

6. bierze! Gra planszowa



Autor: Wolfgang Kramer, ilustracje: Franz Vohwinkel

Liczba graczy: 2–6

Wiek: 8+

Czas: ok. 20 min.

ZAWARTOŚĆ



24 karty akcji



12 kart szczęścia



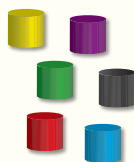
100 płytek
z liczbami od 1 do 100 i z jedną, dwoma, trzema
lub pięcioma byczymi głowami



2 znaczniki Stop!



6 zasłonek



6 znaczników punktów



1 dwustronna plansza

CEL GRY

Dokładanie kart do rzędów i ich zbieranie – niewiele tutaj nowego! Jednak plansza z polami bonusowymi przenosi rozgrywkę na wyższy poziom.

6. bierze! gra planszowa to dwa warianty gry: podstawowy i zaawansowany. Wersja zaawansowana to dodatkowe karty akcji i inna plansza. Zarówno do wersji podstawowej, jak i zaawansowanej można dodać karty szczęścia, które zamieniają punkty ujemne w dodatnie! Podsumowując, gra ma cztery wersje:

-  1. Gra podstawowa
-  2. Gra podstawowa z kartami szczęścia
-  3. Gra zaawansowana
-  4. Gra zaawansowana z kartami szczęścia

Najlepiej grać w podanej powyżej kolejności, dzięki temu gracze zapoznają się stopniowo z nowymi zasadami.



GRA PODSTAWOWA



PRZYGOTOWANIE

- Planszę kładzie się na środku stołu stroną z niebieską byczą głową do góry.
- Każdy gracz otrzymuje znacznik punktów w wybranym kolorze i kładzie go na polu „0” na torze punktacji.
- Następnie każdy gracz ustawia przed sobą zasłonkę w swoim kolorze.
- Wszystkie płytki miesza się, następnie każdy gracz dostaje 12 zakrytych płytek, które układa odkryte za swoją zasłonką.
- W pierwszych czterech rzędach od góry umieszcza się losowo po jednej płytce.
- Podczas rozgrywki 2- lub 3-osobowej pozostałe płytki odkłada się obok planszy zakryte jako stos do dobierania. Podczas rozgrywki 4-, 5- lub 6-osobowej pozostałe płytki odkłada się do pudełka.
- Pozostałe elementy odkłada się do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

4	4	93	26
29	26	20	20
99	66	18	18
44	44	67	67
65	65	15	51
19	61	96	96

Stefan



3	100	84	100
86	98	43	43
22	22	50	50
65	59	05	05
19	19	2	2
09	60	6	6

Maja

57	1	23	25	14	24
45	1	12	52	41	42
52	30	89	73	28	31
25	10	68	72	28	31

Bartek



Stos do
dobierania

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez kilka rund. Runda zawsze składa się z dwóch następujących kroków:

1. Zagranie płytek.
2. Dołożenie płytek.

1. Zagranie płytek

W tym samym czasie wszyscy gracze wybierają po jednej płytce zza swoich zasłonek i wykładają ją zakrytą przed zasłonką.

2. Dołożenie płytek

Gracze jednocześnie odkrywają zagrane płytki. Teraz gracze po kolei dokładają swoje płytki do odpowiednich rzędów (zawsze uzupełnia się rzędy od lewej do prawej). Gracz, który zagrał płytkę o najniższej wartości, będzie dokładał jako pierwszy, następnie kolejni gracze, zgodnie z rosnącą wartością płytek, dopóki wszyscy nie umieszczą zagranych płytek na planszy.

Uwaga: Rząd jest aktywny, gdy znajduje się w nim co najmniej jedna płytka. Podczas gry zawsze aktywne są cztery rzędy. Płytki zawsze dokłada się na koniec aktywnego rzędu. Podczas dokładania płytek należy przestrzegać tych trzech zasad:

Zasada 1.: Rosnąca wartość

Dokładana płytka zawsze musi mieć wyższą wartość niż płytka, która ją poprzedza w danym rzędzie.

Zasada 2.: Najniższa różnica

Gracz musi umieścić płytkę w rzędzie, którego ostatnia płytka ma wartość najbardziej zbliżoną do tej zagranej przez niego.

