

6. bierze!



rebel



6. bierze!

💡 Wolfgang Kramer

🔪 Franz Vohwinkel

👤 od 8 lat

👥 1–10 graczy

🕒 ok. 45 min

OD 30 LAT...

...fani **6. bierze!** na całym świecie pokazują, że umieją chwycić byka za rogi!

Starajcie się zagrywać swoje karty mądrze, aby dokładać je do rzędów w najbardziej korzystny dla siebie sposób. Niestety w grze **6. bierze!** czasem trzeba pogodzić się z porażką i zebrać karty. Gracz, którego karta miałaby się stać 6. kartą w rządzie, musi zebrać pozostałe 5 kart z tego rzędu – a wraz z nimi punkty karne. W tym jubileuszowym wydaniu znajdziecie zarówno **podstawową wersję gry**, jak i dodatkowe karty specjalne pomysłu fanów, które sprawią, że rozgrywka stanie się jeszcze ciekawsza i bardziej zróżnicowana.

Co więcej, znajdziecie tu również całkowicie nowy **wariant kooperacyjny „Ubij bawoła”**. Połączcie siły w starciu z bawołem, w przemyślany sposób korzystajcie z kart specjalnych i zagrywajcie swoje karty tak, aby zmusić go do zbierania punktów karnych. Uważajcie jednak, żeby nie wkopać siebie nawzajem. Stawicie czoła wyzwaniu?

Jeśli znacie już podstawową wersję gry, możecie od razu przejść do strony 10, aby zapoznać się z dodatkową zawartością wydania jubileuszowego.

SPIS TREŚCI

- Zasady gry podstawowej 4
- Karty specjalne pomysłu fanów 10
- „Ubij bawoła” – wariant kooperacyjny 18

ELEMENTY



104 karty
z liczbami
od 1 do 104

13 kart specjalnych pomysłu fanów

(po 1 karcie „Parzyste/
nieparzyste”, „Wspinaczka
górska” i „Skacząca
krowa”, a także 10 kart
„Przekręcone liczby”)



16 kart specjalnych do wariantu „Ubij bawoła”

(po 2 karty „7. bierze!”,
„Stop!”, „Zamień!”, „Wsuń!”,
„Przepchnij!”, „Pierwsza karta”,
„Ostatnia karta”, „Sortowanie”)

plansza
bawoła



notes

ołówek



gumka

(do zamykania
pudełka)



GRA PODSTAWOWA

Od 2 do 10 graczy



ELEMENTY

104 karty z liczbami, notes, ołówek.

CEL GRY

Każde z Was otrzymuje po 10 kart, które stara się jak najmądrzej umieścić w 4 rzędach. Niestety w grze **6. bierze!** czasem trzeba pogodzić się z porażką i zebrać karty. Gracz, którego karta miałaby się stać 6. kartą w rzędzie, musi zebrać pozostałe 5 kart z tego rzędu – a wraz z nimi byki. Każdy byk to 1 punkt karny. Zwycięzcą zostaje gracz, który skończy grę z najmniejszą liczbą punktów karnych!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasujcie wszystkie karty i rozdajcie każdemu graczowi **po 10 kart**, pozostałe karty tworzą talię. Będziecie potrzebowali również notesu i ołówka do zapisywania wyników.

4 RZĘDY

Weźcie 4 wierzchnie karty z talii i umieście je odkryte w kolumnie na środku stołu. Każda z tych kart jest pierwszą kartą w swoim rzędzie.

W każdym rzędzie może znajdować się maksymalnie 5 kart, wliczając w to 1. kartę. Odłóżcie pozostałe karty na bok, nie będą potrzebne aż do następnej rundy.

Przykład. W tej rundzie 4 rzędy zaczynają się od kart o następujących wartościach: „12”, „37”, „43” i „58”.



PRZEBIEG GRY

1. ZAGRYWANIE KART

Runda składa się z serii tur. Podczas tury każde z Was wybiera 1 kartę z ręki i kładzie ją **zakrytą** przed sobą na stole. Karty są odkrywane, gdy wszyscy dokonacie wyboru.

Gracz, który zagrał kartę o najniższej wartości, dodaje zagrana przez siebie kartę na koniec 1 z 4 rzędów. Następną kartę dodaje gracz, który zagrał kartę o drugiej najniższej wartości, i tak dalej aż wszystkie zagrane karty zostaną dodane do rzędów.

Rozegrajcie jeszcze 9 tur, aż wszystkie 10 kart z ręki każdego z Was zostanie dodanych do rzędów.

DO KTÓREGO RZĘDU DODAC KARTĘ?

Zagrywajcie karty do rzędów tak, aby znajdowały się jedna obok drugiej. Nowo zagrane karty należy dodać na koniec rzędu, czyli obok ostatniej karty, która się w nim znajduje. Każda karta pasuje tylko do 1 rzędu. Obowiązują następujące zasady:



Zasada 1. Kolejność rosnąca

Wartości kart w każdym z rzędów muszą zawsze **rosnąć** od lewej do prawej. Możesz dodać kartę tylko do rzędu, którego ostatnia karta ma niższą wartość od tej zagrywanej.



Zasada 2. Najmniejsza różnica

Karta musi być zawsze dodana do rzędu, który kończy się kartą o najbliższej niższej wartości.

Przykład. 4 graczy zagrywa karty o następujących wartościach: „14”, „15”, „44” i „61”. Najniższa wartość na tych kartach to „14”. Zgodnie z zasadą 1 ta karta musi zostać dodana do 1. rzędu, obok karty o wartości „12”. Następnie karta o wartości „15” zostaje dodana do tego samego rzędu, obok karty o wartości „14”. Zgodnie z zasadą 1 karta o wartości „44” może być dodana do 1., 2. albo 3. rzędu, więc należy spojrzeć na zasadę 2. „Najmniejsza różnica” oznacza, że karta musi zostać dodana do 3. rzędu, gdyż „44” jest bliżej „43” niż „37”. Karta o wartości „61” musi zostać dodana do 4. rzędu, zgodnie z zasadą 2.



