

繁

Take 6! 誰是牛頭王

WOLFGANG KRAMER



人數：2-10人

年齡：10歲以上

遊戲配件：104張紙牌，1份遊戲說明書

遊戲目標

不要得到任何紙牌。你所得到的紙牌上的每個牛頭都是負分，當遊戲結束時，得到最少牛頭的玩家獲勝。

遊戲準備

請準備一支筆及一張紙來計分。將所有的牌洗牌後發給每位玩家10張，每位玩家將自己的手牌按數字順序排列。

構築4列牌陣

從剩餘的牌庫頂抽4張牌，面朝上排列在桌子中央。這4張牌就是牌陣的起始牌，包括這張起始牌在內，每一列最多只能容納5張牌。將剩餘的牌暫時置於一旁，在下一回合的遊戲中才會需要它們。



圖1：遊戲開始前4張起始牌的擺放方式。

遊戲開始



1. 出牌

每位玩家從手中選出1張牌，面朝下置於自己面前，當所有玩家均選妥後，大家**同時翻牌**。

由**出牌數字最小的玩家先**將他的牌接到牌陣中的一列，然後由數字次小的玩家接牌，以此類推，直到全部玩家都將本回合出的牌接好為止。桌面中央的牌陣必須整齊地排成四列。重複進行這個過程，直到玩家手中的10張牌出完為止。

如何將牌擺放在正確的位置？

依下列規則，每張牌只能接在牌陣中的一列上：

規則1：漸增

在牌陣中的每一列，牌上的數字必須由左而右逐漸增大。

規則2：最近值

玩家必須將他所出的牌接在數字較小，但是最接近這張牌的那列右側。

範例：如圖1所示，牌陣中4列的起始牌分別為12、37、43和58，四位玩家此時打出：14、15、44和61。這些牌中數字最小的是[14]，因此最先放置。根據規則1，這張牌必須接在第一列[12]的右側，然後，[15]也根據同樣的原則接在14的右側。根據規則1，[44]可以接在第一、二及第三列，但根據規則2最近值的規定，這張牌必須接在第三列。然後，[61]也是基於規則2接在第四列。



圖2：第一輪結束時，桌上的牌陣如圖所示。

2. 拿牌

當你出的牌可以接上牌陣中的任何一列時，一切都很安全；但是，當你要接牌的那列已經客滿了，或者，你出的牌無法接到這四列中的任何一列時，問題就來了。若遇到上述兩種情況中的任何一種，出牌的那名玩家就必須從桌上拿牌！

規則3：客滿

牌陣中的每一列最多可以容納5張牌。如果根據規則2，玩家必須將牌接為一列牌的第6張時，他必須先將這一系列的前5張牌拿起，再將他所出的第6張牌放置在桌上，成為那一系列新的起始牌。



範例：四位玩家打出下列牌：21、26、30和36。[21]和[26]接在第一列，此時，第一列共有五張牌，導致該列牌客滿。出[30]的玩家也必須將他的牌接在第一列，[30]將成為第一列的第6張牌，所以他必須先將前面的五張牌拿走才能放置他所出的[30]，[30]成為第一列新的起始牌。[36]也必須接在第一列，所以將它放在[30]的右邊。

圖3：第二輪結束時，桌上的牌陣如圖所示。

規則4：出牌數字太小

當玩家所出的牌數字太小，而無法接到任何一列時，他必須選擇一列牌，將這列牌全數取走，再將他所出的牌放在桌上，成為該列新的起始牌。

範例：四位玩家接著打出下列牌：3、9、68和83，這些牌中數字最小的是[3]所以必須先接，但由於無法接在任何一列，所以這位玩家必須選擇一列，將這一系列的牌全部拿走。他決定拿走第2列（只有[37]這張牌），再把他的[3]作為該列新的起始牌。打出[9]的玩家運氣不錯，因為現在他可以將他的牌接在[3]的右邊。



圖4：第三輪結束時，桌上的牌陣如圖所示。

注意：如果玩家出的牌數字太小而必須選擇將一列牌全部拿走時，通常都會選擇扣分最少的那列牌。

牛頭 = 扣分

每張牌的兩個數字之間都印有牛頭的符號，每個牛頭代表-1分。

數字的個位數為「5」的牌（如5、15、25）有2個牛頭；
數字為「10」的倍數的牌（如10、20、30）有3個牛頭；
數字為「11」的倍數的牌（如11、22、33）有5個牛頭；
「55」不但是11的倍數而且個位數為5，所以有7個牛頭。