Zasada 3.: Wyjątek – zbyt niska wartość

Jeśli zagrana przez gracza płytka ma niższą wartość niż wszystkie ostatnie płytki w aktywnych rzędach, gracz musi dołożyć ją do rzędu, w którym ostatnia płytka ma najwyższą wartość.



Stefan Bartek Maja

Przykład: Bartek zagrał 57 i będzie dokładał płytkę jako pierwszy. Zgodnie z zasadą rosnących wartości może dołożyć płytkę do pierwszego, trzeciego i czwartego rzędu. Spośród nich najniższa różnica w wartości jest w rzędzie 4. (56 a 57). Tam też Bartek dokłada swoją płytkę. Na tych samych zasadach Maja dokłada 60, a Stefan 93.



Stefan Bartek Maja

Przykład: Bartek dokłada jako pierwszy 1. Wartość tej płytki jest zbyt mała, żeby mógł ją dołożyć w kolejności rosnącej w którymkolwiek rzędzie. Oznacza to, że musi dołożyć swoją płytkę do rzędu, w którym ostatnia płytkę ma najwyższą wartość, w tym przypadku jest to rząd drugi. Następnie Stefan dokłada 18, a Maja 19.

POLA SPECJALNE

Gdy tylko gracz dołoży płytkę na pole specjalne, musi od razu wykonać jego efekt. W grze występują cztery typy pól specjalnych:



Weź rząd

Gracz otrzymuje tyle punktów ujemnych, ile znajduje się byczych głów na wszystkich płytkach w tym rzędzie (poza tą, którą właśnie dołożył). Płytki te odkłada się do pudełka, a płytkę, którą dokłada gracz, będzie rozpoczynała nowy aktywny rząd. Gracz dokłada swoją płytkę na pierwsze pole w pierwszym pustym rzędzie pod rzędem, który zebrał. Jeśli nie ma takiego pustego rzędu, dokłada swoją płytkę do najwyższego pustego rzędu.

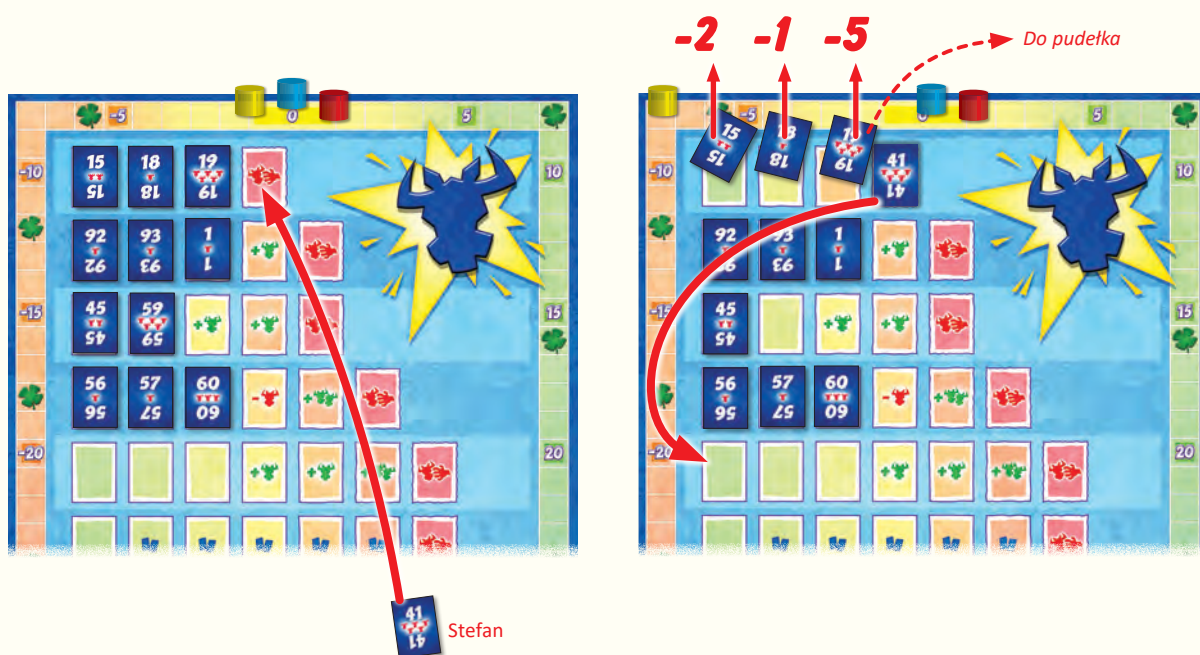
Uwaga: Rząd jest pusty, jeśli nie ma w nim żadnych płytek.

