

# ПРАВИЛА ИГРЫ

# КОРОВЫ ИКС



Вселенная снова под угрозой, и супергерои со всех концов галактики собираются в суперотряды, чтобы её спасти. Выберите наилучший момент, чтобы завербовать самую эффективную команду союзников! Самым проворным и решительным участникам не обязательно достанутся «сливки» супергеройского общества, но и тянуть корову за хвост — не всегда самая выгодная стратегия. Почётное задание по спасению вселенной получит игрок с самой ценной командой в конце игры!

Внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

По итогам трёх раундов собрать такое сочетание карточек, которое в сумме принесёт вам больше всех очков.



## КОМПОНЕНТЫ

- ★ 105 карточек героев (подробнее о героях см. на стр. 6–7)
- ★ 6 карточек плаща-невидимки
- ★ 1 двусторонняя памятка
- ★ 1 блокнот для подсчёта очков



лицо      оборот



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите на стол памятку.
- 2 Уберите в коробку:

2 ИГРОКА:	все карточки с отметками 3+ и 5+;
3–4 ИГРОКА:	все карточки с отметкой 5+;
5–6 ИГРОКОВ:	ничего не убирайте. Все карточки участвуют в игре.

2–3 ИГРОКА:	по 5 карточек
4–6 ИГРОКОВ:	по 4 карточки

*Вы можете смотреть на свои карточки, но не показывать их другим игрокам.*

- 3 Тщательно перетасуйте оставшуюся колоду и положите её на стол рубашкой вверх.
- 4 Раздайте каждому игроку на руки:
  - 2–3 ИГРОКА: по 5 карточек
  - 4–6 ИГРОКОВ: по 4 карточки
- 5 Откройте столько карточек из колоды, сколько в игре участников, и положите их **лицом вверх** друг под другом рядом с колодой. Каждая карточка представляет собой начало отдельной стопки в центре стола.
- 6 Раздайте каждому игроку по 1 карточке **плаща-невидимки** лицевой стороной вверх. Готово!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С 3 УЧАСТНИКАМИ



## ХОД ИГРЫ

Партия состоит из **трёх раундов**. Раунд завершается, как только последний игрок забирает себе последнюю стопку из центра стола.

Игру начинает тот, кто последним видел корову. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок **должен** выполнить **одно** из двух возможных действий:

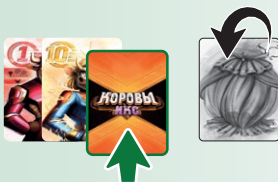
**А** или **Б**.

### **А** УВЕЛИЧИТЬ ОДНУ ИЗ ГРУПП В ЦЕНТРЕ СТОЛА

Положите **одну любую карточку из вашей руки лицом вверх** в **любую стопку** в центре стола. Выкладывая новые карточки со сдвигом, чтобы все игроки видели иконки на всех предыдущих карточках в стопке. Далее ход переходит к следующему игроку.



### ПЛАЩ-НЕВИДИМКА



**Один раз за раунд** вы можете **скрыть** от соперников карточку, которую выкладываете. Для этого положите одну из ваших карточек **взакрытую** в любую стопку на столе и переверните свою карточку **плаща-невидимки** **лицом вниз**, чтобы показать, что вы уже воспользовались плащом в этом раунде.

В начале следующего раунда вновь переверните карточку плаща **лицом вверх**, чтобы иметь возможность снова им воспользоваться.



## Б НАНЯТЬ ОДНУ ИЗ ГРУПП

Если у вас **в руке** ещё есть карточки, сбросьте их **лицом вверх** в общую **стопку сброса**.

Затем возьмите **одну из стопок** в центре стола и **разложите** все карточки из неё **перед собой лицом вверх**.

*Мы рекомендуем сортировать карточки по типам и выкладывать их внахлест друг на друга, чтобы было хорошо видно, сколько у вас карточек каждого типа.*



Как только вы забираете себе одну из стопок, раунд для вас заканчивается и ход переходит к следующему игроку. Остальные участники играют дальше до тех пор, пока каждый игрок не возьмёт себе стопку из центра стола.

Если в начале хода у вас в руке не осталось карточек, вы **должны** забрать себе стопку.

### ПРИМЕЧАНИЕ:

Если вы **последний**, кто ещё не взял себе стопку, и у вас всё ещё остались карточки в руке, вы можете решить, какие из этих карточек добавить (1) в последнюю стопку на столе, а какие сбросить (2) перед тем, как забрать стопку (3).



### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНТРИГА!

В последующих играх вы можете договориться не раскрывать сразу же карточки, которые были выложены в стопки лицом вниз с помощью плаща-невидимки, а вместо этого оставлять их **закрытыми до конца раунда**.

## НОВЫЙ РАУНД

После того, как каждый игрок взял себе одну из стопок и рассортировал карточки из неё перед собой, начните новый раунд. Выполните **шаги 4 и 5 «Подготовки к игре»**. Не забудьте перевернуть лицом вверх карточку плаща-невидимки, если вы использовали её в предыдущем раунде. Карточки, которые вы забрали себе в предыдущем раунде, остаются перед вами до конца игры. Игрок, **последним забравший себе стопку**, начинает новый раунд.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается **после третьего раунда**. Подсчитайте очки за каждый тип карточек, которые вы собрали во всех раундах, и запишите результат в блокнот. Игрок, получивший больше всех очков, объявляется победителем! В случае ничьей побеждает тот из лидирующих игроков, кто собрал меньше карточек. Если ничья сохраняется, игроки разделяют победу.

**Обратите внимание, что к концу игры не вся колода будет разыграна.**

Автор игры: Войцех Фрелих  
Иллюстратор: Анна Жилина  
Редактор проекта: Мария Кравченко  
Корректор: Анастасия Филонова  
Художественный руководитель: Анастасия Дурова  
Вёрстка: Анна Медведева | Технолог: Кристина Балакирова  
Особая благодарность: группа тестирования «Fatamorgana Wrocław»,  
Лукаш Хандшух, Павел Гайда, Каролина Фрелих, Ханя Фрелих



**БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР  
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ НА САЙТЕ КОМПАНИИ  
«СТИЛЬ ЖИЗНИ» [WWW.LIFESTYLELTD.RU](http://WWW.LIFESTYLELTD.RU)**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?  
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании  
«Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных  
призов! Подробности на сайте <http://lifestyleltd.ru/authors/>



Издано по лицензии White Castle с разрешения Red Cat Games.  
© 2024 Все права защищены.



## ТИПЫ КАРТОЧЕК И ИХ КОЛИЧЕСТВО В КОЛОДЕ



### КАПИТАН КОРОВЕЛЛА

Единственная  
и неповторимая.

В игре всего 1 такая  
карточка. Приносит  
своему обладателю  
10 очков.

2-6 — 1



### ЛЕТУЧИЙ БЫК

Всеми признанный  
герой.

Каждая карточка  
приносит по 5 очков.

2 — 4 3-4 — 8 5-6 — 12



### БЫКУНИЦА

Также известный  
как Хищный бык.

Каждая карточка  
приносит по 3 очка.

2 — 6 3-4 — 10 5-6 — 14



### ДОКТОР МУУ

Только притворяется  
героем, на самом же  
деле всегда гораздо  
на мелкие пакости.

Каждая карточка при-  
носит по 2 штрафных  
очка.

2 — 7 3-4 — 12 5-6 — 17



### АРАХНОБЫК

Умеет призывать  
своих двойников  
из параллельных  
вселенных, чтобы  
сделать команду  
сильнее.

Чем больше таких карточек у игрока  
в конце игры, тем больше очков  
суммарно они приносят.

Например, за 4 карточки Арахнобыка  
в конце игры игрок получит 17 очков.

2 — 8 3-4 — 12 5-6 — 16



### КОВАРНЫЙ БЫК

Этот бык умеет  
создавать свои  
собственные  
фантомы, но теряет  
при этом силу.

Чем больше таких карточек  
у игрока в конце игры, тем меньше  
очков суммарно они приносят.

Например, за 3 карточки  
Коварного быка в конце игры  
игрок получит всего 3 очка.

2 — 6 3-4 — 10 5-6 — 14




### БЫКАТОС

Злодей под маской  
героя.

В игре всего 1 такая  
карточка. Приносит  
своему обладателю  
6 штрафных очков.

