер вашей карточки 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 карточка становится первой в освободившемся ряду.

Итак, каждый ход игроки выкладывают по 1 карточке, затем эти карточки раскладываются в ряды по четырём правилам. У вас на руках 10 карточек, так что раунд состоит из 10 ходов. В конце раунда игроки берут карточки 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 карточки — 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 карточках 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 карточка (*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 карточка, 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 карточки во время хода!

Хм. А мы не объяснили?.. Ваша главная задача — выбрать такую карточку, чтобы не забрать ряд (см. правила № 3 и № 4). Всё просто, но надо постараться предугадать, что за карточки 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 стол оказались выложены четыре карточки: 12, 30, 33, 38 — рис. 1.
- В первый ход игроки сыграли карточки 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 карточки 21, 24, 25, 29. Первый ряд оказался заполненным карточками 12, 14, 15, 21, 24. А карточка 25 оказалась шестой! Игроку с этой карточкой пришлось забрать весь первый ряд себе на базу (по правилу № 3) и начать своей карточкой новый ряд. Последней разместили карточку 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

12	14	15		
30				
33	34			
38	40			

Рис. 2

25	29			
30				
33	34			
38	40			

Рис. 3

- В третий ход игроки сыграли карточки 3, 36, 42, 43. Карточка 3 меньше, чем последние карточки во всех рядах, поэтому по правилу № 4 игрок взял один из рядов (он выбрал второй) и начал своей карточкой новый ряд. Карточка 36 попала в третий ряд, а карточки 42 и 43 — в четвёртый ряд — рис. 4.
- В четвёртый ход игроки сыграли карточки 37, 41, 45, 46. Карточки 37 и 41 попали в третий ряд, карточка 45 — в четвёртый ряд. Карточка 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 карточкой 46 пришлось взять весь четвёртый ряд (по правилу № 3) и начать своей карточкой 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 карточки 1, 11, 32, 50. Игрок с карточкой 1 по правилу № 4 забрал один из рядов (он выбрал четвёртый). Карточка 11 попала во второй ряд, карточка 32 — в первый ряд. Игрок с карточкой 50 рассчитывал положить свою карточку в четвёртый ряд после карточки 46, но увы — ситуация изменилась...Теперь по правилам № 1 и № 2 карточка 50 попадает в третий ряд, где она будет шестой, а значит, сыгравшему её игроку придётся взять все карточки этого ряда (правило № 3) и свою карточку 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 карточки в игре известны». Число карточек в игре зависит от количества игроков: на каждого игрока по 10 карточек плюс ещё 4. Например:

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

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



Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Особая благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.