Punktacja

Za każdym razem, kiedy gracz otrzymuje punkty dodatnie lub ujemne, przesuwa swój znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól do przodu lub do tyłu.

Uwaga: Nigdy nie można mieć więcej niż 44 punkty dodatnie lub ujemne. Nadmiarowe punkty przepadają.

Uwaga: Czterolistne koniczyny mają znaczenie tylko przy grze z kartami szczęścia.



Przykład: Stefan zagrał 41 i musi je dołożyć do pierwszego rzędu. Dołoży swoją płytkę na polu specjalnym „Weź rząd”. Otrzymuje 8 punktów ujemnych, umieszcza 15, 18 i 19 w pudełku, a swoje 41 dokłada do pierwszego pustego rzędu.



Zielone/czerwone bycze głowy

Gracz otrzymuje tyle punktów dodatnich (zielona bycza głowa) lub ujemnych (czerwona bycza głowa), ile znajduje się na dokładanej przez niego płytce. Jeśli na polu znajdują się dwie bycze głowy, gracz otrzymuje podwojoną wartość punktów.



+X/-X

Gracz otrzymuje tyle punktów dodatnich lub ujemnych, ile wskazano na polu.



Rząd specjalny – Zagraj dwie płytki

Jeśli rząd z tym polem specjalnym jest aktywny i co najmniej jedno takie pole pozostaje widoczne, w pierwszej fazie wszyscy gracze zagrywają po dwie płytki. To pole specjalne nie daje żadnego efektu, kiedy położą się na nim płytkę.

Uwaga: W fazie dokładania płytek kolejność ustala się tak samo, od najniższej do najwyższej wartości płytki. Każdy gracz musi wykonać ruch dwa razy i dołożyć obie zagrane płytki.

KONIEC GRY

Rozgrywka 2- lub 3-osobowa: Kiedy gracze zagrają wszystkie 12 płytek, dobierają ze stosu do dobierania po 12 nowych płytek i kontynuują grę zgodnie z powyższym opisem. Dopiero kiedy zagrają 12 nowych płytek, gra się kończy.

Rozgrywka 4-, 5- lub 6-osobowa: Kiedy gracze zagrają wszystkie 12 płytek, gra się kończy.

Wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



GRA PODSTAWOWA Z KARTAMI SZCZĘŚCIA



Obowiązują zasady z podstawowej wersji gry. Dodatkowo:

– Podczas przygotowania karty szczęścia rozdziela się zgodnie z rodzajami na dwa stosy i umieszcza się je w formie odkrytych stosów obok planszy.

– Za każdym razem, kiedy gracz zdobywa punkty ujemne, otrzymuje jedną kartę szczęścia za każdy symbol czterolistnej koniczyny, jaki przekroczył lub na jakim zakończył ruch swojego znacznika na torze punktacji. Gracz dobiera karty z obu stosów w wybranej przez siebie kombinacji. Jeśli jeden ze stosów się wyczerpie, można dobierać karty jedynie z drugiego.

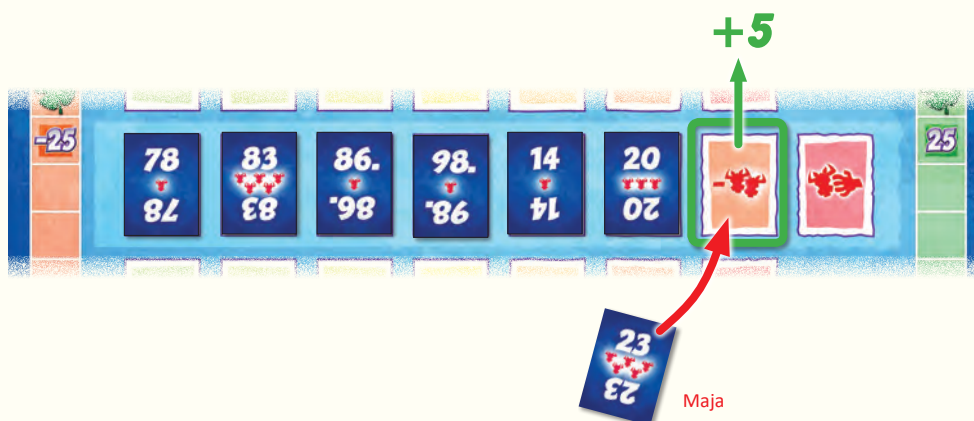
– Za każdym razem, kiedy przychodzi kolej gracza na dołożenie płytki, zanim to zrobi może zagrać kartę szczęścia. Zagrane karty szczęścia odkłada się na odpowiedni stos.