2. ZBIERANIE KART

Wszystko idzie gładko, dopóki możesz dodać kartę do 1 z 4 rzędów. Problemy zaczynają się, gdy rząd jest pełny albo zagrasz kartę, która nie pasuje do żadnego z 4 rzędów.

W obu tych przypadkach musisz wziąć karty ze stołu i dodać je do swojego stosu byków.

STOS BYKÓW

Gdy musisz zebrać karty, odkładasz je zakryte na stos byków przed sobą na stole.

Ważne. Nie dodawaj zbieranych kart na swoją rękę!

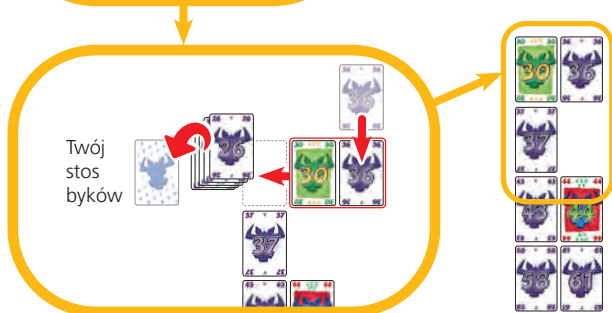
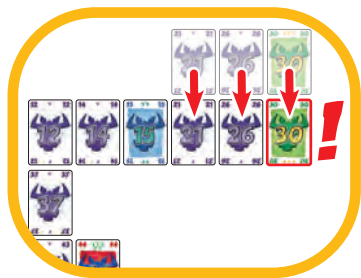
Gdy musisz zebrać karty z rzędu, postępuj zgodnie z następującymi zasadami:



Zasada 3. Pełny rząd

Rząd jest pełny, gdy składa się z 5 kart. Jeśli zgodnie z zasadą 2 zagrana przez Ciebie karta miałaby się stać 6. kartą w rzędzie, musisz najpierw zebrać wszystkie 5 kart w tym rzędzie, a następnie dodać swoją kartę jako 1. kartę nowego rzędu.

Przykład. 4 graczy zagrało karty o następujących wartościach: „21”, „26”, „30” i „36”. Karty o wartościach „21” i „26” zostają dodane do 1. rzędu, który teraz składa się z 5 kart, czyli jest pełny. Teraz gracz, który zagrał kartę o wartości „30”, także musi dodać ją do 1. rzędu. Ponieważ jest to 6. karta, musi najpierw zebrać wszystkie 5 kart w tym rzędzie, a następnie dodać swoją kartę jako 1. kartę nowego rzędu. Gracz, który zagrał kartę o wartości „36”, musi ją dodać do nowego rzędu, obok karty o wartości „30”.





Zasada 4. Karta o najniższej wartości

Jeśli zagrasz kartę, której wartość jest tak niska, że zgodnie z zasadą 1 nie może zostać dodana do żadnego rzędu, musisz zebrać wszystkie karty z **dowolnego** rzędu i odłożyć je na swój stos byków, a następnie dodać zagraną kartę jako 1. kartę nowego rzędu.

Przykład. Zostały zagrane karty o następujących wartościach: „3”, „9”, „68” i „83”. Najniższą wartością spośród nich jest „3”, więc karta o tej wartości musi być zagrana pierwsza, ale nie pasuje do żadnego rzędu. Gracz, który ją zagrał, musi wziąć wszystkie karty z 1 z rzędów. Wybiera 2. rząd, bo jest w nim najmniej byków, i bierze kartę o wartości „37”. Następnie rozpoczyna nowy rząd, kładąc kartę o wartości „3”. Graczowi, który zagrał kartę o wartości „9”, się poszczęściło, bo może teraz dodać swoją kartę obok karty o wartości „3”.



Wskazówka. Jeśli musisz zebrać karty z rzędu, ponieważ wartość zagranej przez Ciebie karty jest zbyt niska, często najlepiej jest wybrać rząd, który da Ci najmniejszą liczbę byków!

BYKI = PUNKTY KARNE

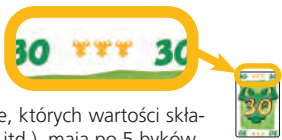
Na każdej karcie między wartościami widnieje liczba byków. Każdy byk jest wart 1 punkt karny!

Wszystkie karty o wartościach kończących się cyfrą 5 („5”, „15”, „25” itd.) mają po 2 byki.

Karty, których wartości są wielokrotnościami

10 („10”, „20”, „30” itd.), mają po 3 byki, a te, których wartości składają się z takich samych cyfr („11”, „22”, „33” itd.), mają po 5 byków.

Liczba 55 składa się z takich samych cyfr i kończy się cyfrą 5, więc na karcie o tej wartości jest 7 byków!



KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca, gdy rozegracie 10 tur. Zsumujcie liczbę byków na swoich kartach. Jest to liczba punktów karnych zebranych w tej rundzie.

Zapiszcie w notesie liczbę otrzymanych punktów karnych i rozpocznijcie nową rundę.

KONIEC GRY

Rozgrywajcie rundy, aż któreś z Was zbierze **66 albo więcej byków**. Zwycięży to z Was, któremu uda się zebrać najmniej byków. Jeśli więcej niż jedna osoba ma tę samą najmniejszą liczbę byków, ci gracze współdzielą zwycięstwo.

Oczywiście możecie też wybrać inny cel przed rozpoczęciem rozgrywki albo rozegrać ustaloną liczbę rund!

WSKAZÓWKI I RADY

2 poniższe przykłady przedstawiają pułapki, które można napotkać podczas rozgrywki:

Przykład 1. Gracz chce zagrać kartę o wartości „45”, bo myśli, że może ją umieścić obok karty o wartości „41” w 3. rzędzie. Myli się. Zgodnie z zasadą 2 musi dodać tę kartę do 4. rzędu, obok karty o wartości „42”. Jest to 6. karta, co oznacza, że będzie musiał zebrać pozostałe 5 kart z tego rzędu!



