

— 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



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.

Таблицу распределения героев
вы найдёте на стр. 6–7.

3 Тщательно перетасуйте
оставшуюся колоду и положите
её на стол рубашкой вверх.

4 Раздайте каждому игроку на руки:

2–3 ИГРОКА:

4–6 ИГРОКОВ:

по 5 карточек

по 4 карточки

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

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:

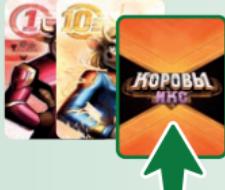
A или **B**.

A УВЕЛИЧИТЬ ОДНУ ИЗ ГРУПП В ЦЕНТРЕ СТОЛА

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

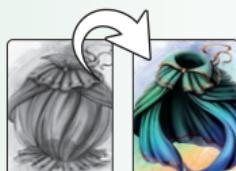


ПЛАЩ-НЕВИДИМКА



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.



5 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 осталось 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 Балакирева

Особая благодарность: группа тестирования «Fatamorgana Wroclaw»,
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/>



ТИПЫ КАРТОЧЕК И ИХ КОЛИЧЕСТВО В КОЛОДЕ



КАПИТАН КОРОВЕЛЛА

Единственная
и неповторимая.

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

▀ 2-Б — 1



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 — Б 3-4 — 12 5-Б — 16



ЛЕТУЧИЙ БЫК

Всеми признанный
герой.

Каждая карточка
приносит по **5 очков**.

▀ 2 — 4 3-4 — 8 5-Б — 12



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 — Б 3-4 — 10 5-Б — 14



БЫКУНИЦА

Также известный
как Хищный бык.

Каждая карточка
приносит по **3 очка**.

▀ 2 — 6 3-4 — 10 5-Б — 14



ДОКТОР МУУ

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

Каждая карточка при-
носит по **2 штрафных
очка**.

▀ 2 — 7 3-4 — 12 5-Б — 17



БЫКАТОС

Злодей под маской
героя.

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

▀ 2-Б — 1



КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

КАРТОЧЕК РАЗЫГРЫВАЕТСЯ ЗА ПАРТИЮ

ВСЕГО КАРТОЧЕК В ИГРЕ

2

3-4

5-6

36

54/60

75/90

47

76

105

СТАЛЬНОЙ БЫК

Этот бык-технарь смастерили 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 быкмобиль. 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 Быкуницу
- ★ **+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 Нasti и Таси по 4 костюма, но Настя собрала их на 2 карточках против 3 карточек Таси)

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

- ★ **-2 ОЧКА** за одного Доктора Муу

★ А также у Нasti достаточно **разных** карточек, чтобы полностью заполнить только **два** из трёх своих быкмобилей, 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

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

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



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

ИТОГО У ТАСИ 46 ОЧКОВ

НАСТЯ ПОБЕЖДАЕТ В ИГРЕ.