Karty szczęścia mają następujące efekty:



5 punktów dodatnich

Pole, na które gracz dokłada właśnie płytkę, staje się polem specjalnym, dającym 5 punktów dodatnich. Ignoruje się inny efekt tego pola. Tej karty **nie można** zagrać przy dokładaniu płytki na ostatnie pole w rzędzie.



Przykład: Maja zagrywa kartę „5 punktów dodatnich” przed umieszczeniem płytki 23 na polu z dwoma czerwonymi głowami byka. Dzięki temu otrzymuje 5 punktów dodatnich zamiast 10 punktów ujemnych.



Dodatnie bycze głowy

Gracz może zagrać tę kartę, gdy dokłada płytkę na ostatnim polu w rzędzie. Zamiast otrzymać punkty ujemne w liczbie równej sumie wszystkich byczych głów, znajdujących się na płytkach w tym rzędzie, wybiera dwie płytki, których głowy będą liczone jako punkty dodatnie, i odejmuje od nich liczbę punktów ujemnych z pozostałych płytek.



Przykład: Bartek zagrywa kartę „Dodatnie bycze głowy” przed dołożeniem 25 na ostatnie pole. Dzięki temu liczy bycze głowy z dwóch płytek jako punkty dodatnie, a nie ujemne. Wybiera 83 i 23. Zamiast 17 punktów ujemnych otrzymuje 3 punkty dodatnie.

GRZA ZA AWANSOWANA

Obowiązują zasady z wersji podstawowej z opisanymi poniżej zmianami.

PRZYGOTOWANIE

- Planszę umieszcza się na środku stołu stroną z czerwoną byczą głową do góry.
- Obok planszy kładzie się znaczniki Stop!.
- Karty akcji tasuje się i rozdaje po 2 każdemu z graczy. Pozostałe karty akcji odkłada się obok planszy w formie zakrytego stosu. Trzeba również pozostawić miejsce na stos kart odrzuconych.
- Jak w wersji podstawowej każdy gracz otrzymuje zasłonkę i znacznik punktów w wybranym kolorze oraz 12 płytek.
- W przypadku rozgrywki 2- i 3-osobowej wyklada się 4 płytki po jednej w każdym z czterech górnych rzędów. Przy rozgrywce 4-, 5- lub 6-osobowej płytki umieszcza się w czterech dolnych rzędach.
- Niezależnie od liczby graczy pozostałe płytki odkłada się obok planszy jako stos do dobierania.
- Pozostałe elementy odkłada się do pudełka, nie będą potrzebne.



PRZEBIEG GRY

Gra przebiega tak samo, jak w wersji podstawowej. Zmianą są nowe pola specjalne i karty akcji.

NOWE POLA SPECJALNE



Weź rząd (płytki)

Gracz odkłada wszystkie płytki w rzędu poza tą, którą właśnie zagrał, za swoją zasłonkę. Płytki te nie dają na razie punktów ujemnych. Gracz zaczyna nowy rząd właśnie zagrana płytką. Dokłada swoją płytkę do wybranego pustego rzędu, tym samym wywołuje efekt pola, na którym umieszcza płytkę.



Weź rząd (bycze głowy)

To pole działa tak, jak w podstawowej wersji (opis strona 3 Weź rząd), z tą różnicą, że gracz dokłada swoją płytkę do dowolnego nieaktywnego rzędu. Wywołuje tym efekt pola, na którym kładzie płytkę.



Dobierz płytkę

Gracz dobiera płytkę ze stosu do dobierania i odkłada za zasłonkę.



Dobierz kartę akcji

Gracz dobiera kartę akcji na rękę. Jeśli stos kart akcji się wyczerpał, należy potasować stos odrzuconych i utworzyć nowy stos do dobierania.

