

## Правила настольной карточной игры «Корова 006» (6 Nimmt!)

Автор: Вольфганг Крамер

Издатель в РФ: ООО «Стиль Жизни»

### 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 будут 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!»).

**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 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

### Можно пропустить и всё-таки начать играть самим!

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.

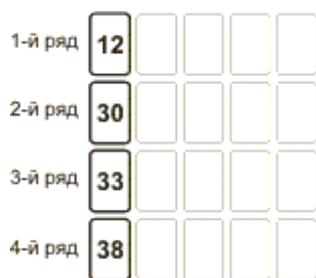


рис. 1

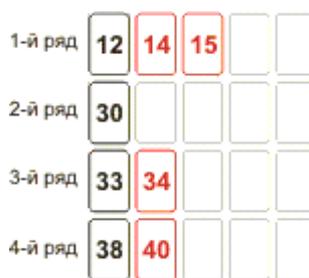


рис. 2

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.

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.

|         |    |    |  |  |  |
|---------|----|----|--|--|--|
| 1-й ряд | 25 | 29 |  |  |  |
| 2-й ряд | 30 |    |  |  |  |
| 3-й ряд | 33 | 34 |  |  |  |
| 4-й ряд | 38 | 40 |  |  |  |

рис. 3

|         |    |    |    |    |  |
|---------|----|----|----|----|--|
| 1-й ряд | 25 | 29 |    |    |  |
| 2-й ряд | 3  |    |    |    |  |
| 3-й ряд | 33 | 34 | 36 |    |  |
| 4-й ряд | 38 | 40 | 42 | 43 |  |

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 | 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...

***Ну что, играем?!***

## 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».

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 игровой 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.