

5. bierze!

Gra autorstwa Wolfganga Kramera
z ilustracjami Franza Vohwinkela.



Liczba graczy: 2 – 6
Wiek: 10+
Czas: ok. 30 min.

Zawartość:
98 kart z byczymi głowami o wartościach od 1 do 98
12 kart specjalnych:
6 kart „x2”
6 kart „+5”

CEL GRY

Celem graczy jest zgromadzenie jak największej liczby zielonych byczych głów. Na stole jest kilka rzędów kart. Kiedy gracz dokłada piątą kartę do rzędu, zbiera z niego wszystkie karty. W rzędach mogą znajdować się karty zarówno z zielonymi, jak i czerwonymi byczymi głowami. Zielone bycze głowy dają punkty dodatnie, a czerwone ujemne. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa.

KARTY

Karty byczych głów:

1 zielona głowa byka = 1 punkt

Wartość karty = 97

7 czerwonych byków = 7 punktów ujemnych

Wartość karty = 55

Karty specjalne:

Karta „x2”

Karta „+5”

Karty z zielonymi byczymi głowami mają od 1 do 2 byczych głów. Liczba zielonych byczych głów to liczba punktów. Jedna zielona bycza głowa to 1 punkt, dwie takie głowy to 2 punkty.

Karty z czerwonymi byczymi głowami zawierają 2, 3, 5 lub 7 byczych głów. Liczba czerwonych byczych głów to liczba punktów ujemnych. Dwie czerwone bycze głowy to 2 punkty ujemne, 3 takie głowy to 3 punkty ujemne itd.

PRZYGOTOWANIE

Należy oddzielić karty specjalne od kart byczych głów. Każdy gracz otrzymuje jedną kartę „x2” i jedną „+5”. Pozostałe karty specjalne odkłada się do pudełka, nie będą potrzebne.

Karty z byczymi głowami tasuje się i rozdaje graczom zgodnie z poniższą tabelką. Następnie rozkłada się karty byków tak, jak pokazuje obrazek poniżej.

Liczba graczy	Liczba kart dla każdego gracza	Liczba kart na stole
2	14	7
3	12	9
4	12	12
5	12	15
6	10	15



Każdy gracz bierze swoje karty i układa je na ręce w kolejności rosnącej. Karty byków na środku stołu również rozkłada się w kolejności rosnącej, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Każda z kart na stole jest pierwszą kartą w rzędzie. Pozostałe karty odkłada się do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

Każda pojedyncza karta jest pierwszą kartą w rzędzie.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodszy gracz, następnie grę kontynuuje się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz w swojej turze musi zagrać przynajmniej jedną kartę. Może zagrać dwie lub trzy karty. Karty może zagrać do jednego albo kilku rzędów.

JAK UKŁADA SIĘ KARTY?

- Karty można dokładać tylko do istniejących rzędów, nie można tworzyć nowych rzędów.
- Karty byczych głów układane są od zewnętrznej, na ostatniej dołożonej karcie byczych głów w danym rzędzie. Karty specjalne umieszczane są od góry, nad pierwszą kartą w rzędzie. W każdym rzędzie mogą być tylko dwie karty specjalne – jedna „x2” i jedna „+5”.
- Wartość ostatniej karty w rzędzie nazywana jest wartością końcową.
- Każda karta byczych głów może być dołożona do określonego rzędu. Wartość dokładanej karty musi być wyższa niż wartość końcowa rzędu, do którego jest dokładana. Dodatkowo wartość dokładanej karty musi być niższa niż wartość końcowa kolejnego rzędu (patrzac zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

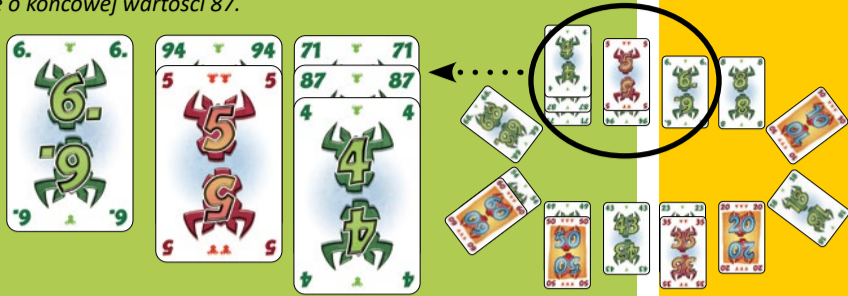
Przykład 1: Janek dokłada trzy karty o następujących wartościach: 35, 50 i 60. 35 może dołożyć tylko do rzędu, którego wartość końcowa wynosi 23. 35 jest wyższe niż 23 i niższe niż 43 – wartość końcowa kolejnego rzędu. 50 może być umieszczona w rzędzie o wartości końcowej 49, a 60 w tym z wartością końcową 55.

3. 2. 1.

Ostatnia karta o wartości 4

- Wyjątek: Kiedy wartość zagranej karty jest wyższa niż najwyższa wartość końcowa lub niższa niż najniższa wartość końcowa, musi ona zostać dołożona do rzędu z najwyższą wartością końcową.

Przykład 2: Piotr chce zagrać 5. Nie ma na stole wartości końcowej niższej niż 5, więc musi ją dołożyć do rzędu z najwyższą końcową wartością, w tym przypadku 94. Następnie chciałby zagrać 87. Musi ją umieścić w rzędzie o końcowej wartości 71. Jako ostatnią kartę zagrywa 4 i umieszcza ją w rzędzie o końcowej wartości 87.

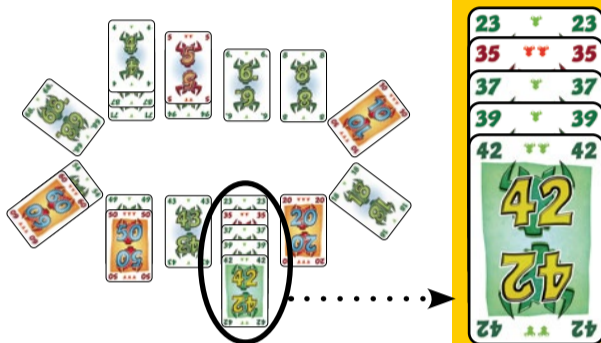


Kiedy gracz zagra jedną, dwie lub trzy karty i ewentualnie weźmie rząd, jego tura się kończy.

ZBIERANIE RZĘDU

Gracz, który dołoży do rzędu piątą kartę z byczą głową, musi zebrać wszystkie karty z tego rzędu, łącznie z kartami specjalnymi. Karty te umieszcza w zakrytym stosie przed sobą. Bierze się je pod uwagę przy punktacji na koniec gry. W jednej turze gracz może zebrać więcej niż jeden rząd.

Przykład 3: Trwa tura Doroty. Zagrywa 37, 39 i 42. Wszystkie karty dokłada do rzędu z wartością końcową 35. Tym samym w rzędzie znajduje się pięć kart. Dorota zbiera ten rząd i umieszcza karty z niego przed sobą w formie zakrytego stosu.



FUNKCJA KART SPECJALNYCH

Gracz może zagrać karty z byczymi głowami, karty specjalne albo kombinację obu typów. Nie może zagrać jednak więcej niż 3 karty.

Karty specjalne nie mają wartości, więc można je dołożyć do dowolnego rzędu. W jednym rzędzie może znaleźć się tylko jedna karta „x2” i jedna „+5”. Karty specjalne dokłada się od góry, nad pierwszą kartą w rzędzie. Nie liczą się one do limitu pięciu kart w rzędzie.

Gracz musi zebrać rząd razem z kartami specjalnymi, kiedy dokłada piątą kartę byczych głów w rzędzie. Jeśli w rzędzie znajdują się 2 karty specjalne, ale tylko 4 karty byczych głów, zostaje on nadal na środku stołu.

Piąta karta byczych głów = zebranie całego rzędu



Karty specjalne i punktacja

- Jeśli gracz w swoim stosie ma kartę specjalną „+5”, otrzymuje dodatkowe 5 punktów.
- Karta „x2”, którą gracz ma w swoim stosie, podwaja jego punkty. Jeśli gracz ma w stosie 2 takie karty, jego punkty mnoży się razy 4.

Uwaga: Gracz otrzymuje 10 punktów ujemnych za każdą kartę specjalną, którą ma na ręce na koniec gry.

KONIEC GRY

Kiedy gracz nie ma więcej kart na ręce, nie bierze udziału w dalszej grze. Gra kończy się, kiedy ostatnia karta byczych głów z rąk graczy zostanie zagrana.

Jeśli gracz ma na ręce tylko karty specjalne, których nie może zagrać, ponieważ każdy z dostępnych rzędów ma już po dwie karty specjalne, również nie gra dalej.

Uwaga: Jeśli gra toczy się prawidłowo, powinny zostać zebrane wszystkie rzędy. Jeśli na stole został jeden rząd, nie będzie on się liczył.

PUNKTACJA

Każdy gracz odkrywa swój stos kart i liczy wszystkie zielone bycze głowy znajdujące się na jego kartach, następnie odejmuje od wyniku sumę czerwonych byczych głów. Następnie dodaje 5 punktów za każdą posiadaną kartę „+5”. Wynik mnoży posiadany kartami „x2”. Za każdą kartę specjalną, która została graczowi na ręce, odejmuje się od wyniku 10 punktów.

Przykład 4: Sebastian zebrał 5 zielonych byczych głów, trzy czerwone, jedną kartę „x2” i jedną „+5”. Na ręce została mu karta specjalna „+5” (-10 punktów).

Na koniec gry otrzymuje następujący wynik:



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



© 1998, 2012

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH