

КОРОВА 006

Присказка

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 не выступала в этот раз, вы всегда её узнаете – она будет 6-й! 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 6-й коровой.

Цель игры

Набрать как можно меньше штрафных очков (они нарисованы на всех картах коров-агентов, но их число на разных картах отличается).

Подготовка к игре

Перетасуйте колоду и раздайте всем игрокам по 10 карт (*это его коровы-агенты*), ещё 4 карты выложите лицом вверх – с них будет начинаться 4 ряда. Оставшиеся карты отложите до следующего тура.

Правила игры

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 тур состоит из 10 ходов. Перед началом нового тура не забудьте смешать вместе все 104 карты – и бывшие в игре и отложенные в начале прошлого тура.

Подсчёт очков

В конце каждого тура игроки берут карты коров, скопившиеся у них «на базе», подсчитывают штрафные очки и записывают результаты. Затем начинается новый тур.

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!»).

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

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 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...

Варианты игры «Корова 006»

Вариант игры №1 «Тактический».

Для данного варианта игры Вам потребуется отобрать определенное количество карт в зависимости от количества игроков:

- 2 игрока – 24 карты (номера с 1 по 24)
- 3 игрока – 34 карты (номера с 1 по 34)
- 4 игрока – 44 карты (номера с 1 по 44)

и т.д.

Карты со старшими номерами исключаются из игры.

Отобрав, таким образом, карты, Вам следует их хорошенько перетасовать, раздать игрокам и приступить к игре, руководствуясь основными правилами игры.

Вариант игры №2 «Логический».

Этот вариант игры придется 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:

Для игры Вам также нужно отобрать определенное количество карт в зависимости от количества игроков по приведенной выше схеме:

- 2 игрока – 24 карты (номера с 1 по 24)
- 3 игрока – 34 карты (номера с 1 по 34)
- 4 игрока – 44 карты (номера с 1 по 44)
- и т.д.

Теперь внимание: отобрав, таким образом, карты, Вам следует их разложить на столе лицевой стороной вверх, так чтобы были видны номинальные значения карт: пусть каждый игрок сам выберет карты, которыми будет играть.

Игроки берут со стола по 1-ой карте поочередно, друг за другом, пока в руках не окажется по 10 карт. Оставшиеся на столе 4 карты будут составлять начало 4-х игровых рядов.

Этот вариант хорошо подходит для двух игроков, от них потребуется полностью сконцентрироваться и тщательно обдумывать каждый шаг.

Вариант №3 «Турнир».

Для игры по этому варианту Вам потребуется листок бумаги и ручка. На листке бумаги нужно изобразить турнирную таблицу, имеющую количество граф, соответствующее количеству игроков, и дополнительное поле (его лучше всего изобразить сверху

турнирной таблицы). В графах следует написать имена игроков, а в дополнительном поле, первый игрок отмечает те карты, которыми он начнет играть.

Не рекомендуется одновременно участвовать в турнире более 5-и игрокам.

Отбор карт можно осуществлять как по варианту №1, так и по варианту №2.

По окончании тура игрок №1 должен подсчитать свои штрафные очки и записать в турнирную таблицу их сумму напротив своего имени. При этом результат его оппонентов не учитывается вовсе. После этого он передает таблицу игроку №2 (тому, кто находится слева от него), который начинает игру с тем же самым набором карт, а по окончании тура также вносит соответствующую запись в турнирную таблицу. И так далее...

Каждый игрок должен сыграть с одинаковым набором карт.

Победителем становится игрок, набравший меньшее количество штрафных очков.

Вариант №4 «Профессионал».

Этот вариант игры добавляет большей соревновательности и подойдет тем, кому хочется разнообразить основные правила игры.

Итак, к основным правилам игры добавляем следующие пункты:

1. Игрок может помещать карты в левую или правую часть ряда, причем карты с меньшим значением идут налево, а карты с большим значением направо. Как и в обычных правилах, игрок, добавляющий шестую карту, независимо от стороны ряда, штрафуются и забирает пять карт себе, оставляя свою (шестую) в начале ряда.
2. Возможен такой расклад, при котором игрок, получив свободу выбора, может положить свою карту в левую часть (если число на ней меньше числа крайней левой карты) или правую часть (если число на ней больше числа крайней правой карты) разных игровых рядов. Строгое правило: игрок обязан поместить карту в тот ряд, где разница между ее номинальным значением и значением соседней карты минимальна.

