

6. bierze!



Gra autorstwa Wolfganga Kramera

Bycza gra nie dla osłów!

Liczba graczy: 2-10

Czas: ok. 45 min.

Wiek: 10+

Zawartość: 104 karty, instrukcja

OPIS GRY

Celem gry jest zebranie jak najmniejszej liczby kart. Każda karta jest warta minus jeden punkt za każdą głowę byka, która się na niej znajduje. Wygrywa gracz, który na koniec gry będzie miał najmniej byczych głów.

PRZYGOTOWANIE

Przed rozgrywką należy przygotować ołówek i kartkę papieru. Karty tasuje się, a następnie rozdaje każdemu z graczy **po 10**. Gracze powinni trzymać swoje karty w taki sposób, aby były one niewidoczne dla pozostałych. Wskazane jest, aby gracze ułożyli swoje karty w kolejności rosnącej.

PRZYGOTOWANIE CZTERECH RZĘDÓW

Pozostałe karty kładzie się w formie zakrytego stosu, w zasięgu ręki. Z talii trzeba wyjąć cztery wierzchnie karty i rozłożyć je na stole. Każda z tych kart jest pierwszą kartą rzędu – do nich gracze będą dokładali kolejne karty. Rząd nigdy nie może zawierać więcej niż 5 kart.

Rys. 1. Wygląd 4 rzędów na początku rozgrywki.



PRZEBIEG GRY

1. ZAGRYWANIE KART

Gracze wybierają po jednej karcie z ręki i kładą **zakrytą** przed sobą. Następnie jednocześnie odkrywa się wszystkie karty.

Osoba, która zagrała kartę z najniższym numerem, gra jako pierwsza. Umieszcza ona zagrana przez siebie kartę w jednym z czterech dostępnych rzędów. Następna w kolejności jest osoba z drugą pod względem wartości kartą itd. Karty są zawsze dokładane do rzędów jedna obok drugiej.

Gra toczy się dopóki wszyscy gracze nie zagrają swoich 10 kart.

W JAKI SPOSÓB DOKŁADA SIĘ KARTY?

Karty są dokładane do rzędów zgodnie z poniższymi zasadami:



Zasada nr 1: „Kolejność rosnąca”

Karta dołożona do rzędu musi mieć **większą wartość** niż ostatnia karta w rzędzie, do którego jest dokładana.



Zasada nr 2: „Najmniejsza różnica”

Różnica pomiędzy wartością kolejnych kart w rzędzie musi być jak najmniejsza.

Przykład: Tak, jak jest to pokazane na rysunku 1., ostatnimi kartami w rzędach są karty z liczbami 12, 37, 43 i 58. Czterech graczy zagrało następujące karty: 14, 15, 44 i 61. Karta „14” jest najniższa pod względem wartości, więc zostanie zagrana jako pierwsza. Według zasady nr 1 może być umieszczona tylko za kartą „12”. Z tego samego powodu, kartę „15” trzeba położyć obok karty „14”. Kartę „44” można by dołożyć do rzędów 1, 2 i 3, jednak zgodnie z zasadą nr 2 musi ona zostać umieszczona w trzecim rzędzie. Kartę „61” z tego samego powodu umieszcza się w czwartym rzędzie.



Rys. 2. Wygląd 4 rzędów po pierwszej turze.

2. ZBIERANIE KART

W każdym z czterech rzędów może znajdować się nie więcej niż 5 kart. Co się jednak stanie, jeśli gracz dołoży do rzędu szóstą kartę? Co się dzieje, jeśli zagrana przez kogoś karta ma niższą wartość niż karty leżące na stole? W obu przypadkach osoby, które zagrały te karty, muszą zebrać ze stołu karty zgodnie z następującymi zasadami:



Zasada nr 3: „Pełen rząd”

Jeśli rząd zawiera już 5 kart, a gracz jest zmuszony przez pierwsze dwie zasady do dołożenia szóstej karty, to musi zebrać 5 kart z tego rzędu (6. bierze!). Zagrana przez niego karta jest teraz pierwszą w nowym rzędzie.

Przykład: Gracze wybrali do zagrania następujące karty: 21, 26, 30 i 36. Karty „21” i „26” zostają dołożone do pierwszego rzędu, za kartą „15” zagrana podczas poprzedniej rundy. W pierwszym rzędzie znajduje się teraz 5 kart. Kolejną jest karta „30”, która zgodnie z pierwszą zasadą musi zostać dołożona do pierwszego rzędu za kartą „26”. Ponieważ jest ona szóstą kartą w rzędzie, to osoba, która ją zagrała, jest zmuszona zebrać wszystkie 5 kart znajdujących się w tym rzędzie (6. bierze!). Kartę „36” dokłada się do pierwszego rzędu za kartą „30”.



Rys. 3. Wygląd czterech rzędów po drugiej turze gry.



Zasada nr 4: „Najniższa karta”

Jeżeli gracz wybierze kartę, która ma niższą wartość od ostatnich kart w każdym rzędzie, to musi zebrać wszystkie karty z jednego dowolnego rzędu. Zagrana przez niego karta jest teraz pierwszą w tym rzędzie.

Przykład: Gracze wybrali następujące karty: 3, 9, 68 i 83. Karta „3” jest najniższa, więc musi zostać zagrana jako pierwsza. Jednak jej wartość jest niższa od ostatnich kart w każdym rzędzie, więc aby móc ją zagrać, gracz musi zebrać wszystkie karty z wybranego przez siebie rzędu. Decyduje się on na zebranie kart znajdujących się w drugim rzędzie. Karta „3” jest teraz pierwsza w nowym rzędzie. Następną w kolejności jest karta „9”, która zostaje dołożona do drugiego rzędu, za kartą „3” (gracz, który ją wybrał, miał dużo szczęścia i nie musi zbierać kart). Karty „68” i „83” zostają umieszczone w czwartym rzędzie.



Rys. 4. Wygląd czterech rzędów po trzeciej turze gry.

Uwaga: W przypadku zagrania najniższej karty, kiedy gracz musi zebrać ze stołu jakieś karty, to sam może wybrać, który rząd chce wziąć. Ponieważ w grze chodzi o to, aby mieć jak najmniej ujemnych punktów, to gracze zawsze wybierają rząd z najmniejszą liczbą byczych głów.

BYCZE GŁOWY = UJEMNE PUNKTY

Na każdej karcie między numerami są narysowane bycze głowy. Każda bycza głowa to jeden punkt ujemny!

Wszystkie karty:

- zawierające piątkę na końcu (5, 15, 25 itd.) mają 2 bycze głowy,
- będące wielokrotnością dziesięciu (10, 20, 30 itd.) mają 3 bycze głowy,
- będące dubletami (11, 22, 33 itd.) mają 5 byczych głów.

Liczba „55” jest dubletem, a także zawiera piątkę na końcu, więc ma 7 byczych głów.

STOS KART

Gracze trzymają zebrane przez siebie karty w stosach, leżących bezpośrednio przed nimi.

Uwaga: Zebranych kart **nie wolno** mieszać z kartami trzymanymi na ręce.

KONIEC GRY

Runda kończy się, kiedy wszystkie karty zostaną zagrane. Każdy gracz podnosi wtedy swój stos kart i liczy bycze głowy. Ujemny wynik każdego gracza jest zapisywany na kartce, po czym można rozpocząć nowe rozdanie. Rozgrywa się kilka takich rund, aż jeden z graczy zbierze więcej niż **66** byczych głów. Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadzi najmniej ujemnych punktów (byczych głów). Inny docelowy wynik czy liczbę rund można oczywiście ustalić przed rozpoczęciem gry.

WSKAZÓWKI

Poniższe dwa przykłady pokazują pułapki czyhające w tej grze.

W **1. przykładzie** gracz chce zagrać „45”, ponieważ myśli, że może położyć tę kartę obok „41” w trzecim rzędzie. Jednak się myli. Musi położyć tę kartę obok „42” w czwartym rzędzie, bo to jest przypadek „najniższej różnicy” zdefiniowany przez regułę 2.

To jest szósta karta, co oznacza, że gracz musi wziąć pozostałe pięć kart.



Rys. 5. Układ kart dla przykładu 1.

W **2. przykładzie** gracz decyduje się zagrać „62”, myśląc, że robi dobry ruch, zamierzając umieścić ją obok „61” w pierwszym rzędzie. Okazuje się jednak, że nie ma racji, ponieważ gracz posiadający „29” opróżnił pierwszy rząd (było tam najmniej punktów). Gracz z „62” musi teraz położyć tę kartę w czwartym rzędzie i wziąć wszystkie pięć kart.



Rys. 6. Układ kart dla przykładu 2.

WERSJA ZAAWANSOWANA DLA 2-6 GRACZY

Polecamy tę wersję gry każdemu, kogo cieszy obmyślanie taktyki. W tej wersji mają zastosowanie wszystkie podstawowe reguły plus dwie poniższe:

1. LICZBA KART UŻYTYCH DO GRY JEST LIMITOWANA LICZBĄ GRACZY

Reguła: liczba graczy razy 10 plus 4.

Przykład: 3 graczy – 34 karty od 1 do 34.

4 graczy – 44 karty od 1 do 44 itd.

Wszystkie karty z wyższymi wartościami są usuwane z gry.

2. KAŻDY GRACZ WYBIERA WŁASNE 10 KART

Karty są umieszczane na stole odkryte. Idąc kolejno wokół stołu, każdy gracz bierze kartę, aż wszyscy będą mieli po 10 kart na ręce. Pozostałe 4 karty umieszcza się na stole na początku rzędów.

Gra jest kontynuowana według podstawowych zasad.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 6. Rok 2017.

Wersja 2.3

