

КОРОВА 006

«ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ»

Правила игры с 28 особыми карточками коров-агентов для 2-8 игроков

(дополнение к игре)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Отдельно перетасуйте карточки основной колоды и особые карточки. Приготовьте блокнот и ручку/карандаш, чтобы записывать штрафные очки игроков.

ХОД ИГРЫ

При игре с особыми картачками применяются базовые правила игры. Однако сама игра длится **два раунда**. Для первого раунда раздайте каждому игроку по 12 карточек с номерами и по 3 особые карточки. Как и при игре по базовым правилам, выложите на столе лицом вверх 4 карточки с номерами — с них будут начинаться 4 ряда. Если у вас остались карточки основной колоды, отложите их до следующего раунда. Оставшиеся особые карточки положите стопкой рубашкой вверх.

Первый раунд завершается, когда игроки разыграли все карточки с номерами в руке. Для второго раунда по отдельности перетасуйте все карточки основной колоды и особые карточки (кроме тех, что остались на руках у игроков после первого раунда) и раздайте всем игрокам по 12 карточек основной колоды и по 3 особые карточки. Если особых карт недостаточно, раздайте игрокам по 2 (или по 1) особой карточке.

КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ОСОБЫЕ КАРТОЧКИ?

Каждый раз, когда в свой ход вы должны положить выбранную карточку в ряд, вы можете разыграть одну из своих особых карточек — положите эту карточку лицом вверх рядом с только что сыгранной карточкой с номером. Затем примените эффект особой карточки. Сыгранные особые карточки положите лицом вверх в стопку сброса особых карточек, если в описании карточки не указано иначе.

КАКИЕ БЫВАЮТ ОСОБЫЕ КАРТОЧКИ?



Пятый ряд

Спецагент

Начните новый пятый ряд только что сыгранной вами карточкой с номером. Пока в игре есть пятый ряд, разыгрывать ещё одну карточку «Спецагент» нельзя. Если кому-то из игроков приходится взять себе ряд, то он берёт себе все карточки из этого ряда и только что сыгранную им карточку, так чтобы в игре снова стало 4 ряда.

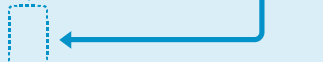
Совет: положите эту особую карточку слева от первой карточки пятого ряда и сбросьте только после того, как кто-либо из игроков забрал один из рядов себе и в игре снова стало 4 ряда.

Пример:

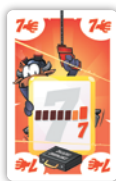
4-й ряд



5-й ряд



Саша выложил карточку 23. Он должен взять себе четвёртый ряд. Чтобы этого избежать, он разыгрывает карточку «Спецагент» и начинает новый пятый ряд карточкой 23.



Седьмая карта

Седьмая корова

Положите только что сыгранную карточку с номером в ряд из пяти карточек (она будет шестой), а рядом с ней — особую карточку. Теперь этот ряд должен будет забрать игрок, сыгравший седьмую карточку с номером в этот ряд. Особую карточку можно выложить в один из рядов заранее, даже если в нём пока меньше пяти карточек. Особая карточка лежит в ряду до тех пор, пока кто-то из игроков не вынужден взять этот ряд себе. Если кому-то из игроков приходится взять себе этот ряд, то он берёт себе все шесть карточек с номерами из этого ряда, а только что сыгранная им карточка становится первой карточкой в ряду.

Пример:



Ваня выложил карточку 20. Чтобы не забирать себе ряд, он разыгрывает особую карточку и кладёт её седьмой в этот ряд.



Подложить карту

Агент-диверсант

Агент-диверсант ведёт свою подрывную деятельность прямо в рядах коров-агентов. Он всегда поможет незаметно втиснуться в ряды коров-агентов своему товарищу.

Положите только что сыгранную карточку с номером не в конец ряда, а между карточками или в начало ряда, соблюдая правило возрастания. Однако если в ряду окажется шесть карточек, вам придётся взять его себе. Первой в новом ряду станет последняя карточка этого ряда.

Пример:



Катя выложила карточку 10. Эта карточка самая маленькая, поэтому Катя не может положить её ни в один ряд. Чтобы не забирать ряд себе, Катя разыгрывает карточку «Агент-диверсант» и теперь может подложить карточку 10 в ряд между карточками 5 и 11.



Замена

Агент-санитар

Агент-санитар придёт на помощь в любой ситуации и заменит товарища. На него всегда можно положиться в трудную минуту!

Замените только что сыгранную вами карточку другой карточкой из руки. Выберите другую карточку взамен только что выбранной карточки, а неразыгранную карточку верните обратно в руку. Сразу же выложите новую карточку с номером в подходящий ряд, следуя базовым правилам игры. Очередь выкладывать карточку не меняется.

Пример:



Денис выложил карточку 25, и ему придётся взять весь ряд себе. Поэтому он разыгрывает карточку «Агент-санитар» и меняет карточку 25 на карточку 15 из руки. Теперь он может положить карточку 15 в ряд после карточки 10.



Перемещение

Агент-десантник

Десантник с лёгкостью проникнет в штаб противника и нарушит его планы. И никто не сможет ему помешать!

Переложите любую карточку из одного ряда в другой, соблюдая правило возрастания. Это можно сделать, даже если в ряду лежит карточка «Седьмая корова». Перемещать карточку в ряд, где лежит карточка «Агент Стоп», нельзя. Если при этом в ряду станет шесть карточек, вам придётся взять его себе. Затем положите сыгранную вами карточку в ряд, следуя базовым правилам игры.

Пример 1: Тая выложила карточку 24. Эту карточку нужно положить в ряд после карточки 22, но тогда она окажется шестой, и Таян придётся взять ряд себе. Чтобы этого избежать, Таян разыгрывает карточку «Агент-десантник» и перекладывает карточку 13 в другой ряд между карточками 10 и 17. После этого она выкладывает свою карточку 24 после карточки 22.

Пример 2: Таян выложила карточку 10. Эту карточку нельзя положить ни в один ряд. Один из рядов состоит из одной карточки 22. Таян разыгрывает карточку «Агент-десантник», перекладывает карточку 22 в ряд после карточки 13, а свою карточку 10 кладёт первой в освободившийся ряд.



Стоп!

Агент Стоп

Агент Стоп не пропустит мимо ни одного вражеского агента. Он будет стоять до последнего!

Заблокируйте один из рядов. Как только вы выложили эту карточку в один из рядов, добавлять/убирать карточки с номерами или забирать этот ряд целиком больше нельзя. Только что сыгранную вами карточку с номером вы выкладываете в любой другой ряд, следуя обычным правилам. Вы можете выложить карточку «Агент Стоп» в ряд, где лежит карточка «Седьмая корова».

Внимание: одновременно карточки «Агент Стоп» могут лежать не более чем в двух рядах.

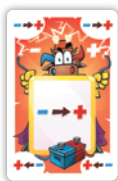


Как только кто-либо из игроков забирает один из рядов себе, все карточки «Агент Стоп» в рядах убираются лицом вверх в стопку сброса.

Пример:



Коля выложил карточку 22. Он должен положить её в ряд после карточки 17 и взять весь ряд себе. Чтобы этого избежать, Коля разыгрывает карточку «Агент Стоп» и кладёт её в ряд после карточки 17 — теперь туда нельзя больше выкладывать карточки, поэтому свою карточку 22 Коля кладёт в ряд после карточки 10.



Минус на плюс

Агент-комбинатор

Агент-комбинатор возьмёт всё на себя и избавит ваш отряд от штрафных очков!

Конвертируйте штрафные очки в плюсовые. Разыграйте эту карточку, только когда вы берёте себе ряд, — штрафные очки одной из карточек этого ряда по вашему выбору становятся плюсовыми. Вычитите из плюсовых очков штрафные очки карточки этого ряда. Если плюсовые очки ещё остались, просмотрите свою стопку штрафных очков и выберите оттуда карточки на оставшееся количество бонусных очков. Если штрафных очков у вас набралось меньше, чем бонусных, все неиспользованные таким образом плюсовые очки сгорают. Сбросьте все эти карточки. При подсчёте очков в текущем раунде они не будут учитываться.

Пример 1:



Женя выложила карточку 20 и должна взять себе весь ряд. Чтобы уменьшить количество штрафных очков, она разыгрывает карточку «Агент-комбинатор» и превращает 5 штрафных очков карточки 11 в плюсовые. Штрафные очки на карточках 3, 5, 13 и 17 в сумме составляют 5. Таким образом, этот ряд не приносит Жене штрафных очков, и она сбрасывает все карточки этого ряда. Карточка 20 становится первой в ряду.

Пример 2:



Костя выложил карточку 3. Эта карточка самая маленькая — её нельзя положить ни в один из рядов, и поэтому Коля вынужден взять ряд себе. Он решает забрать себе ряд с карточками 11 и 13. Также он разыгрывает карточку «Агент-комбинатор» и превращает 5 штрафных очков карточки 11 в 5 плюсовых. Теперь карточка 13 не принесёт ему штрафных очков. У Кости осталось ещё 4 плюсовых очка, поэтому он просматривает свою стопку штрафных очков и сбрасывает оттуда карточки на 4 штрафных очка. Карточка 3 становится первой картой в ряду.

ЗАМЕНА ОСОБЫХ КАРТОЧЕК

Каждый раз, когда вы берёте себе ряд, вы можете поменять одну из своих особых карточек. Сбросьте одну особую карточку лицом вверх в стопку сброса и возьмите верхнюю карточку из стопки особых карточек. Если стопка особых карточек опустеет, перемешайте сброшенные особые карточки и сформируйте новую стопку.

КОНЕЦ ПЕРВОГО РАУНДА

Первый раунд завершается, когда игроки разыграли все свои карточки с номерами. Запишите все полученные штрафные очки в блокнот. Затем перетасуйте все 104 карточки с номерами и раздайте по 12 карточек каждому игроку. Выложите на столе 4 карточки с номерами — с них будут начинаться 4 ряда. Отдельно перетасуйте все особые карточки кроме тех, что остались у игроков в руке после первого раунда (их игроки могут оставить для второго раунда) и раздайте каждому игроку по 3 особые карточки. Если в стопке недостаточно особых карточек, раздайте игрокам по 2 (или по 1) особой карточке.

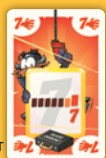
КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после второго раунда, когда игроки разыграли все карточки с номерами. Запишите все полученные во втором раунде штрафные очки в блокнот и сложите их с очками, полученными в первом раунде. Победителем становится игрок, набравший меньше всех штрафных очков. Если таких игроков несколько, то все они разделяют победу между собой.

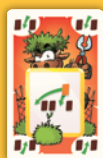
Краткий обзор особых карточек



Спецант (Пятый ряд)
Начните новый пятый ряд. Если в игре уже есть пятый ряд, эта карточка не может быть разыграна.



Седьмая корова (Седьмая карточка)
Положите свою карточку, даже если она будет шестой в ряду, и не берите этот ряд себе.



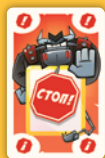
Агент-диверсант (Подложить карточку)
Положите свою карточку с номером в начало ряда или между карточками одного ряда.



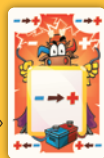
Агент-санитар (Замена)
Замените карточку с номером на другую карточку из руки.



Агент-десантник (Перемещение)
Переместите любую карточку из одного ряда в другой: в начало ряда, в середину между карточками или в конец.



Агент Стоп (Стоп!)
Заблокируйте один из рядов. В этот ряд больше нельзя выкладывать карточку. Только две карточки «Агент Стоп» могут одновременно лежать на столе.



Агент-комбинатор (Минус на плюс)
Поменяйте штрафные очки одной карточки из ряда, который вы вынуждены взять себе, на плюсовые.



Автор игры: Вольфганг Крамер
Иллюстратор: Тимур Баскаков

Переводчик: Анастасия Ермакова
Редакторы: Анастасия Ермакова, Мария Кравченко

Дизайн и вёрстка: Анна Медведева, Анастасия Дурова
Технолог: Юрий Хмельковский

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

"Корова 006. Юбилейное издание" — настольная игра Вольфганга Крамера (оригинальное название "6 nimmt! - 25 Jahre"). Эксклюзивные права на издание данной игры на русском языке принадлежат ООО "Настольные игры — Стиль Жизни". Все права защищены. © 2019.