牛頭堆

玩家將他被迫拿到的這些牌放在桌上自己的面前，這疊牌稱為「牛頭堆」。

注意：玩家不能將被迫拿到的牌放入自己的手牌中使用。

遊戲結束



當所有的牌都出完時遊戲結束。每位玩家拿起自己牛頭堆中的牌統計牛頭數量。

將每位玩家的扣分記錄在紙上，然後，再開始下一回合的遊戲。

經過幾回合遊戲後，當至少有一位玩家拿到的牛頭累計達到**66**個以上時，遊戲結束。拿到最少牛頭的玩家獲勝。

當然，在遊戲開始前，玩家們可以自行決定遊戲結束的目標，或遊戲將進行的回合數。

秘訣



以下兩個範例將解說遊戲中可能出現的陷阱：

範例1：一位玩家打出[45]認為可以接在第三列[41]的後面，但他錯了，基於規則2：最近值的要求，[45]必須接在第四列[42]的後面，這是接到第四列的第六張牌，所以他必須拿起前五張牌。



圖5：範例1的圖示。

範例2：一位玩家打出[62]，他認為保證可以接在第一列[61]的後面，但他也錯了，因為打出[29]的玩家將第一列的牌拿走了(因為牛頭最少)，所以，[62]必須接在[42]的後面，也就是說，打出[62]的玩家必須將第四列的前五張牌拿走。

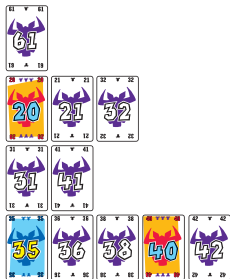


圖6：範例2的圖示。

進階玩法



我們建議喜愛高策略性規則的玩家使用進階玩法。除了依據基本規則外，另外增加以下兩項規則：

1. 遊戲中使用已知數字的牌

依玩家的人數來決定遊戲中所使用的紙牌張數。

計算公式：玩家人數 \times 10 + 4

例如：3位玩家：共使用34張牌，其數字為1~34

4位玩家：共使用44張牌，其數字為1~44

將其他數字超過的紙牌移出遊戲。

2. 玩家自選手牌

將所有紙牌面朝上攤開，玩家依順時鐘方向，輪流選取一張手牌，當全部的玩家都拿到10張手牌後，桌上剩下的4張牌就是起始牌。

遊戲依基本規則繼續進行。

版權所有：© 2006 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach

中文繁體簡體版權所有：

© 2010新天鵝堡企業有限公司 Swan Pansia Co., Ltd.

10660台北市新生南路三段56巷7號 www.swanpanasia.com

No. 7, Lane 56, Sec. 3, Hsinsheng S. Rd., Taipei City 10660, Taiwan

電話：+886 (0)2-2369-2527 傳真：+886 (0)2-2217-4291

Tax Reg. No. 統一編號：13120886 info@swanpanasia.com



www.magazine.swanpanasia.com 華人區第一個桌上遊戲中文知識報

简

Take 6! 谁是牛头王

WOLFGANG KRAMER



人数：2-10人

年龄：10歲以上

游戏配件：104張紙牌，1份遊戲說明書

游戏目标

不要得到任何纸牌。你所得到的纸牌上的每个牛头都是负分，当游戏结束时，得到最少牛头的玩家获胜。

游戏准备

请准备一支笔及一张纸来计分。将所有的牌洗牌后发给每位玩家10张，每位玩家将自已的手牌按数字顺序排列。

构筑4列牌阵

从剩余的牌库顶抽4张牌，面朝上排列在桌子中央。这4张牌就是牌阵的起始牌，包括这张起始牌在内，每一列最多只能容纳5张牌。将剩余的牌暂时置于一旁，在下一回合的游戏中才会需要它们。



图1：游戏开始前4张起始牌的摆放方式。

游戏开始



1. 出牌

每位玩家从手中选出1张牌，面朝下置于自己面前，当所有玩家均选妥后，大家**同时翻牌**。

由**出牌数字最小的玩家先**将他的牌接到牌阵中的一列，然后由数字次小的玩家接牌，以此类推，直到全部玩家都将本回合出的牌接好为止。桌面中央的牌阵必须整齐地排成四列。重复进行这个过程，直到玩家手中的10张牌出完为止。

如何将牌摆放在正确的位置？

依下列规则，每张牌只能接在牌阵中的一列上：

规则1：渐增

在牌阵中的每一列，牌上的数字必须由左而右逐渐增大。

规则2：最近值

玩家必须将他所出的牌接在数字较小，但是最接近这张牌的那列右侧。

范例：如图1所示，牌阵中4列的起始牌分别为12、37、43和58，四位玩家此时打出：14、15、44和61。这些牌中数字最小的是[14]，因此最先放置。根据规则1，这张牌必须接在第一列[12]的右侧，然后，[15]也根据同样的原则接在14的右侧。根据规则1，[44]可以接在第一、二及第三列，但根据规则2最近值的规定，这张牌必须接在第三列。然后，[61]也是基于规则2接在第四列。



图2：第一轮结束时，桌上的牌阵如图所示。

2. 拿牌

当你出的牌可以接上牌阵中的任何一列时，一切都很安全；但是，当你要接牌的那列已经客满了，或者，你出的牌无法接到这四列中的任何一列时，问题就来了。若遇到上述两种情况中的任何一种，出牌的那名玩家就必须从桌上拿牌！

规则3：客满

牌阵中的每一列最多可以容纳5张牌。如果根据规则2，玩家必须将牌接为一列牌的第6张时，他必须先将其这一列的前5张牌拿起，再将他所出的第6张牌放置在桌上，成为那一系列新的起始牌。



范例：四位玩家打出下列牌：21、26、30和36。[21]和[26]接在第一列，此时，第一列共有五张牌，导致该列牌客满。出[30]的玩家也必须将他的牌接在第一列，[30]将成为第一列的第6张牌，所以他必须先将其前面的五张牌拿走，才能放置他所出的[30]，[30]成为第一列新的起始牌。[36]也必须接在第一列，所以将它放在[30]的右边。

图3：第二轮结束时，桌上的牌阵如图所示。

规则4：出牌数字太小

当玩家所出的牌数字太小，而无法接到任何一列时，他**必须选择一列牌**，将这列牌全数取走，再将他所出的牌放在桌上，成为该列新的起始牌。

范例：四位玩家接着打出下列牌：3、9、68和83，这些牌中数字最小的是[3]所以必须先接，但由于无法接在任何一列，所以这位玩家必须选择一列，将这一列的牌全部拿走。他决定拿走第2列（只有[37]这张牌），再把他的[3]作为该列新的起始牌。打出[9]的玩家运气不错，因为现在他可以将他的牌接在[3]的右边。



图4：第三轮结束时，桌上的牌阵如图所示。

注意：如果玩家出的牌数字太小而必须选择将一列牌全部拿走时，通常都会选择扣分最少的那列牌。

牛头=扣分

每张牌的两个数字之间都印有牛头的符号，每个牛头代表-1分。

数字的个位数为「5」的牌(如5、15、25)有2个牛头；
数字为「10」的倍数的牌(如10、20、30)有3个牛头；
数字为「11」的倍数的牌(如11、22、33)有5个牛头；
「55」不但是11的倍数而且个位数为5，所以有7个牛头。

牛头堆

玩家将 he 被迫拿到的这些牌放在桌上自己的面前，这叠牌称为「牛头堆」。

注意：玩家不能将被迫拿到的牌放入自己的手牌中使用。

游戏结束



当所有的牌都出完时游戏结束。每位玩家拿起自己牛头堆中的牌统计牛头数量。

将每位玩家的扣分记录在纸上，然后，再开始下一回合的游戏。

经过几回合游戏后，当至少有一位玩家拿到的牛头累计达到**66**个以上时，游戏结束。拿到最少牛头的玩家获胜。

当然，在游戏开始前，玩家们可以自行决定游戏结束的目标，或游戏将进行的回合数。

秘诀



以下两个范例将解说游戏中可能出现的陷阱：

范例1：一位玩家打出[45]，因为他认为可以接在第三列[41]的后面，但他错了，基于规则2：最近值的要求，[45]必须接在第四列[42]的后面，这是接到第四列的第六张牌，所以他必须拿起前五张牌。