Przykład 2. Gracz myślał, że wykonał dobry ruch, decydując się na zagranie karty o wartości „62” z intencją dodania jej do 1. rzędu obok karty o wartości „61”. Okazuje się jednak, że nie miał racji, bo inny gracz zagrał kartę o wartości „29” i opróżnił 1. rząd, ponieważ jest w nim najmniej byków. Gracz, który zagrał kartę o wartości „62”, musi teraz dodać swoją kartę do 4. rzędu, przez co zbiera wszystkie 5 kart!



TRYB ZAAWANSOWANY DLA 2–6 GRACZY

Polecamy ten tryb gry każdemu, kto lubi myśleć taktycznie. Obowiązują wszystkie podstawowe zasady plus 2 dodatkowe.

1. WARTOŚCI WSZYSTKICH KART UŻYWANYCH PODCZAS ROZGRYWKI SĄ ZNANE

Liczba kart używanych podczas rozgrywki zależy od liczby graczy.

Jest ona równa liczbie graczy razy 10 plus 4.

Przykład. 3 graczy → 34 karty o wartościach **od 1 do 34**,

4 graczy → 44 karty o wartościach **od 1 do 44** itd.

Wszystkie karty o wyższych wartościach odłóżcie do pudełka. W tym trybie nie będą one potrzebne.

2. KAŻDE Z WAS WYBIERA SWOJE 10 KART

Położcie karty na stole odkryte. W kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każde z Was bierze po 1 karcie, aż wszyscy będą mieli po 10 kart na ręce. Pozostałe 4 karty stają się 1. kartami rządów. Poza tym gra toczy się zgodnie z zasadami trybu podstawowego.

KARTY SPECJALNE POMYSŁU FANÓW

Od 2 do 10 graczy

W 2019 roku, 25 lat od powstania **6. bierze!**, AMIGO poprosiło fanów gry z całego świata o wymyślenie „najlepszej karty specjalnej do **6. bierze!**”! Zwycięska karta „Parzyste/nieparzyste” stworzona przez Guillaume’a Lefebvre’a ukazała się jako dodatek do czasopisma „Spielbox” w kwietniu 2020 roku. Wraz z innymi kartami specjalnymi pomysłu fanów wchodzi w skład tego wydania jubileuszowego.

AMIGO pragnie podziękować wszystkim fanom **6. bierze!** za ich zaangażowanie i wsparcie kreatywne!

Ogólnie rzecz biorąc, gdy gracze z kartami specjalnymi, nadal obowiązują zasady gry podstawowej. Wszelkie zmiany związane z używaniem poszczególnych kart specjalnych zostały opisane na kolejnych stronach instrukcji.

Uwaga! Zalecamy, aby do rozgrywki nie włączać kart specjalnych więcej niż 1 rodzaju naraz.



PARZYSTE/NIEPARZYSTE

Karta stworzona w oparciu o pomysł Guillaume’a Lefebvre’a.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotujcie grę jak zwykle, umieszczając 4 karty w kolumnie na środku stołu. Następnie umieśćcie kartę specjalną po **lewej** stronie karty o najniższej wartości. Jeśli wartość na tej karcie jest parzysta, obróćcie kartę specjalną tak, aby pokazywała stronę **parzystą**, a jeśli wartość jest nieparzysta – stronę **nieparzystą**.

PRZEBIEG GRY

1. DODAWANIE KART DO RZĘDÓW: TYLKO PARZYSTE/NIEPARZYSTE WARTOŚCI

W rzędzie oznaczonym kartą specjalną możecie umieszczać tylko karty o **parzystych** bądź **nieparzystych** wartościach w zależności od tego, która strona tej karty jest widoczna.

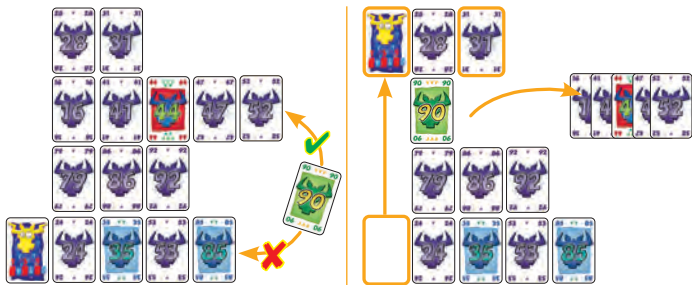
2. ZBIERANIE RZĘDU: ZMIANA POŁOŻENIA KARTY SPECJALNEJ

Za każdym razem, gdy musisz zebrać karty z **któregokolwiek** rzędu, przesunąć kartę specjalną do innego rzędu. Najpierw zebrać karty z rzędu, odłóż je na swój stos byków i dodaj zagrana kartę jako 1. kartę nowego rzędu.

Następnie musisz przesunąć kartę specjalną:

- **Musisz** zebrać kartę specjalną z rzędu, w którym się znajdowała, i dodać ją do **1 z 3 pozostałych rzędów**. Może to być nowy rząd, który został utworzony po zebraniu kart.
- Umieścić kartę specjalną po lewej stronie rzędu, którego **ostatnia karta** (po prawej) ma **najniższą wartość**.
- W zależności od tego, czy ostatnia karta w rządzie jest parzysta czy nieparzysta, należy obrócić kartę specjalną odpowiednio na stronę **parzystą** lub **nieparzystą**.

Uwaga! Karta specjalna nie liczy się do limitu kart w rządzie. Zgodnie ze standardowymi zasadami gracz jest zmuszony do zebrania kart z rzędu tylko wtedy, gdy doda do niego 6. kartę z liczbą.