Вариант №5 «Открытая игра».

Извлеките из колоды карту с номером «1» и передайте ее самому старшему игроку. Она будет определять начинающего игровой тур и с каждым новым туром передаваться от игрока к игроку по часовой стрелке.

Перемешайте колоду и раздайте участникам по 10 карт. Затем разместите на столе вертикальный ряд из 4 карт.

Игрок, у которого на руках карта с номером «1», начинает игру и кладет перед собой, выбранную для хода, карту лицевой стороной вверх. Затем игрок №2 (находится слева от игрока №1 слева) делает то же самое. Когда все игроки открыли свои стартовые карты, они размещают их в игровом ряду согласно основным правилам игры.

После каждого тура игрок, начинающий игру, меняется.

Подсчет очков производится обычным способом.

Вариант №6 «Двойной удар».

В начале игры каждому игроку раздают по 14 карт, из которых для каждого хода игроки выбирают по две карты и кладут их перед собой рубашкой вверх. После чего выбранные карты открываются.

Игрок, положивший карту с наименьшим значением, начинает игру первым: он размещает обе свои карты в любом порядке и в любой(-ые) ряд(-ы), согласно основным правилам игры. Следующий ход переходит к игроку, выложившему карту с наименьшим значением, среди оставшихся игроков. И т.д.

Подсчет очков производится обычным способом.

Вариант №7 «Не бей копытом».

Каждому игроку раздают по 14 карт. Начинает игру самый младший игрок. В свой ход он может поместить в игровую ряд одну или две карты, руководствуясь основными правилами игры. Затем таким же образом поступают остальные игроки, передавая ход по часовой стрелке.

Игроку, получившему штраф и вынужденному забрать карты, доступны следующие действия:

1. Игрок может положить все карты в свою штрафную колоду.
2. Игрок может положить часть карт в штрафную колоду, а часть взять в руку и использовать их в дальнейшем.
3. Игрок может взять все карты в руку и продолжить с ними игру, но при этом он не должен забывать, что может иметь в руках одновременно не более 16 карт.

Игра заканчивается, когда достигается одно из следующих условий:

1. К концу тура у игрока на руках не осталось карт.
2. Игрок положил в свою штрафную колоду больше 20 карт.

Особенности при подсчете очков:

1. Карты, оставшиеся на руках, приносят удвоенный штраф.
2. Карты из штрафной колоды рассчитываются обычным способом.
3. Побеждает игрок с наименьшим количеством штрафных очков.

Вариант №8 «Близнецы».

Вам потребуются две полные колоды карт игры «Корова 006» (208 карт).

Игра проходит по основным правилам с дополнениями относительно карт-близнецов (карт с одним и тем же номером):

1. Если карты-близнецы играют в одном туре, то одна карта накладывается поверх другой. При этом обе карты считаются как одна карта в игровом ряду; однако игрок, забравший их в виде штрафа, должен будет зачесть каждую в отдельности.
2. Если карта выкладывается в игровой ряд, где ее карта-близнец уже размещена и находится в конце этого ряда, она помещается поверх карты-близнеца. Однако если карта-близнец размещена в середине ряда, то второй близнец кладется в подходящий для нее ряд по общим правилам.
3. Если двое игроков выложили в игровом ряду одинаковые карты, и это привело их к штрафу, то они делят штрафные очки между собой пополам. Для этого, возможно, потребуется воспользоваться оставшимися картами, не участвующими в игре.
4. Если в начале игры две одинаковые карты выложены как составляющие 4-х игровых рядов, то одна из них накладывается поверх другой, а ряд восполняется следующей картой из колоды.

Для этого варианта игры также можно использовать одну полную колоду и карты со значением в виде дубля (11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99) из второй колоды.

«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.