

6. bierze!

gra autorstwa Wolfganga Kramera
z ilustracjami Franza Vohwinkela

Liczba graczy: 2–10

Wiek: od 8 lat

Czas: ok. 45 min

Zawartość: 104 karty, instrukcja

CEL GRY

Staraj się zebrać jak najmniej kart! Każdy byk na każdej z zebranych przez Ciebie kart będzie Cię kosztował punkt karny. Zwycięzcą zostaje gracz, który skończy grę z najmniejszą liczbą byków!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasujcie wszystkie karty i rozdajcie każdemu graczowi po **10 kart**, pozostałe karty tworzą talię. Wszyscy gracze trzymają karty na ręce. Będziecie potrzebowali kartki i ołówka do zapisywania wyników.

4 RZĘDY

Weźcie 4 wierzchnie karty z talii i umieśćcie je odkryte 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.



Rys. 1. 4 rzędy na początku rundy.

PRZEBIEG GRY


1. ZAGRYWANIE KART

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. Powtórzcie tę czynność jeszcze 9 razy, aż wszystkie 10 kart z ręki każdego z Was zostanie dodanych do rzędów.

DO KTÓREGO RZĘDU DODAĆ KARTĘ?

Każda karta pasuje do tylko 1 rzędu. Obowiązują następujące zasady:

 **Zasada 1. Kolejność rosnąca**

Wartości kart w każdym z rzędów muszą zawsze **rosnąć** od lewej do prawej.

 **Zasada 2. Najmniejsza różnica**

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

Przykład. Jak pokazano na rys. 1, ostatnie karty w rzędach od 1. do 4. mają następujące wartości: „12”, „37”, „43” i „58”. 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.



Rys. 2. 4 rzędy po 1. turze.

2. ZBIERANIE KART

Wszystko idzie gładko, dopóki możesz dołożyć kartę do 1 z 4 rzędów. Problemy zaczynają się, gdy rząd jest pełny albo zagrażasz 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.

 **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 wartości „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. Karta o wartości „36” musi zostać dodana do nowego rzędu, obok karty o wartości „30”.



Rys. 3. 4 rzędy po 2. turze.

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 dodać zagrana 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”.



Rys. 4. 4 rzędy po 3. turze.

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 zawierających liczbę 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 zawiera 5, więc na karcie o tej wartości jest 7 byków!

STOS BYKÓW

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

Ważne. Nie dodawaj zbieranych kart na swoją rękę!

KONIEC RUNDY

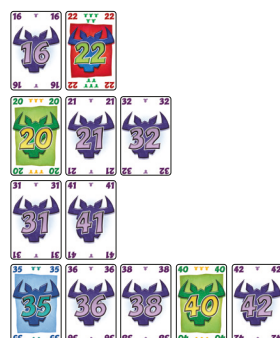
Runda dobiega końca, gdy wszyscy zagrają swoje 10 kart. Zsumujcie liczbę byków na swoich kartach. Zapiszcie liczbę otrzymanych punktów karnych i rozpocznijcie nową rundę. Rozgrywajcie rundy, aż któreś z Was zbierze **więcej niż 66 byków**. Zwycięży to z Was, któremu uda się zebrać najmniej byków.

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

WSKAZÓWKI I RADY

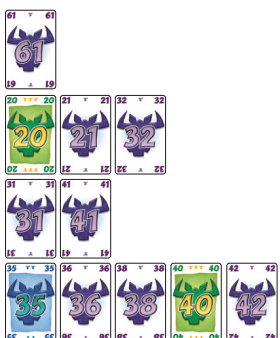
2 poniższe przykłady przedstawiają pułapki, które można napotkać podczas rozgrywki:

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 rzędu!



Rys. 5. Karty z przykładu 1.

Przykład 2. Gracz myślał, że wykonał dobry ruch, decydując się na zagraniu 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!



Rys. 6. Karty z przykładu 2.

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.

2. KAŻDE Z WAS WYBIERA SVOJE 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 rzędów.

Poza tym gra toczy się zgodnie z zasadami trybu podstawowego.



Producent:
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, Niemcy, 1994, 2011

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictwo@rebel.pl

rebel

Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia

Wersja 2.6

Tłumaczenie: Kacper Podliński
Redakcja: zespół Rebel