Przykład. Gracz zagrał kartę o wartości „90” i musi ją dodać do 1 z rzędów. Zgodnie z zasadami gry podstawowej powinien dodać kartę do 4. rzędu, obok karty o wartości „85”. Jednak ze względu na to, że karta specjalna jest odwrócona na stronę nieparzystą, musi dodać swoją kartę do 2. rzędu, obok karty o wartości „52”. Ponieważ jest to 6. karta w rządzie, gracz musi zebrać pozostałe 5 kart z tego rzędu. Zagrana przez niego karta o wartości „90” staje się zatem 1. kartą 2. rzędu. Następnie musi przesunąć kartę specjalną. Wartości ostatnich kart w pozostałych

3 rzędach wynoszą „31”, „90” i „92”. „31” jest najniższą wartością spośród nich, więc karta specjalna zostaje przesunięta do 1. rzędu. Ponieważ liczba 31 jest nieparzysta, karta specjalna powinna nadal pokazywać stronę nieparzystą.



WSPINACZKA GÓRSKA

Karta stworzona w oparciu o pomysł Daniela Bustos.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotujcie grę jak zwykle, umieszczając 4 karty w kolumnie na środku stołu. Następnie umieśćcie kartę specjalną „Wspinaczka górska” po lewej stronie 4. rzędu. Połóżcie kartę specjalną tak, aby pokazywała strzałki skierowane do góry.

PRZEBIEG GRY

1. DODAWANIE KART DO RZĘDÓW: SCHODZENIE W DÓŁ

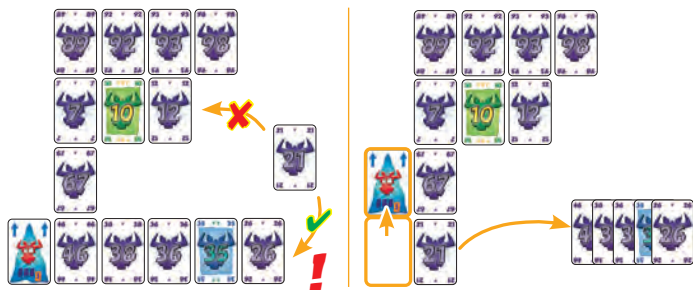
- W rzędzie, obok którego znajduje się karta specjalna, możecie umieszczać karty tylko w **kolejności malejącej**, czyli inaczej niż zwykle. Oznacza to, że możesz dodać kartę do tego rzędu tylko wtedy, gdy jej wartość jest **niższa** niż ostatniej karty (po prawej) w tym rzędzie. Ta zasada nie dotyczy pozostałych rzędów, do których zgodnie ze standardowymi zasadami dodajecie karty w kolejności rosnącej.
- Nadal stosujecie zasadę najmniejszej różnicy. Może się zdarzyć, że przy zagrywaniu karty różnica wartości jest taka sama dla rzędu z kartą specjalną i dla 1 z pozostałych rzędów. W takim wypadku dodaj kartę do **rzędu z kartą specjalną**.

2. ZBIERANIE RZĘDU: ZMIANA POŁOŻENIA KARTY SPECJALNEJ

Za każdym razem, gdy 1 z Was zbiera karty z **dowolnego** rzędu, należy przesunąć kartę specjalną do innego rzędu. Ten gracz musi najpierw zebrać karty z rzędu, odłożyć je na swój stos byków i dodać zagraną kartę jako 1. kartę nowego rzędu.

- Następnie przesuniecie kartę specjalną **do kolejnego rzędu zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałki**.
- Jeśli sprawi to, że karta specjalna znajdzie się w 1. rzędzie (lub w ostatnim w dalszej części gry), **obróćcie** kartę tak, żeby strzałki wskazywały przeciwny kierunek. Gdy następnym razem będziecie musieli zmienić pozycję karty specjalnej, przesuniecie ją w kierunku aktualnie wskazywanym przez strzałki.

Uwaga! Karta specjalna **nie** wlicza się do limitu kart w rzędzie. Jak w grze podstawowej musisz zebrać karty z rzędu tylko wtedy, gdy dodasz do niego 6. kartę z liczbą.



Przykład. Gracz zagrał kartę o wartości „21” i musi dodać ją do 1 z rzędów. Zgodnie z zasadami gry podstawowej powinien dodać kartę do 2. rzędu, obok karty o wartości „12”. Jednak ze względu na to, że karta specjalna zmienia kolejność dokładania kart w 4. rzędzie na malejącą, a różnica między liczbami 26 i 21 jest mniejsza niż między 12 i 26, gracz musi dodać kartę do 4. rzędu. Ponieważ jest to 6. karta w tym rzędzie, musi zebrać pozostałe 5 kart z rzędu, a jego karta o wartości „21” staje się 1. kartą w tym rzędzie. Następnie musi przesunąć kartę specjalną do innego rzędu zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałki. Od tej pory karty do 3. rzędu należy dodawać w kolejności malejącej.



SKACZĄCA KROWA

Karta stworzona w oparciu o pomysł Franka Heerena.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotujcie grę jak zwykle, umieszczając 4 karty w kolumnie na środku stołu. Następnie umieśćcie kartę specjalną „Skacząca krowa” po **prawej** stronie karty o najniższej wartości.

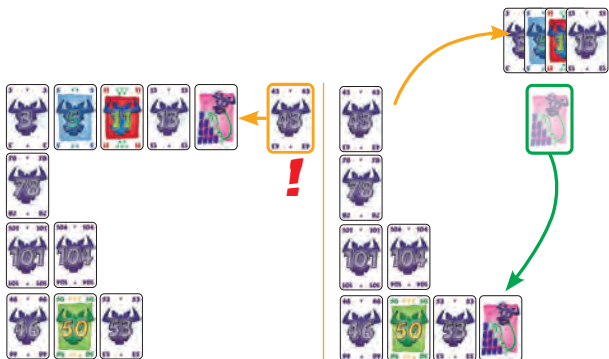
PRZEBIEG GRY

1. DODAWANIE KART DO RZĘDÓW: RZĄD ZE „SKACZĄCĄ KROWĄ”

- Karta „Skacząca krowa” sama nie ma żadnej wartości. Gdy dodajesz kartę do rzędu ze „Skaczącą krową”, porównaj wartości z **kartą znajdującą się po lewej stronie „Skaczącej krowy”**.
- Gdy karta zostaje dołożona do rzędu ze „Skaczącą krową”, „Skacząca krowa” przeskakuje do **1 z 3 pozostałych rzędów** – tego, którego **ostatnia karta** (po prawej) ma **najniższą** wartość.

2. ZBIERANIE KART Z RZĘDU ZE „SKACZĄCĄ KROWĄ”: ZMIANA POZYCJI KARTY SPECJALNEJ

- „Skacząca krowa” nie ma wartości, ale nadal wlicza się do **limitu kart** w rzędzie. Jeśli któryś rząd zawiera 4 karty z liczbami i „Skaczącą krowę”, oznacza to, że jest pełny.
- Jeśli zbierzesz karty z **rzędu ze „Skaczącą krową”**, „Skacząca krowa” przeskakuje do innego rzędu. Musisz najpierw zebrać karty z tego rzędu (poza „Skaczącą krową”), odłożyć je na swój stos byków i dodać zagrana przez siebie kartę jako 1. kartę nowego rzędu. Następnie „Skacząca krowa” przeskakuje do innego rzędu zgodnie z zasadą opisaną powyżej.
- **Uwaga!** Jeśli dodanie karty sprawi, że „Skacząca krowa” przeskoczy do rzędu, który razem z nią będzie zawierać **6 kart**, musisz zebrać karty z tego rzędu. Karta o najwyższej wartości w tym rzędzie zostaje 1. kartą tego rzędu. Następnie „Skacząca krowa” przeskakuje do innego rzędu zgodnie z zasadą opisaną powyżej. Istnieje szansa, że będziesz zmuszony zebrać karty z kilku rzędów w trakcie 1 tury!



Przykład. Gracz zagrał kartę o wartości „43” i musi dodać ją do 1 z rzędów. Zgodnie ze standardowymi zasadami może dodać ją tylko do 1. rzędu, obok karty o wartości „13” i „Skaczącej krowy”. Ponieważ jest to 6. karta w tym rzędzie, gracz musi zebrać pozostałe 4 karty z tego rzędu. Zagrana przez niego karta o wartości „43” staje się zatem 1. kartą 1. rzędu. Następnie musi przesunąć „Skaczącą krowę”. Ostatnie karty w pozostałych rzędach mają następujące wartości: „78”, „104” i „53”. „53” jest najniższą wartością spośród wymienionych, zatem „Skacząca krowa” przeskakuje do 4. rzędu.





PRZEKRĘCONE LICZBY

Karta stworzona w oparciu o pomysł Martina Profantera.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Poza 10 kartami rozdawanymi na początku rundy **każde** z Was otrzymuje również **po 1** karcie specjalnej „Przekręcone liczby”. Dodajcie otrzymane karty specjalne do kart na ręce. Pozostałe karty specjalne odłóżcie do pudełka. Nie będziecie ich potrzebować w tej rozgrywce.

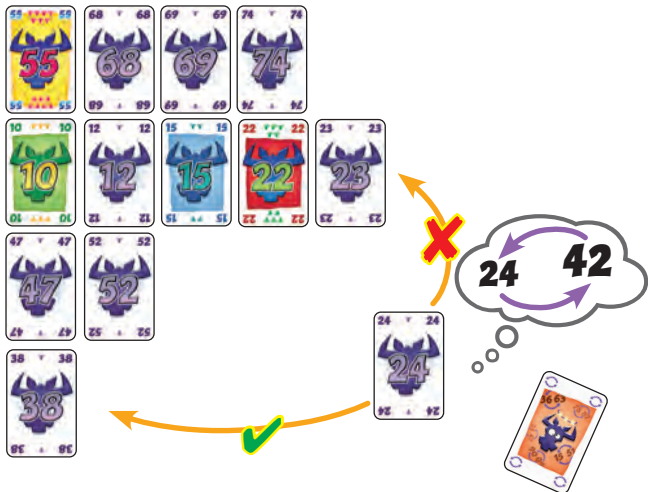
PRZEBIEG GRY

1. ZAGRYWANIE KART: KARTA Z LICZBĄ + KARTA SPECJALNA „PRZEKRĘCONE LICZBY”

- Każde z Was może podczas całej rundy zagrać kartę „Przekręcone liczby” wraz z kartą z liczbą **tylko raz**, aby **przekręcić** wartość liczbową na tej karcie z liczbą: na przykład wartość „31” zostanie zmieniona na „13”, a karta o wartości „90” otrzyma wartość „09”.
- Liczb trzycyfrowych (100–104) **nie można** przekręcać!
- Przy ustalaniu kolejności, w jakiej dodajecie karty do rzędów, liczy się wartość **przekręconej** liczby.
- Jeśli dwoje z Was zagrało kartę o tej samej wartości przez użycie karty „Przekręcone liczby”, gracz, który użył karty specjalnej, dokłada swoją kartę jako pierwszy. Drugi gracz dokłada swoją kartę jako następny zgodnie ze standardowymi zasadami.
- Runda kończy się w momencie, gdy skończą się Wam na ręce karty z liczbami. Jeśli ktoś z Was nadal ma na ręce kartę „Przekręcone liczby”, ponieważ z niej nie skorzystało, może z niej skorzystać w następnej rundzie.

2. DODAWANIE KART DO RZĘDÓW: KARTA Z LICZBĄ + + KARTA SPECJALNA „PRZEKRĘCONE LICZBY”

- Dodaj swoją kartę do 1 z 4 rzędów zgodnie ze standardowymi zasadami, kierując się jej przekreśloną wartością. W momencie gdy ta karta zostanie dodana do 1 z rzędów, odzyskuje swoją oryginalną wartość.
- Wykorzystana karta specjalna „Przekręcone liczby” zostaje odłożona na bok do czasu rozpoczęcia następnej rundy.



