

X bierze!



Bycza gra dla 2 do 4 graczy
autorstwa Wolfganga Kramera i Reinharda Staupe,
zilustrowana przez Olivera Freudenreicha
(na podstawie pomysłu Franza Vohwinkela).

Liczba graczy: 2 – 4

Wiek: 8+

Czas: ok. 25 min.



Zawartość: 100 kart z wartościami od 1 do 100, 7 kart rządów

CEL GRY

Dokładanie kart do rządów? To już było. Jednakże tym razem każdy rząd może zawierać inną liczbę kart – a jeśli gracz będzie musiał dołożyć kartę X, zbierze cały rząd. Na szczęście każdy uczestnik ma swój rząd X, dzięki któremu uniknie byczych głów. Uwaga! Jedna źle wybrana karta może popsuć cały plan!

BYCZE GŁOWY = PUNKTY, KTÓRYCH NIE CHCESZ

Każda karta ma 1, 2, 3, 5 lub 7 byczych głów, zaznaczonych pomiędzy wartościami karty podanymi na rogach. Każda bycza głowa to 1 punkt. Gracz, który po dwóch rundach będzie miał najmniej punktów, wygrywa.



PRZYGOTOWANIE

Na początku rundy należy umieścić karty rządów 3⇒, 4⇒ i 5⇒ jedna pod drugą, na środku stołu. Karty z wartościami tasuje się i wykłada po jednej, z prawej strony każdej karty rzędu. To będą karty początkowe w rządach.



Każdy gracz otrzymuje kartę rzędu X⇒ i wykłada ją przed sobą. Następnie każdej osobie rozdaje się 8 kart z wartościami. To karty na ręce każdego gracza.

Pozostałe karty odkłada się do pudełka. Nie będą potrzebne w tej rundzie.

Ułożenie początkowe rozgrywki trzysobowej

PRZEBIEG GRY

1. ZAGRANIE KART

Na początku każdej tury **wszyscy** gracze wybierają po jednej karcie z ręki i zagrywają ją **zakrytą** przed sobą. Kiedy wszyscy wybrali swoje karty, **w tym samym momencie** odkrywają zagrane karty.

Gracz, który zagrał kartę o najniższej wartości, rozpoczyna. Dokłada swoją kartę do jednego z trzech rządów. Następnie kartę dokłada gracz, który zagrał kartę o drugiej najniższej wartości itd., dopóki wszyscy nie dołożą kart. Karty w rządach układa się jedna obok drugiej. Dokłada się zawsze z **prawej strony** ostatniej karty w rządzie.

Dokładanie trwa do momentu, w którym gracze pozbędą się wszystkich kart z ręki.

GDZIE DOŁOŻYĆ KARTĘ?

Każda zagrana karta może być dołożona tylko w jedno miejsce. Ustala się je zgodnie z poniższymi zasadami:

Zasada 1.: Kolejność rosnąca

Karty w rządzie zawsze muszą być ułożone **od najniższej do najwyższej wartości**.

Zasada 2.: Najniższa różnica

Karta musi być umieszczona w rządzie, w którym pomiędzy zagrana kartą a **ostatnią** w rządzie jest najniższa różnica wartości.

Przykład 1: Zagrane zostały karty 18, 22 i 60. Zgodnie z zasadami 18 i 22 powinny być dołożone do drugiego rzędu, a 60 do trzeciego.



2. ZBIERANIE KART

Dopóki zagrana karta pasuje do rzędu, wszystko jest w porządku. Co jednak, kiedy karta zapełni rząd albo nie pasuje do żadnego z nich? Wtedy gracz będzie musiał zebrać karty.

Zasada 3.: Pełny rząd

Karta rzędu określa, ile kart może znajdować się w danym rządzie. Pierwszy rząd (z kartą 3⇒) jest pełny przy dołożeniu trzeciej karty, drugi (ten z kartą 4⇒) jest zapełniony przy dołożeniu czwartej karty, a ostatni (z kartą 5⇒) przy dołożeniu piątej karty. Jeśli gracz dokłada kartę, która zapełnia rząd, musi **zebrać wszystkie karty**, które się w nim znajdują, poza tą, którą właśnie dołożył. Ta będzie pierwszą kartą w rządzie.

Przykład 2: Zagrane zostały karty 59, 81 i 94. Gracz, który zagrał 59, musi dołożyć ją do drugiego rzędu. Zgodnie z kartą rzędu 4⇒, rząd ten zapełnia się przy dołożeniu czwartej karty. Gracz zabiera trzy karty, które już są w tym rzędzie, a jego 59 będzie pierwszą kartą w tym rzędzie.



Zasada 4.: Niższa karta

Jeśli gracz zagra kartę o tak niskiej wartości, że nie przewyższa ona żadnej z ostatnich kart w rzędach, **wybiera dowolny rząd** i musi zebrać wszystkie znajdujące się w nim karty. Zagrana przez niego karta będzie pierwszą w tym rzędzie.

Przykład 3: Gracze zegrali 43, 66 i 89. 43 jest kartą o zbyt niskiej wartości żeby zgodnie z zasadą 1. zagrać ją do któregośkolwiek rzędu. Gracz, który ją zagrał, wybiera rząd, który musi zebrać. Decyduje się na zebranie drugiego rzędu, w której jest tylko karta 59. 43 będzie pierwszą kartą w tym rzędzie.



CO SIĘ DZIEJE Z KARTAMI ZEBRANYMI PRZEZ GRACZA?

Kiedy gracz, zgodnie z zasadą 3. lub 4., zbiera karty, musi wykonać następujące czynności:

- **Wybrać jedną kartę** do rzędu X (patrz: Rząd X i stos X).
- **Pozostałe karty wziąć na rękę.** Od kolejnej tury będzie mógł zagrywać te karty.

Uwaga: Jeśli gracz zbiera tylko jedną kartę, odkłada ją do swojego rzędu X. Nie otrzymuje wtedy dodatkowych kart na rękę.

Przykład 4: Gracz zbiera trzy karty. Wybiera jedną, którą dokłada do swojego rzędu X, a pozostałe dwie bierze na rękę.



RZĄD X I STOS X

Pierwszą kartę, która trafia do **rzędu X**, układa się po prawej stronie karty X⇒. Kolejne karty dokłada się jedną obok drugiej. Karty dokładane do rzędu X również muszą być ułożone **w kolejności rosnącej**. Jeśli gracz musi dołożyć do rzędu X kartę, która nie spełnia tego warunku, wszystkie karty, które były w jego rzędzie X odkłada na stos X, po lewej stronie karty rzędu X⇒.

Przykład 5: Gracz był zmuszony do zebrania dwóch kart, obie są niższe niż ostatnia karta w jego rzędzie X. Wszystkie karty z rzędu X odkłada więc na lewą stronę karty rzędu X⇒, na stos X. Jedna z dwóch zebranych kart zostanie pierwszą kartą w rzędzie X, druga trafi na rękę gracza.



3. KONIEC RUNDY

Runda kończy się, kiedy **na koniec tury**, co najmniej jeden z graczy nie ma już kart na rękę. Liczy się wtedy punkty:

- każda głowa byka na kartach **na ręce** gracza to **1 punkt**;
- każda głowa byka na kartach **w stosie X** gracza to **2 punkty**.

Karty w **rzędzie X** nie dają **żadnych** punktów.



Przykład 6: Podliczenie punktów na koniec rundy:

- **karty na ręce:** 5 byczych głów = 5 punktów
- **stos X:** 9 byczych głów = 18 punktów.

Suma: 5 + 18 = 23 punkty

Należy zapisać punkty zdobyte przez każdego gracza. Następnie przygotowuje się drugą rundę tak, jak opisano na początku.

KONIEC GRY

Gra kończy się **po rozegraniu drugiej rundy**. Sumuje się punkty graczy z obu rund. Gracz, który ma **najmniej punktów**, wygrywa.



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 2021.

Wersja 1.0



© 2016 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH