

ВОЛЬФГАНГ КРАМЕР

6-й берёт!

Особая карта в честь **30-летия** игры «6-й берёт!». Автор идеи — Франк Херен, иллюстрации Франца Фовинкеля.

ПРЫГУЧАЯ КОРОВА

В комплекте: 1 особая карта «Прыгучей коровы»

Внимание! Играйте по основным правилам классической игры «6-й берёт!». Все изменения и дополнения будут описаны далее.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре как обычно: выложите четыре карты в вертикальную линию в центре стола. Затем положите особую карту «Прыгучей коровы» **справа** от карты с наименьшим числом.



ХОД ИГРЫ

1. ДОБАВЛЕНИЕ КАРТЫ В РЯД: РЯД С «ПРЫГУЧЕЙ КОРОВОЙ»

- Сама по себе карта «Прыгучей коровы» не имеет числового значения. Поэтому, разыгрывая карту в ряд с «Прыгучей коровой», ориентируйтесь по значению **карты, лежащей слева** от «Прыгучей коровы».
- Как только вы положите свою карту в ряд с «Прыгучей коровой», особая карта «перепрыгнет» в **другой свободный ряд с наименьшим числом на последней карте** (крайней справа).

2. ПОЛНЫЙ РЯД С «ПРЫГУЧЕЙ КОРОВОЙ»: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОСОБОЙ КАРТЫ

- Сама по себе карта «Прыгучей коровы» не имеет числового значения, но она учитывается при подсчете **количества карт в ряду**. Ряд, в котором лежат четыре карты с числами и «Прыгучая корова», считается полным.
- Если вы забираете **ряд с «Прыгучей коровой»**, то она тут же «перепрыгивает» в другой. Сначала, как обычно, возьмите карты с числами (но не с **коровой**) и положите их в свою колоду быков, а разыгранная карта теперь будет первой в ряду. Затем карта **с коровой** «перепрыгивает» в другой **ряд по** ранее описанному принципу.

- **Примечание:** если разыгранная вами карта заставляет карту **с короной** «прыгнуть» в ряд, где она становится **шестой**, то вы должны будете взять и этот ряд! Первой в этом ряду становится карта с наибольшим числом из этого же ряда. Затем «**Прыгучая корова**» снова перемещается в другой ряд по ранее описанному принципу. Вполне возможно, что за один ход вам придется взять сразу несколько рядов карт!



Пример: Миша разыгрывает карту с числом 43 и должен выложить ее в ряд. В соответствии с классическими правилами он может положить свою карту только в первый ряд, после карты с числом 13 и «**Прыгучей коровы**». И так как она становится шестой картой в ряду, Миша должен взять четыре карты с числами из этого ряда. Разыгранная им карта с числом 43 становится первой в этом ряду. Затем Миша должен переложить карту «**Прыгучей коровы**». Остальные три ряда заканчиваются картами с числами 78, 104 и 53. Так как 53 — наименьшее из чисел, карта **с короной** «прыгает» в четвертый ряд.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2024 Brain Games SIA
Tērbatas 78, Rīga,
LV-1001, Latvia
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2023