Przykład. Gracz zagrał kartę o wartości „24” wraz z kartą „Przekręcone liczby” i nadeszła jego kolej na dodanie karty. Gdyby nie zagrał karty „Przekręcone liczby”, musiałby dodać swoją kartę do 2. rzędu i go zebrać. Dzięki karcie „Przekręcone liczby” wartość zgranej przez niego karty zmienia się z „24” na „42”, więc musi ją dodać do 4. rzędu i nie zbiera żadnych kart. Następnie odkłada kartę „Przekręcone liczby” na bok do czasu rozpoczęcia następnej rundy,



UBIJ BAWOŁA

Wariant kooperacyjny dla 1–6 graczy



ELEMENTY

104 karty z liczbami, 16 kart specjalnych wariantu „Ubij bawoła”, plansza bawoła.

CEL GRY

„Ubij bawoła” to całkowicie nowy **wariant kooperacyjny**. Połączcie siły w starciu z bawołem, który tak jak Wy zagrywa po 1 karcie na turę. Korzystajcie mądrze z dostępnych kart specjalnych, aby zostawić bawoła z jak największą liczbą punktów karnych. Czy dzięki współpracy uda się Wam zebrać mniej punktów karnych od bawoła?

Zasady wariantu „Ubij bawoła” oparte są na zasadach gry podstawowej. Wszelkie zmiany i zasady dodatkowe zostały opisane poniżej.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieśćcie **planszę bawoła** w łatwo dostępnym miejscu na stole.

Potasujcie karty z liczbami i rozdajcie każdemu z Was **po 10** zakrytych **kart**. Bawoł również otrzymuje 10 zakrytych kart, które odkładacie na **lewą, niebieską stronę planszy bawoła**. Nie wolno Wam podglądać **kart bawoła**!

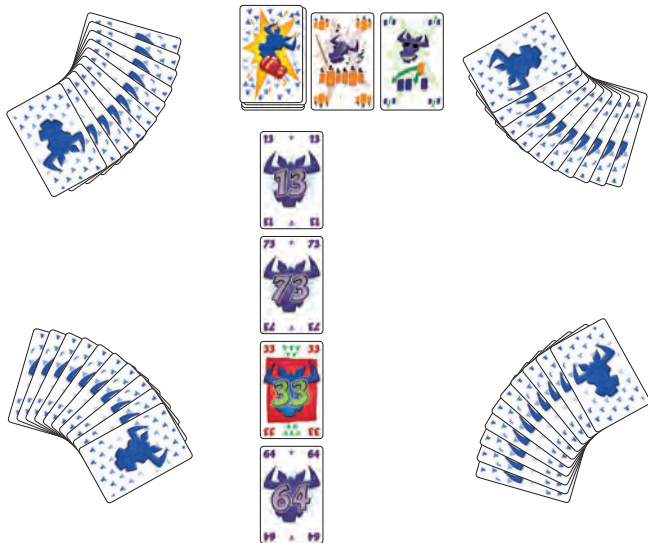
Weźcie 4 z pozostałych kart z liczbami i umieśćcie je odkryte w kolumnie, aby rozpocząć **4 rzędy**.

Potasujcie **karty specjalne wariantu „Ubij bawoła”** i weźcie z talii tyle kart, ile wskazuje tabela w zależności od liczby graczy.

Liczba graczy	Liczba kart specjalnych w grze
1	0
2	2
3	4
4	6
5	11
6	16

Odłóżcie pozostałe karty specjalne do pudełka bez patrzenia na nie. Następnie umieśćcie talię kart specjalnych na stole nad 4 rzędami i odkryjcie **2 karty specjalne** z wierzchu.

przygotowanie gry dla 4 graczy



karty bawola



PRZEBIEG GRY

1. ZAGRYWANIE KART

Zgodnie ze standardowymi zasadami wybieracie po 1 karcie z ręki i kładziecie je **zakryte** przed sobą. Odkrywacie karty, gdy wszyscy dokonają wyboru. Odkryjcie również **wierzchnią kartę z talii bawoła**. Następnie dołóżcie odkryte karty do rzędów na środku stołu w rosnącej kolejności wartości zgodnie z zasadami gry podstawowej. W zasadach należy uwzględnić następujące zmiany:

2. ZBIERANIE RZĘDU

Tak jak w grze podstawowej zagrane przez Was karty mogą sprawić, że gracz będzie musiał zebrać karty z rzędu. To samo dotyczy bawoła!

STOS BYKÓW

Ponieważ gracie jako drużyna, zebrane przez Was karty trafiają na **wspólny stos byków**. Gdy bawół zbiera karty, odłóżcie je na **stos byków bawoła** po prawej, żółtej stronie **planszy bawoła**.

Uwaga! Możecie przeglądać karty w swoim stosie byków w dowolnym momencie gry, ale **nie możecie** przeglądać kart w stosie byków bawoła.



Zasada 4. Karta o najniższej wartości

Jeśli bawół musi zebrać karty z rzędu, ponieważ zagrana przez niego karta miała zbyt niską wartość, zawsze zbiera rząd z **najmniejszą liczbą byków** (tj. punktów karnych). Jeśli kilka rzędów ma taką samą najmniejszą liczbę byków, bawół wybiera rząd, którego ostatnia karta (po prawej) ma najwyższą wartość.

KARTY SPECJALNE WARIANTU „UBIJ BAWOŁA”

W trakcie każdej rozgrywki liczba dostępnych kart specjalnych jest ograniczona. Karty specjalne mogą Wam pomóc uniknąć konieczności zebrania kart z rzędu albo zmusić bawoła do zebrania kart, tym samym zwiększając liczbę jego punktów karnych. Wspólnie decydujcie, kiedy najlepiej użyć danej karty specjalnej.