图5：范例1的图示。

范例2：一位玩家打出[62]，他认为可以保证可以接在第一列[61]的后面，但他也错了，因为打出[29]的玩家将第一列的牌拿走了(因为牛头最少)，所以，[62]必须接在[42]的后面，也就是说，打出[62]的玩家必须将第四列的前五张牌拿走。

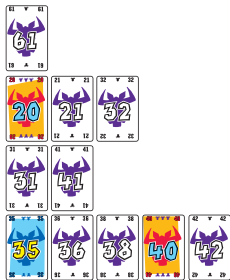


图6：范例2的图示。

进阶玩法



我们建议喜爱高策略性规则的玩家使用进阶玩法。除了依据基本规则外，另外增加以下两项规则：

1. 游戏中使用已知数字的牌

依玩家的人数来决定游戏中所使用的纸牌张数。

计算公式：玩家人数 \times 10 + 4

例如：3位玩家：共使用34张牌，其数字为1~34

4位玩家：共使用44张牌，其数字为1~44

将其他数字超过的纸牌移出游戏。

2. 玩家自选手牌

将所有纸牌面朝上摊开，玩家依顺时针方向，轮流选取一张手牌，当全部的玩家都拿到10张手牌后，桌上剩下的4张牌就是起始牌。

游戏依基本规则继续进行。

版權所有：© 2006 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach

中文繁體簡體版權所有：©2010新天鵝堡企業有限公司 Swan Panasia Co., Ltd.

10660台北市新生南路三段56巷7號 www.swanpanasia.com

No. 7, Lane 56, Sec. 3, Hsinsheng S. Rd., Taipei City 10660, Taiwan

電話：+886 (0)2-2369-2527 傳真：+886 (0)2-2217-4291

Tax Reg. No. 統一編號：13120886 info@swanpanasia.com

中國獨家代理：上海方盒子貿易有限公司 FUNBOX365 / SWAN

200042上海市長寧區長寧路982號6樓C座

電話：+86 (0)21-6236-2616 傳真：+86 (0)21-6211-6004

www.funbox365.com info@funbox365.com

www.magazine.swanpanasia.com 華人區第一個桌上遊戲中文知識報



EN

WOLFGANG KRAMER

Take 6!



Not a game for blockheads

Players: 2 - 10

Age: 10 years and above

Contents: 104 cards, 1 set of instructions

DESCRIPTION OF THE GAME



The aim of the game is not to get any cards. Every card that you have to pick up will cost you a minus point for each blockhead. The winner is the player with the least number of blockheads.

PREPARATION



You will need paper and a pencil for scoring. Shuffle the cards and deal 10 cards to each player. Each player must pick up his or her cards and arrange them according to ascending values.

Make four rows

Put the top four cards of the remaining pile face up in the middle of the table. Each of these cards is the first card in a row which may **only comprise 5 cards**, including this first card. Put the rest of the cards aside. You will not need it until the next round.

Fig. 1: Showing the 4 rows at the beginning of the round



THE GAME



I. Playing the cards

Each player takes one of the cards from his hand and puts it **face down** on the table in front of him. When all of the players have put a card on the table they are turned over.

The player holding the card with the lowest value puts his card on the table as the first card in one of the four rows. He is followed by the player holding the card with the second lowest value etc. until all of the cards have been put down in the rows. The cards are always placed next to one another in a row. This procedure is then repeated until all 10 cards in each player's hand have been played.

How are the cards arranged?

Each card can only be played in one row. The following rules apply:

Rule 1: „Ascending order“

The values of cards in each row must always increase from left to right.

Rule 2: „Lowest difference“

Each player must place his card in the row which contains the card with the next lower value to the card that he is going to play.

Example:

As shown in Fig. 1, the last cards in rows 1 to 4 have the following values: 12, 37, 43 and 58. Four players are intending to put down the following cards: 14, 15, 44 and 61. The lowest card has a value of „14“.

According to rule 1, this card must be played in the 1st row, next to the „12“. The same applies to the card with the value „15“.

According to rule 1, the card with the value „44“ could be played in rows 1, 2 or 3. Rule 2 „lowest difference“, on the other hand, dictates that the card must be played in the third row. The „61“ card must be played in the fourth row in accordance with rule 2.



