

ПРАВИЛА ИГРЫ

КОРОВА X8



8+

2-6
ИГРОКОВ

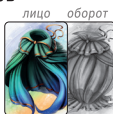
15
МИНУТ

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

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!

КОМПОНЕНТЫ

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



ЦЕЛЬ ИГРЫ

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



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите на стол памятку для подходящего числа игроков.
- 2 Уберите в коробку:

для 2 игроков:	все карточки с отметками 3+ и 5+;	3+	5+
для 3–4 игроков:	все карточки с отметкой 5+;		
для 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:
 - **по 5 карточек** при игре с **2–3 участниками**,
 - **по 4 карточки** при игре с **4–6 участниками**.

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

1



3



1



5



2



6



4



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.

Выкладываете 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 внахлёст 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, 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**

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/>



WHITE CASTLE
GAMES AGENCY



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 горазд
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

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 цифры в правом верхнем углу), 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 быкмобиллями: 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 быкмобиллями.

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 единственного 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)

$$\textcircled{1} + \textcircled{3} = 4 \text{ костюма} \quad (2 \text{ карточки})$$

- ★ **-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

$$\textcircled{1} + \textcircled{1} + \textcircled{2} = 4 \text{ костюма} \quad (3 \text{ карточки})$$

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

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



ИТОГО У ТАСИ 46 ОЧКОВ

НАСТЯ ПОБЕЖДАЕТ В ИГРЕ.

НАСТЯ ТАСЯ	
-	10
10	5
3	9
17	-
8	5
2	3
-2	-6
10	10
53	46