UŻYWANIE KART SPECJALNYCH

Możecie używać tylko tych 2 **kart specjalnych, które są odkryte**. Gdy użyjecie 1 z nich, **natychmiast** zastąpcie ją kolejną kartą z talii kart specjalnych. Jeśli talia kart specjalnych się wyczerpie i nie ma już żadnych odkrytych kart specjalnych, nie będziecie mogli używać kart specjalnych do końca rozgrywki.

Możecie używać kart specjalnych w **dowolnym momencie**, na przykład przed dodaniem pierwszej karty w turze do rzędu, zanim ktoś z Was doda kartę do 1 z rzędów albo wtedy, gdy ma to zrobić bawół.

Możecie użyć **dowolnej liczby** kart specjalnych w trakcie 1 tury. Pamiętajcie jednak, że liczba kart specjalnych do Waszej dyspozycji jest ograniczona.

Prezentujemy karty specjalne (w grze są po 2 każdego rodzaju):



7. bierz!

Gdy używacie tej karty, umieśćcie ją po lewej stronie wybranego przez Was rzędu. Karty z tego rzędu zostaną zebrane dopiero po dodaniu do niego 7. karty. Ta karta specjalna zostaje usunięta z gry dopiero wtedy, gdy karty z tego rzędu zostaną zebrane. Ten, kto będzie musiał zebrać karty z tego rzędu, zbiera wszystkie 6.

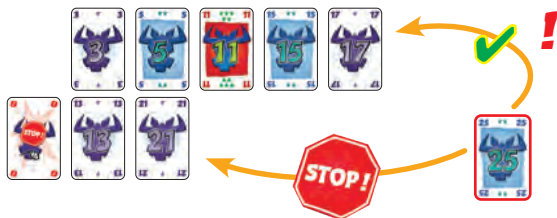


Przykład. Jeden z graczy zagrał kartę o wartości „20”. Aby uniknąć zebrania kart z rzędu, gracz używa karty specjalnej „7. bierz!”. Gracz umieszcza kartę specjalną po lewej stronie rzędu, a swoją kartę obok karty o wartości „17”. Ten, kto jako następny doda kartę do tego rzędu, będzie musiał zebrać wszystkie 6 kart!



Stop!

Gdy używacie tej karty, umieśćcie ją po lewej stronie wybranego przez Was rzędu. Ten rząd zostaje zablokowany: Nie można dodawać do niego kart ani ich usuwać czy przemieszczać. Karty z tego rzędu nie mogą również zostać zebrane. Możecie **w dowolnym momencie** zdecydować, że ta karta specjalna przestaje działać. Gdy to zrobicie, usuńcie ją z gry. Dopóki tego nie zrobicie, zagrywane karty muszą być dodawane do pozostałych, niezablokowanych rzędów.



Przykład. Przed dodaniem przez bawoła karty o wartości „25” do 1 z rzędów gracze decydują się użyć karty specjalnej „Stop!” w 2. rzędzie. Ten rząd jest teraz zablokowany, więc bawół nie może dodać do niego karty. Zamiast tego musi dodać ją do 1. rzędu, a ponieważ jest on pełny, musi zebrać z niego karty.



Zamiana!

Gdy używacie tej karty, 1 z Was bierze zagraną przez siebie kartę z powrotem na rękę. Ten gracz musi teraz wybrać inną kartę z ręki i **natychmiast** zagrać ją do odpowiedniego rzędu. Nie wpływa to na kolejność, w jakiej **pozostałe** karty są dodawane do rzędów.

Nie możecie użyć tej karty specjalnej na karcie bawoła.



Przykład. Gracz zagrał kartę o wartości „25”. Ponieważ musiałby ją położyć obok karty o wartości „17” i zebrać karty z rzędu, gracze zgadzają się, żeby użył karty specjalnej „Zamiana!”. Bierze kartę o wartości „25” z powrotem na rękę i zamiast niej zagrywa kartę o wartości „15”, którą dodaje do innego rzędu, obok karty o wartości „10”. Dzięki temu nie musi zbierać kart z rzędu.



Wsun!

Gdy używacie tej karty, **1** z zagrych przez Was kart **nie musicie** dodawać **na koniec** odpowiedniego rzędu. Zamiast tego możecie wybrać dowolny rząd i umieścić ją między kartami tego rzędu albo na jego początku. Rosnąca kolejność wartości na kartach w rzędzie musi pozostać zachowana. Jeśli karta zostanie w ten sposób dodana do pełnego rzędu, musicie zebrać karty z tego rzędu. W takim przypadku ostatnia karta z tego rzędu staje się 1. kartą w nowym rzędzie.

Nie możecie użyć tej karty specjalnej na karcie bawoła.

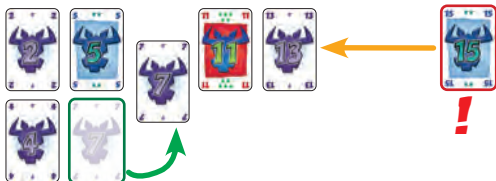


Przykład. Gracz zagrał kartę o wartości „10”. Ta karta ma zbyt niską wartość, by mógł ją dodać do 1 z 4 rzędów, więc musiałby zebrać karty z któregoś rzędu. Gracze chcą uniknąć takiej sytuacji, więc decydują się użyć karty specjalnej „Wsun!”. Dzięki temu gracz może wsunąć swoją kartę o wartości „10” między karty o wartościach „5” i „11” i nie musi zbierać kart z rzędu.



Przepchnij!

Gdy używacie tej karty, przepchnijcie 1 kartę z dowolnego rzędu do **innego** rzędu **przed dodaniem** 1 z kart zagranych w tej turze. Przepchniętą kartę można umieścić między kartami, na początku albo na końcu 1 z pozostałych rzędów, ale z zachowaniem **rosnącej** kolejności wartości. Jeśli karta zostanie w ten sposób przepchnięta do pełnego rzędu, karty z tego rzędu muszą zostać zebrane przez graczy. W takim przypadku ostatnia karta z tego rzędu staje się 1. kartą w tym rzędzie. Jeśli przepchniecie jedyną kartę w rzędzie, następną kartę z liczbą musicie położyć w tym pustym rzędzie.



