

6 bierz! Byczy Baron

💡 Wolfgang Kramer
& Michael Kiesling

🔪 Franz Vohwinkel

👤 od 8 lat

👥 2–10 graczy

🕒 ok. 30 min

CEL GRY

W każdej rundzie zagrywasz kartę do 1 z 5 rzędów. Jeśli w rzędzie znajdzie się 6. karta lub co najmniej 6 byków w tym samym kolorze, otrzymasz punkty ujemne. Ekscentryczny i wszechstronny Byczy Baron może wyciągnąć Cię z tarapatów, ponieważ jego kartę można dodać do dowolnego rzędu. Gracz, który na koniec będzie mieć najmniej punktów ujemnych, wygra grę!

ELEMENTY



110 kart. Po 1 z wartościami od 1 do 110. Na kartach widać niebieskie, żółte, zielone, czerwone, czarne i białe byki w różnej liczbie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasujcie wszystkie karty i w zależności od liczby graczy rozdajcie każdemu po tyle kart z talii głównej, ile wskazuje tabela poniżej.

👤	2	3	4	5	6	7	8	9	10
📄	24	20	16	16	16	12	12	8	8



Nie oglądajcie swoich kart. Połóżcie je przed sobą w **zakrytym stosie** – swoim własnym stosie dobierania. Dobierzcie na rękę po **4 karty** ze swoich stosów dobierania.

Odkryjcie 5 kart z talii głównej i ułóżcie je w kolumnie na środku stołu. Każda z tych kart jest pierwszą kartą w swoim rzędzie. Podczas gry będziecie dodawać karty do tych rzędów.

Odłóżcie talię główną do pudełka. Nie będziecie jej więcej potrzebować w tej rozgrywce.

Przykład. 5 rzędów na początku gry.

PRZEBIEG GRY

ZAGRYWANIE KART

Każde z Was wybiera 1 kartę z ręki i kładzie ją zakrytą przed sobą na stole. Karty są odkrywane, gdy wszyscy dokonacie wyboru. Gracz, który zagrał kartę o najniższej wartości, dodaje zagrąną przez siebie kartę na koniec 1 z 5 rzędów. Następną kartę dodaje gracz, który zagrał kartę o drugiej najniższej wartości, i tak dalej aż wszystkie zagrane karty zostaną dodane do rzędów.

Dobieranie kart: Jeszcze nie dobierajcie kart! Dobierzcie karty ze swoich stosów dobierania dopiero wtedy, gdy zagraacie wszystkie 4 karty z ręki – dobierzcie wtedy po 4 nowe karty na rękę.

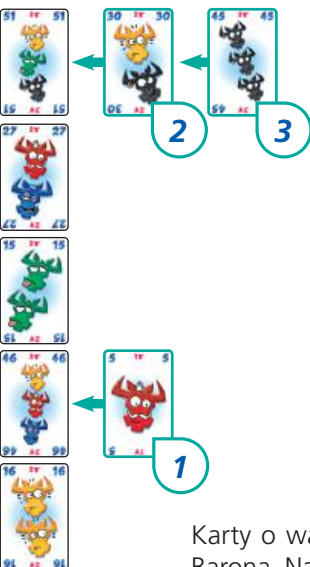
DO KTÓREGO RZĘDU DODAĆ KARTĘ?

Kartę zawsze dodajesz na **koniec** rzędu, kładąc ją po prawej stronie ostatniej karty w rzędzie. Obowiązują poniższe zasady:

Kolor do koloru

Możesz dodać kartę do rzędu tylko wtedy, gdy na **ostatniej karcie** w tym rzędzie widać przynajmniej 1 byka w takim samym kolorze jak 1 z byków na Twojej karcie. Jeśli więcej niż 1 rząd spełnia ten wymóg, możesz wybrać, do którego z nich dodasz kartę.

Wartości na kartach decydują tylko o tym, w jakiej kolejności będziecie dodawać karty do rzędów. Nie mają wpływu na to, do którego rzędu można dodać kartę!



Przykład.

(1) Karta Wojtka ma najniższą wartość, więc dodaje kartę do rzędu jako pierwszy. Może dodać ją do 2. albo 4. rzędu. Wybiera 4. rząd.

(2) Teraz kolej Asi. Decyduje się dodać kartę do 1. rzędu.

(3) Ponieważ tylko w 1. rzędzie na ostatniej karcie widać czarnego byka, Michał musi dodać swoją kartę na koniec tego rzędu.

Karty o wartościach 52 i 104 to karty Byczego Barona. Na karcie Byczego Barona widać byki we wszystkich 6 kolorach, więc można dodać jego kartę do dowolnego rzędu.



ZBIERANIE KART



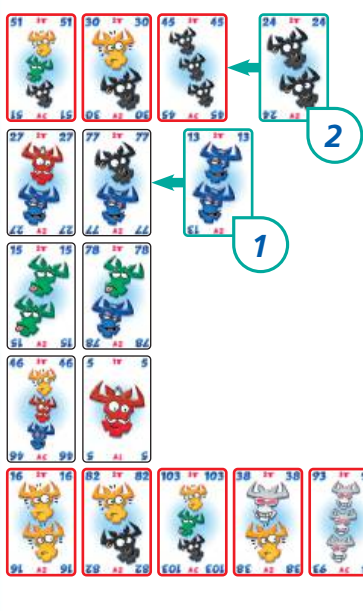
Zasada 1. Szósta karta.

Jeśli zagrana przez Ciebie karta miałaby się stać **6. kartą** w rzędzie, musisz najpierw zebrać wszystkie 5 kart w tym rzędzie, a następnie dodać swoją kartę jako 1. kartę nowego rzędu.



Zasada 2. Sześć albo więcej byków w tym samym kolorze.

Jeśli zagrana przez Ciebie karta sprawia, że w rzędzie znajduje się **6 albo więcej byków w tym samym kolorze**, musisz najpierw zebrać wszystkie karty po jej lewej stronie, a następnie dodać swoją kartę jako 1. kartę nowego rzędu.



Przykład.

(1) Asia może dodać kartę do 2. albo 3. rzędu. Wybiera 2. rząd.

(2) Po tym, jak Asia dodała swoją kartę do 2. rzędu, Wojtek może dodać swoją kartę tylko do 1. rzędu. Teraz w 1. rzędzie znajduje się więcej niż 6 czarnych byków, więc Wojtek musi zebrać z niego karty. Dodaje swoją kartę jako 1. kartę 1. rzędu.

(3) Michał też ma pecha. Może dodać kartę tylko do 5. rzędu. To 6. karta, więc musi zebrać wszystkie karty z tego rzędu. Dodaje swoją kartę jako 1. kartę 5. rzędu.



Zasada 3. Brak byków w tym samym kolorze.

Żaden z rzędów nie kończy się kartą z bykiem w tym samym kolorze co 1 z byków na zagranej przez Ciebie karcie? Zbierz wszystkie karty z dowolnego rzędu, a następnie dodaj swoją kartę jako 1. kartę nowego rzędu.

BYCZY STOS

Gdy musisz zebrać karty, odkładasz je na stos przed sobą na stole. To jest Twój byczy stos.

Ważne. Nie dodawaj zebranych kart na swoją rękę ani do swojego stosu dobierania!

BYKI = PUNKTY UJEMNE

U góry każdej karty widnieje czerwona liczba punktów ujemnych. Ta liczba jest równa liczbie byków na karcie (karta Byczego Barona daje 6 punktów ujemnych).

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszyscy dodacie swoje ostatnie karty do rzędów. Weźcie swoje bycze stosy i policzcie byki na zebranych kartach. Gracz, który ma **najmniej punktów ujemnych**, wygrywa grę! Jeśli gracze remisują, współdzielą zwycięstwo!

Ewentualnie możecie wcześniej ustalić, ile rozgrywek przeprowadzicie. W takim przypadku zapisujcie wyniki z poszczególnych rozgrywek i później je zsumujcie, aby ustalić, kto wygrał.

WARIANT 1. LICZY SIĘ KOLOR!

Zasady pozostają bez zmian poza **zasadą 1.**, której nie należy stosować. To oznacza, że gracze zbierają karty tylko wskutek działania zasady 2. i zasady 3.

WARIANT 2. BYKI = PUNKTY DODATNIE

W tym wariantcie byki w Twoim byczym stosie nie liczą się jako punkty ujemne, ale dodatnie.

Zasady pozostają bez zmian z poniższymi wyjątkami:

Zasada 3. Brak byków w tym samym kolorze.

Gdy zagrasz kartę, której nie możesz dodać do żadnego z rzędów, kładziesz tę kartę zakrytą na spodzie swojego stosu dobierania.

Koniec gry

Po tym, jak co najmniej 1 z graczy dodał swoją ostatnią kartę do rzędu, dokończcie rundę. Po zakończeniu tej rundy następuje koniec gry. Policzcie byki w byczym stosie. To Wasze punkty zwycięstwa. Jeśli wciąż macie karty na rękach albo w stosach dobierania, byki na nich liczą się jako punkty ujemne.

Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa grę.



Producent: © AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, Niemcy, 2025

Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia

rebel

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl

Tłumaczenie: Agnieszka Możejko
Redakcja: zespół Rebel

Wersja 1.0