KARTY AKCJI

Zanim gracz dołoży płytkę może zagrać dowolną liczbę kart akcji. Zagrana kartę odkłada się na stos odrzuconych.

W grze występuje 6 rodzajów kart akcji:

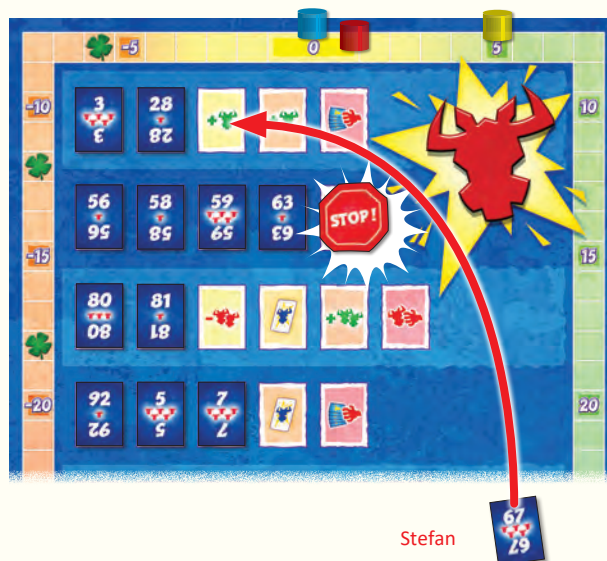


Stop!

Gracz kładzie znacznik Stop! na końcu wybranego rzędu (nie aktywuje się przez to pole specjalne). Nikt nie może dołożyć płytki za tym znacznikiem. Kiedy dowolny gracz musi zebrać rząd, wszystkie znaczniki Stop! zdejmuje się z planszy i odkłada obok.

Uwaga: Nie można zagrać tej karty, jeśli na planszy znajdują się już dwa znaczniki Stop!.

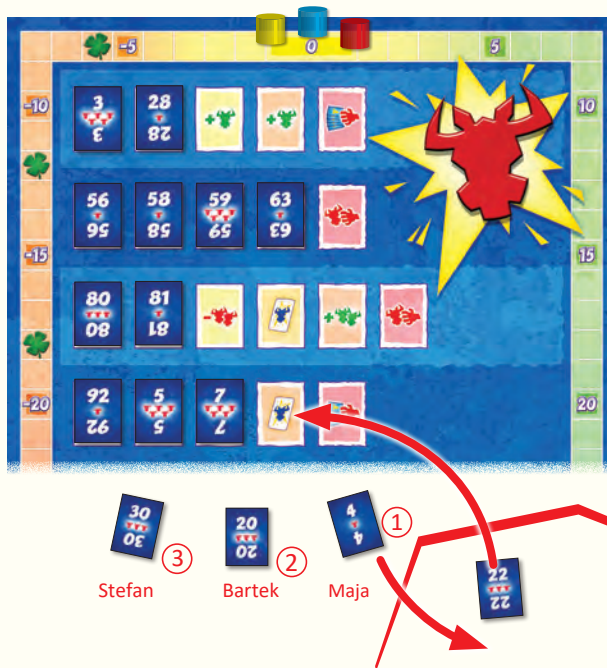
Przykład: Stefan zagrywa kartę Stop! zanim dołoży 67. Kładzie znacznik Stop! na końcu drugiego rzędu. Dzięki temu nie musi dokładać swojej płytki do drugiego rzędu, tylko do pierwszego.



Zamiana płytek

Gracz, po zagranie tej karty, odkłada zagrana płytkę za zasłonkę i bierze inną. Dokłada ją od razu do odpowiedniego rzędu. Nawet, jeżeli inni gracze mają płytki o niższej wartości, gracz ten umieszcza swoją płytkę jako pierwszy.

Przykład: Maja zagrywa kartę „Zamiana płytek” zanim dołoży swoją płytkę. Odkłada 4 za zasłonkę i zagrywa zamiast tego 22. Od razu dokłada 22, mimo że Bartek ma płytkę o niższej wartości.



Pominięcie

Gracz zamiast dołożyć płytkę na pierwsze wolne pole w rzędzie, odkłada ją na kolejne wolne pole. Jedno pole pomija się, zostanie ono puste, nie dokłada się tam płytek (wyjątek: karta „Dołóż na początku”).

Uwaga: Nie można użyć tej karty, aby pominać ostatnie pole w rzędzie.