Przykład. Bawół zagrał kartę o wartości „15”. Przed dodaniem przez niego karty do rzędu gracze postanawiają użyć karty specjalnej „Przepchnij!” i przepychają kartę o wartości „7” do rzędu wyżej. W ten sposób zagrana przez bawoła karta stanie się 6., a nie 5. kartą, więc bawół musi zebrać karty z tego rzędu.



Pierwsza karta

Gdy używacie tej karty, możecie zdecydować, którą z zagranych przez Was kart dodacie do rzędu jako pierwszą – niezależnie od jej wartości. Jeśli macie do dyspozycji 2 karty specjalne „Pierwsza karta” i chcecie wykorzystać je w tej samej turze, możecie wybrać, którą kartę dodacie jako pierwszą, a którą jako drugą.

Nie możecie użyć tej karty specjalnej na karcie bawoła.



Przykład. Bawół zagrał kartę o zbyt niskiej wartości, więc musi zebrać karty z 1. rzędu, ponieważ jest w nim aktualnie najmniej byków. Jednak przed dodaniem karty przez bawoła gracze postanawiają, że czas użyć karty specjalnej „Pierwsza karta”. Pozwoli to graczowi na dołożenie swojej karty o wartości „100” do 1. rzędu, dzięki czemu nie będzie musiał zbierać kart z 2. rzędu i jednocześnie zmusi bawoła do wzięcia 3 dodatkowych byków.



Ostatnia karta

Gdy używacie tej karty, możecie zdecydować, którą z zagrych przez Was kart dodacie do rzędu jako ostatnią – niezależnie od jej wartości. Jeśli macie do dyspozycji 2 karty specjalne „Ostatnia karta” i chcecie wykorzystać je w tej samej turze, możecie wybrać, którą kartę dodacie jako ostatnią, a którą jako przedostatnią.

Nie możecie użyć tej karty specjalnej na karcie bawoła.

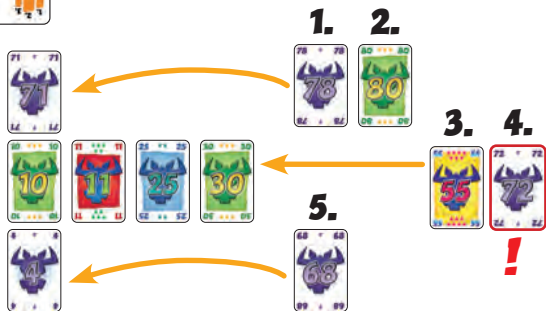


Przykład. Gracz zagrał kartę o wartości „100”, przez co musiałby zebrać karty z rzędu. Aby temu zapobiec, gracze postanawiają użyć karty specjalnej „Ostatnia karta”. Teraz zamiast gracza to bawół musi jako kolejny dodać swoją kartę do 1 z rzędów. Ponieważ zagrał kartę o wartości „103”, która jest 6. kartą w rzędzie, musi zebrać karty.



Sortowanie

Gdy używacie tej karty, możecie zdecydować o kolejności dokładania **wszystkich** zagranych kart do rzędów – niezależnie od ich wartości.



Przykład. Gracze zegrali karty o następujących wartościach: „55”, „68”, „78” i „80”. Bawół zagrał kartę o wartości „72”. Jeśli nie użyją żadnych kart specjalnych, będą musieli dołożyć kartę o wartości „55” do 2. rzędu, po czym zebrać ten rząd po dołożeniu do niego karty o wartości „68”. Ale na to nie pozwól! Dzięki karcie specjalnej „Sortowanie” gracze decydują, że jako pierwsze do rzędów zostaną dołożone karty o wartościach „78” i „80”, a potem karta o wartości „55”. Następnie bawół musi dołożyć swoją kartę o wartości „72” do 2. rzędu i zebrać z niego karty. Na koniec gracze dokładają kartę o wartości „68” do 3. rzędu.



KOMUNIKACJA MIĘDZY GRACZAMI – NIE WSZYSTKO MOŻNA ZDRADZIĆ

Chociaż gracze jako drużyna, każdy z graczy musi utrzymywać wartości **kart na ręce w tajemnicy** przed innymi graczami. Gracze nie mogą rozmawiać o kartach, które mają zamiar zagrać, ani ujawniać wartości kart, które im pozostały. Dopiero po tym, jak karty zostaną odkryte, możecie swobodnie dyskutować na temat kolejności umieszczenia kart oraz tego, czy chcecie wykorzystać którąś z dostępnych kart specjalnych.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie karty z rąk graczy zostaną zagrane i dołożone do rzędów. Policzcie byki na kartach w Waszym stosie byków. To liczba Waszych punktów karnych. Zróbcie to samo ze stosem byków bawoła. Jeśli liczba zebranych przez Was punktów karnych jest mniejsza niż liczba punktów karnych zebranych przez bawoła, wygrywacie grę. Bawół zdobył mniej punktów karnych od Was? Spróbujcie jeszcze raz! Tym razem na pewno uda Wam się go ubić!

ROZGRYWKA DLA 1 ALBO 2 GRACZY

Oczywiście możecie spróbować ubić bawoła samodzielnie albo w parze. W takim wypadku musicie jednak na końcu rozgrywki **podwoić** liczbę zebranych przez Was punktów karnych. Czy podołacie temu wyzwaniu?

Do tego gracz, który zdecyduje się **samodzielnie** zmierzyć z bawołem, nie może korzystać z **żadnych kart specjalnych**.

Uwaga! Żadna krowa, byk ani bawół nie ucierpiał podczas produkcji tej gry, wliczając w to wariant kooperacyjny „Ubij bawoła”.



rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2024

Wersja 1.0



02401ESG2401