

# 11. bierze!

Gra autorstwa Wolfganga Kramera  
z ilustracjami Olivera Freudenreicha  
(na podstawie pomysłu Franza Vohwinkela).



Liczba graczy: 2 – 7

Wiek: 8+

Czas: ok. 30 min.

## Zawartość



100 kart byczych głów o wartościach od 1 do 100

10 kart byków

## Cel gry

Każdy gracz rozpoczyna z 10 kartami na ręce. Podczas swojej tury musi dołożyć jedną ze swoich kart na jeden ze stosów znajdujących się na środku stołu. Należy przy tym zwrócić uwagę na różnicę wartości wierzchniej karty w stosie i zagranej przez gracza. Jeśli wynosi ona więcej niż 10, to 11. bierze! i gracz musi wziąć cały stos na rękę. Jest szansa, że gracz otrzyma dzięki temu kartę byka, która pozwala na zagranie więcej niż jednej karty na jeden stos. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart byczych głów z ręki.

## Przygotowanie

- Tasuje się karty byczych głów i rozdaje każdemu z graczy po 10. Gracze układają karty na ręce w kolejności rosnącej. Pozostałe karty byczych głów odkłada się na środku stołu w formie zakrytego stosu do dobierania.
- Wierzną kartę ze stosu do dobierania odkrywa się i odkłada obok niego. Będzie to pierwszy stos, na który będą zagrywane karty byczych głów.
- Karty byków odkłada się obok stosu do dobierania.
- Rozpoczyna najmłodszy gracz.

### Ułożenie kart na początku gry



Karty byków



Stos kart do dobierania



Stos kart zagrzanych

## Przebieg gry

Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi wykonać jedną z poniższych akcji:

- zagranie karty z ręki i dołożenie do jednego ze stosów zagrzanych,
- zabranie wszystkich kart z jednego stosu zagrzanych na rękę.

## Zagrywanie kart

W grze obowiązują trzy zasady zagrywania kart:

- **Zasada 1. – rosnąco**  
Zagrana karta musi mieć wyższą wartość niż wierzchnia karta stosu, na który gracz chce ją zagrać.
- **Zasada 2. – maksymalna różnica wynosi 10**  
Różnica między wartością zagranej karty i tej, która znajduje się na wierzchu stosu, nie może przekraczać 10. Jeśli gracz ma na ręce tylko karty, których wartość przekracza wartości wierzchnich kart o więcej niż 10, musi zebrać któryś ze stosów.
- **Zasada 3. – Ciąg liczb rośnie do 100 i później kontynuuje od 1.**  
Jeśli na wierzchu stosu jest karta o wartości 96, można na nią zagrać karty o wartości od 97 do 100 i od 1 do 6.

**Przykład:** Wierzchnia karta na stosie to 98, gracz zagrywa 5. Zagranie jest zgodne z zasadami, ponieważ różnica wynosi 7 (99, 100, 1, 2, 3, 4, 5).

## Zbieranie stosów na rękę

Gracz wykonuje tę akcję, jeśli nie ma karty, którą może dołożyć do stosu zgodnie z zasadami, lub nie chce tego zrobić z powodu obranej taktyki.

Za każdym razem kiedy któryś z graczy zbiera stos ze stosu do dobierania, odkrywa się dwie wierzchnie karty. Będą one stanowiły kolejne stosy do zagrywania. Oznacza to, że liczba stosów, na które można zagrywać karty, cały czas rośnie. Patrz: *Przykład tury gracza*.

Na początku gry jest tylko jeden stos, więc tylko ten może być zebrany przez gracza. Później w grze pojawi się więcej stosów, gracz wybiera wtedy, który stos chce zebrać.

**Uwaga:** Gracz nie może sprawdzać, ile kart jest w poszczególnych stosach ani jakie one są. Podczas zabierania stosu widzi tylko wierzchnie karty.

Karty zebrane ze stosu gracz dokłada na rękę i układa w kolejności rosnącej. Na tym tura danego uczestnika się kończy.

**Uwaga:** Każdy gracz zbierający stos, w którym znajdują się co najmniej 3 karty, otrzymuje kartę byka. Wykłada ją następnie przed sobą. Gracz może mieć więcej niż jedną kartę byka.



Kiedy stos kart byków wyczerpie się, a gracz powinien otrzymać kartę byka, zabiera jedną od gracza, który ma ich przed sobą najwięcej. Jeśli jest kilku takich graczy, osoba wybiera, od którego z nich zabierze kartę.

## Karty byków

Gracz, który posiada kartę byka, może zagrać więcej niż jedną kartę byczych głów na jeden ze stosów.

- Podczas zagrywania kilku kart każdą z nich obowiązuje zasada maksymalnej różnicy wartości od karty będącej na wierzchu stosu.

**Przykład:** Karta na wierzchu stosu to 33. Gracz posiadający kartę byka może tam dołożyć karty o wartościach od 34 do 43.

- Kiedy gracz zagrywa na stos więcej niż jedną kartę, najpierw wyklada te karty obok stosu, aby wszyscy mogli sprawdzić, czy na pewno są one zgodne z zasadą maksymalnej różnicy wartości. Dopiero wtedy gracz dokłada karty w kolejności rosnącej.

Jeśli gracz ma dwie karty byka, może dołożyć po kilka kart na dwa stosy. Jeśli ma trzy karty byka, to może dołożyć po kilka kart na trzy stosy itd.

### Przykład tury gracza

**Uwaga:** Karty dokłada się na stosy tak, aby przykryć zupełnie poprzednią kartę, a nie w formie wachlarza jak w poniższym przykładzie.

Na początku gry mamy stos do dobierania i stos zagranych z kartą 31 na wierzchu.



Stos do  
dobierania



Stos  
zagranych

Pierwszy gracz może zagrać kartę od 32 do 41. Wybiera 36. Drugi gracz może zagrać kartę pomiędzy 37 a 46. Zagrywa 46.



Stos do  
dobierania



Stos  
zagranych

Trzeci gracz nie ma karty pomiędzy 47 a 56. Musi zebrać cały stos i ułożyć zabrane karty na ręce w kolejności rosnącej. Bierze również kartę byka i odkłada przed sobą. Następnie dobiera dwie karty ze stosu do dobierania i odkłada obok jako nowe stosy zagranych. Odkrył karty o wartościach 23 i 87.



Stos do  
dobierania



Stos  
zagranych



Stos  
zagranych

Gracze kolejno zagrywają 88, 92, 98 i 5 na stos z 87. Kolejny gracz nie ma karty, którą mógłby dołożyć na któryś ze stosów. Musi więc zebrać stos. Decyduje się na zebranie tego z 23, w którym jest tylko jedna karta. Nie otrzyma za to karty byka, ponieważ zebrany stos ma mniej niż 3 karty.



Stos do  
dobierania



Stos  
zagranych



Stos  
zagranych

Odkrywa się dwie karty ze stosu do dobierania, które tworzą kolejne dwa stosy zagranych. Teraz są 3 stosy, na które gracze mogą zagrywać karty.



Stos do  
dobierania



Stos  
zagranych



Stos  
zagranych



Stos  
zagranych

### Koniec gry i punktacja

Runda kończy się, kiedy któryś z graczy pozbedzie się wszystkich kart z ręki. Pozostali sumują bycze głowy ze swoich kart, są to ich punkty ujemne.

**Przykład:** Na tej karcie 3 bycze głowy, czyli gracz otrzyma za nią 3 punkty ujemne.



Punkty zapisuje się i zaczyna kolejną rundę. Nowym graczem rozpoczynającym zostaje osoba, która ma najwięcej punktów ujemnych. Rozgrywa się tyle rund, ile jest graczy. Osoba, która po rozegraniu odpowiedniej liczby rund ma najmniej punktów ujemnych, 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](http://www.g3poland.com)

[www.facebook.com/G3Poland](https://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2021.

Wersja 1.0



© 2010 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH