

6. bierze!



gra autorstwa Wolfganga Kramera

Graczy: 2–10

Czas: ok. 45 min

Wiek: od 10 lat

Zawartość: 104 karty, 1 instrukcja

OPIS GRY



Celem gry jest zebranie jak najmniejszej ilości kart. Każda karta jest warta minus jeden punkt za każdą głowę byka znajdującą się na niej. Zwycięzcą zostaje osoba, która na końcu gry ma najmniej byczych głów.

PRZYGOTOWANIE



Przed rozgrywką należy przygotować ołówek i kartkę papieru. Karty trzeba potasować, a następnie rozdać każdemu graczowi po 10. Grający powinni trzymać swoje karty w taki sposób, aby były one niewidoczne dla pozostałych graczy. Wskazane jest, aby gracze ułożyli swoje karty w kolejności rosnącej.

Przygotowanie czterech rzędów

Pozostałe karty należy położyć w zasięgu ręki. Z talii trzeba pociągnąć cztery górne 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.



ROZGRYWKA



1. Zagrywanie kart

Gracze wybierają po jednej ze swoich kart i kładą obrazkiem do dołu przed sobą. Następnie wszystkie karty zostają odkryte w tym samym momencie.

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. Czynność tę powtarza się, dopóki wszyscy gracze nie zagrają swoich 10 kart.

W jaki sposób układa 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 rundzie.

2. Układanie 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 rundzie gry.

Zasada nr 4: „Najniższa karta”

Jeżeli grający wybierze kartę, która ma niższą wartość od ostatnich kart w każdym rzędzie, to musi zebrać karty leżące na stole. Wybiera on jeden rząd i zabiera wszystkie karty w nim się znajdujące. 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, grający 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 rundzie gry.

Uwaga: Jeśli 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 ilością byczych głów.

BYCZE GŁOWY = UJEMNE PUNKTY

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

Wszystkie karty:

- zawierające piątkę (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, 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. Minusowy 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



Dwa przykłady mogą dać pojęcie o pułapkach tej gry.

W 1. przykładzie gracz pragnie 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 (mając niższą liczbę 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 reguł.



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

Wydawca i dystrybutor: G3 s.c. S. Kowalczyk, E. Adamus, T. Bąk
62-510 Konin, Plac Niepodległości 1, www.g3poland.com

Kopiowanie bez pisemnej zgody G3 s.c. zabronione.

Wyprodukowano w Niemczech.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, e-mail: redaktion@amigo-spiele.de