2-6 — 1

 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	2	3-4	5-6
КАРТОЧЕК РАЗЫГРЫВАЕТСЯ ЗА ПАРТИЮ	36	54/60	75/90
ВСЕГО КАРТОЧЕК В ИГРЕ	47	76	105

## СТАЛЬНОЙ БЫК

Этот бык-технарь смастерил себе несколько костюмов и может управлять ими на расстоянии.



2 — 5

3-4 — 8

5-6 — 10



2 — 2

3-4 — 3

5-6 — 4



2-4 — 1

5-6 — 2

Каждая карточка приносит игроку по 1 очку.

Кроме того, игрок, собравший **больше всех костюмов** на карточках Стального быка (сложите иконки быка), в конце игры получает **дополнительно 10 очков**.



Игрок со вторым результатом получает **5 дополнительных очков**. В случае ничьей преимущество получает игрок, собравший больше карточек Стального быка. Если ничья сохраняется, всем таким игрокам начисляются очки за соответствующее место.

**Но! В БЫКМОБИЛЕ** дополнительные костюмы не учитываются, каждая карточка Стального быка занимает ровно 1 место. А карточки с разным числом костюмов считаются одинаковым персонажем.



## БЫКМОБИЛЬ

Даёт дополнительные преимущества, если его занимает команда героев.

В быкмобиле ровно **4 места**.

В конце игры, **после** начисления очков за всех остальных персонажей, распределите своих персонажей между имеющимися у вас быкмобилями: по 4 карточки **разных** персонажей на каждый быкмобил. В разных быкмобилях могут находиться одинаковые персонажи, но каждую карточку персонажа можно использовать только один раз для начисления очков за быкмобили.

**Но!** Быкмобили **нельзя** заполнять другими быкмобилями.

**Чем больше** у вас **полностью занятых** таким образом быкмобилей, **тем больше очков** они принесут в дополнение к очкам, которые вы получаете за героев в быкмобиле. Частично занятые быкмобили не приносят очков.

См. «Пример подсчёта очков» на следующей странице.

2 — 6 3-4 — 10 5-6 — 14

## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Настя собрала такую команду героев:



Настя получает:

- ★ **+10 ОЧКОВ** за двух Летучих быков
- ★ **+3 ОЧКА** за Быкуниц
- ★ **+17 ОЧКОВ** за четырёх Арахнобыков
- ★ **+8 ОЧКОВ** за одного Коварного быка
- ★ **+2 ОЧКА** за две карточки Стального быка
- ★ **+5 ОЧКОВ** за второе место по количеству костюмов (у Насти и Таси по 4 костюма, но Настя собрала их на 2 карточках против 3 карточек Таси)

$$\text{🐂} + \text{🐂} + \text{🐂} + \text{🐂} = 4 \text{ костюма (2 карточки)}$$

- ★ **-2 ОЧКА** за одного Доктора Муу
- ★ А также у Насти достаточно **разных** карточек, чтобы полностью заполнить только **два** из трёх своих быкомобилей, за что она получает дополнительно **+10 ОЧКОВ**:



**ИТОГО НАСТЯ НАБРАЛА 53 ОЧКА**

А вот команда Таси:



Тася получает:

- ★ **+10 ОЧКОВ** за Капитана Коровеллу
- ★ **+5 ОЧКОВ** за Летучего быка
- ★ **+9 ОЧКОВ** за трёх Быкуниц
- ★ **+5 ОЧКОВ** за двух Коварных быков
- ★ **+3 ОЧКА** за три карточки Стального быка
- ★ **+10 ОЧКОВ** за первое место по количеству карточек при равном числе костюмов

$$\text{🐂} + \text{🐂} + \text{🐂} + \text{🐂} = 4 \text{ костюма (3 карточки)}$$

- ★ **-6 ОЧКОВ** за три карточки Доктора Муу

- ★ А также Тасе удалось заполнить **разными** персонажами **оба** своих быкомобилей, поэтому она получает дополнительно **+10 ОЧКОВ**:



НАСТЯ ТАСЯ	
—	10
10	5
3	9
17	—
8	5
25	310
-2	-6
—	—
10	10
= 53 46	

**ИТОГО У ТАСИ 46 ОЧКОВ НАСТЯ ПОБЕЖДАЕТ В ИГРЕ.**