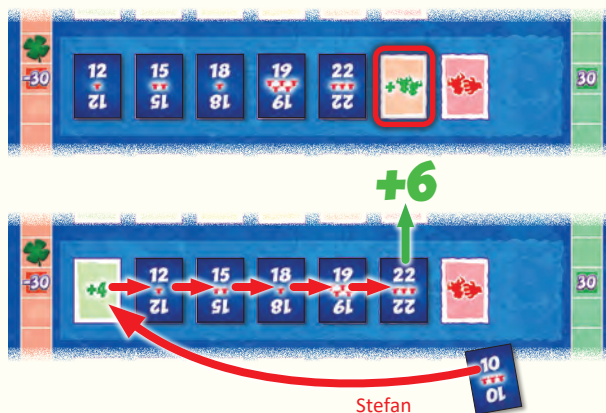
Przykład: Bartek zagrywa kartę „Pominięcie” zanim dołoży swoje 57. Dzięki temu uniknie pola „7 punktów ujemnych” i dołoży swoją płytkę na kolejnym polu.



Dołóż na początku

Gracz dokłada swoją płytkę na początku dowolnego rzędu – oczywiście o ile dokładana płytkę ma niższą wartość niż pierwsza w tym rzędzie. Aby to zrobić, przesuwa się wszystkie płytki w rzędzie na kolejne wolne pole, może być to pole pomińnięte. Gracz dokłada płytkę na pierwszym polu, które już wtedy jest odkryte.

Uwaga: Płytkę dokładana w ten sposób nie wywołuje efektu z pola, na którym się ją kładzie, tylko z ostatniego pola w rzędzie, zajętego przez przesunięcie płytek.



Przykład: Stefan zagrywa kartę „Dołóż na początku” zanim dołożył 10. Przesuwa 12, 15, 18, 19 i 22 o jedno pole w prawo i umieszcza 10 na wolnym pierwszym polu. Płytkę 22 wywołuje efekt pola specjalnego z dwoma zielonymi byczymi głowami, co daje Stefanowi 6 punktów dodatknych.



Dołóż w kolejności rosnącej

Gracz dokłada swoją płytkę na końcu dowolnego rzędu, w którym ostatnia płytkę jest niższej wartości, niż ta dokładana przez niego. Oznacza to, że dokłada tylko zgodnie z pierwszą zasadą, zasada druga – „Najmniejsza różnica” – nie ma wtedy zastosowania.

Przykład: Maja zagrywa kartę „Dołóż w kolejności rosnącej” zanim dołoży 69. Oznacza to, że może dołożyć swoją płytkę w pierwszym, drugim lub czwartym rzędzie. Decyduje się dołożyć płytkę w czwartym rzędzie.



Zagraj dwie płytki

Gracz od razu zagrywa kolejną płytkę. Umieszcza wszystkie swoje zagrane płytki, w kolejności od najniższej do najwyższej, nawet jeśli inni gracze mają płytki o niższej wartości. Gracz może przed każdą z tych płytek zagrać kartę akcji. Każda zagrana karta dotyczy jednej płytki.

KONIEC GRY

Gra kończy się (niezależnie od liczby graczy), kiedy na koniec rundy co najmniej jeden gracz nie ma płytek za zasłonką.

Gracze, którzy mają płytki za zasłonkami, otrzymują tyle punktów ujemnych, ile byczych głów znajduje się na płytkach.

Za każdą kartę akcji, którą gracz ma na ręce, otrzymuje 1 punkt dodatni.

Wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

GRA ZAAWANSOWANA Z KARTAMI SZCZĘŚCIA

Obowiązują zasady z zaawansowanej wersji gry, a karty szczęścia mają takie samo działanie, jak w wersji podstawowej. Pojawia się tylko jedna nowa zasada:

Jeśli gracz używa karty „Dodatnie bycze głowy”, kiedy umieszcza płytkę na polu specjalnym „Weź rząd (płytki)”, najpierw otrzymuje dodatnie punkty za dwie wybrane płytki, a następnie wszystkie odkłada za zasłonkę, oczywiście oprócz tej, którą właśnie zagrał. Tą płytkę zaczyna nowy rząd.



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 1. Rok 2020.

Wersja 1.0



© AMIGO Spiel
+ Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach,
Germany, MMXIX