

*Настольная игра Вольфганга Крамера*

# 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 развлече-  
ние! Может это кому-то покажется удиви-  
тельный, но лучшие на свете шпионы —  
это коровы. Ну, в самом деле, кто же запо-  
дозрит 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 обличии 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-аген-  
ты*), ещё 4 карты выложите лицом вверх — с них будут начинаться 4 ряда. Оставши-  
еся 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. Забран-  
ные 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 набира-  
ет 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?*):

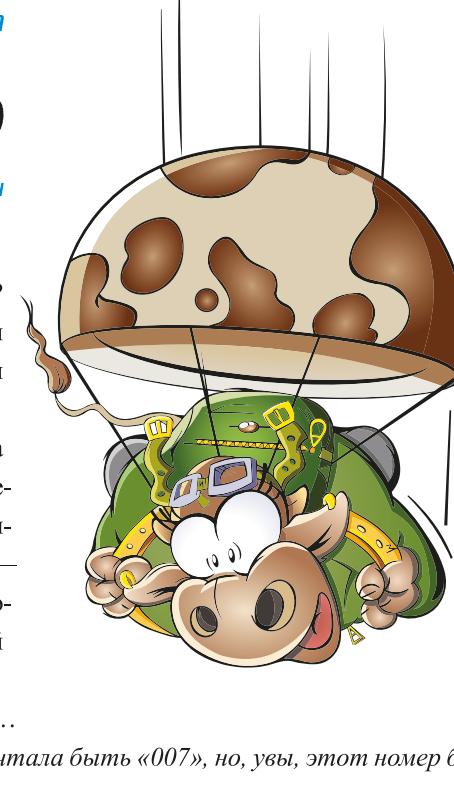
• Агенты с номерами, кратными 5 (5, 15, 25 и т.д.), имеют 2-й ранг.

• 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 «двой-  
ным 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.

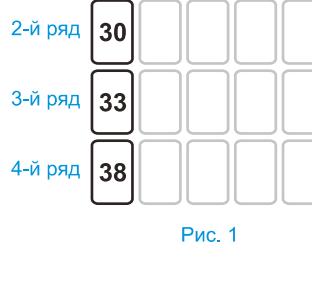


Рис. 1

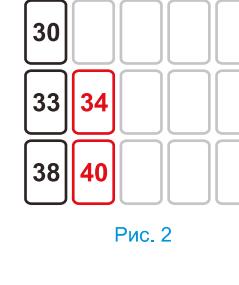


Рис. 2

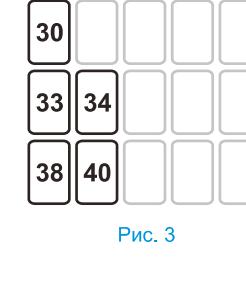


Рис. 3

- 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.

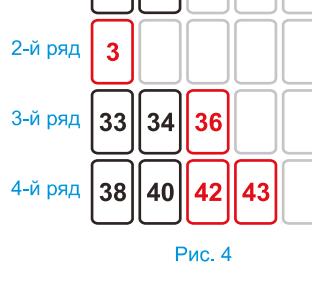


Рис. 4

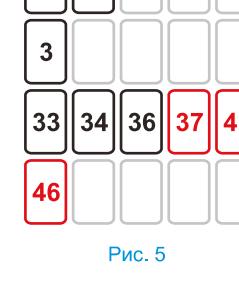


Рис. 5

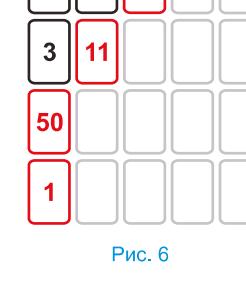


Рис. 6

- 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](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.