Fig. 2: Showing the 4 rows after the 1st round

II. Getting cards

Everything is fine as long as you can play your card in one of the four rows: the problems start when a row is full or when the card to be played does not fit into any of the four rows. In both of these cases, the player who tries to play one of these cards must pick cards up from the table.

Rule 3: „Full row“

A row is full when 5 cards have been put down. If rule 2 dictates that a sixth card should be played in this row, the player holding this sixth card must pick up all five cards in the row. He then plays his sixth card as the first card in the new row.

Example:

Our four players put down the following cards: 21, 26, 30 and 36.

The „21“ and the „26“ are put down in the first row, which now contains five cards and is therefore full. The player holding the „30“ must also put his card down in the first row. As this is the sixth card, he must first pick up the original five cards in the row before playing his „30“ as the first card in the new first row. The „36“ must also be put down in the first row. It is played next to the „30“.



Fig. 3: Showing the 4 rows after the 2nd round

Rule 4: „Lowest card“

If a player plays a card with a value that is so low that it does not fit into any of the rows, he must pick up all of the cards in **a row of his choice** and play his card as the first card of the new row.

Example: The following cards are played:

3, 9, 68 and 93. The „3“ is the lowest card and must therefore be played first. It does not fit into any of the rows. The player must therefore pick up all of the cards in one of the rows. He chooses row 2 and picks up the „37“. He then starts the new row by playing his „3“. The player with the „9“ was lucky, because he may now play his card next to the „3“.



Fig. 4: Showing the 4 rows after the 3rd round.

Note:

If a player has to pick up a complete row because the value of card that he wishes to play is too low, he usually chooses the row that will cost him the least number of minus points.

BLOCKHEADS = MINUS POINTS

Blockheads are depicted between the numbers on each card. Each blockhead represents a minus point.

All cards with values:
containing a five (5, 15, 25, etc.) have 2 blockheads
that are multiples of ten (10, 20, 30, etc.) have 3 blockheads
that are doublets (11, 22, 33, etc.) have 5 blockheads.
The number „55“ is a doublet that also contains five and
therefore has 7 blockheads.

BLOCKHEAD PACK

Each player places the cards that he has had to pick up in his so-called „blockhead pack“ in front of him on the table.

Note: You may **not** put the picked up cards in your hand for playing.

END OF THE GAME



The game is over when all of the cards have been played. Each player then picks up his blockhead pack and counts the number of blockheads.

Each player's minus score is then noted on the paper and a new game can begin.

Several rounds are played until one of the players has collected more than **66** blockheads. The winner is the player who has collected the least number of blockheads. Another target score or a number of rounds can, of course, be decided before starting the game.



Two examples may give an idea of the possible pitfalls of this game.

In the **1st example**, a player wishes to play the „45“ because he thinks he can put it down next to the „41“ in the third row. He is mistaken. He must put the card down next to the „42“ in the fourth row because this is a case of „lowest difference“ as defined by rule 2. This is the sixth card, which means that he must pick up the other five cards.



Fig. 5: Card layout for example 1

In the **2nd example**, a player decides to play the „62“, thinking that he is making a good move, intending to put it down next to the „61“ in the first row. He proves to be wrong, however, as a player holding the „29“ empties the first row (with the lowest number of points). The player with the „62“ must now put his card down in the fourth row, and has to pick up all five cards.



Fig. 6: Card layout for example 2



We recommend this version of the game to anybody who enjoys working out tactics. All of the basic rules apply, plus the following two:

1. All cards are known quantities

The number of cards used in the game is limited to the number of players.

The rule for this: number of players times 10 plus 4.

Example: 3 players - 34 cards from 1 - 34

4 players - 44 cards from 1 - 44 etc.

All cards with higher values are removed from the game.

2. Each player chooses his own 10 cards

The cards are placed on the table face up. Going round the table, each player takes a card until everybody has 10 cards in their hands. The remaining 4 cards are then placed on the table at the beginning of the rows.

The games continues as in the basic version.

Distributor Greater China & Southeast Asia



SWAN PANASIA GAMES

© 2010 Swan Panasia Co., Ltd.

No. 7, Lane 56, Sec. 3, Hsinsheng S. Rd., Taipei City 10660, Taiwan

www.swanpanasia.com info@swanpanasia.com