

6 bere!



CZ

NENÍ TO HRA PRO KRÁVY!

od Wolfganga Kramera
s ilustracemi Franze Vohwinkela

Pro 2–10 hráčů
ve věku od 8 let
Délka hry: asi 45 minut

OBSAH:

132 karet

104 číslovaných karet s hodnotami 1–104

28 speciálních karet (po 4 od každé: **Stop!**,
Přemístění, Vložení, Nahrazení,
Minus = Plus, 5. řada a 7 bere!)

1 bodovací bloček a tužka

Speciální karty budete potřebovat pouze pro jubilejní variantu hry. Pokud hrajete základní hru, ponechte je v krabici.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

CÍL HRY

Cílem hry je nebrat žádné karty. Každá karta, kterou si musíte vzít, znamená jeden minusový bod za každou vyobrazenou krávu! Zvítězí ten, kdo během hry nasbírá nejméně minusových bodů.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte všechny karty a rozdejte každému hráči **10 karet**. Jeden z hráčů si vezme blok a tužku na zapisování bodů.

VYTVOŘENÍ ČTYŘ ŘAD

Čtyři ze zbývajících karet vyložte pod sebe do středu stolu. Každá z těchto karet tvoří začátek řady. Každá řada může obsahovat **maximálně pět karet!** Zbývající karty odložte, nebudete je v této hře potřebovat.

Obr. 1: Čtyři řady na začátku hry.



PRŮBĚH KOLA

1. ZAHŘÁNÍ KARTY

Každý hráč vybere z ruky jednu kartu a položí ji **lícem dolů** před sebe. Jakmile mají všichni vybranou kartu, otočte je lícem nahoru.

Kdo má kartu s nejnižším číslem, přiloží ji do jedné ze čtyř řad. Poté je na řadě hráč s druhou nejnižší kartou atd., dokud nepřiložíte nejvyšší kartu zahraniou v tomto kole. Karty vždy přikládáte vedle sebe. Takto pokračujte, dokud všichni neodehrajete všech svých deset karet.

Jak se karty přikládají?

Každá zahraniá karta patří vždy pouze do jedné řady. Pro přikládání platí následující pravidla:

Pravidlo 1: „Vzrůstající hodnota“

Karty do řady přikládáte tak, aby přiložená karta měla vyšší číslo než karta, za kterou ji přikládáte.

Pravidlo 2: „Nejnižší rozdíl“

Kartu musíte přiložit do řady za kartu, která má s právě přikládanou kartou nejnižší rozdíl.

Příklad: Jak ukazuje obrázek 1, mají v tuto chvíli první karty čtyř řad následující hodnoty: **12, 37, 43 a 58**. V první sadě zahrají čtyři hráči následující karty: **14, 15, 44 a 61**. Nejnižší karta je **14**, bude se tedy přikládat jako první. Podle pravidla 1 patří pouze do první řady za **12** a stejně tak i **15** přijde do této řady za **14**. Kartu **44** můžete podle pravidla 1 přiložit do řady za čísla **15, 37** nebo **43**, podle pravidla 2 „Nejnižší rozdíl“ ji však musíte přiložit za kartu **43**. Karta 61 patří podle pravidla 2 do čtvrté řady za kartu **58**.



Obr. 2: Čtyři řady po první sadě.

2. BRANÍ ŘADY

Dokud můžete vyložené karty přiložit do nějaké řady, je vše v pořádku. Co se ale stane s naplněnou řadou nebo s kartou, již nelze nikam přiložit? V obou případech si hráč, který takovou kartu zahrál, musí vzít některou řadu karet.

Pravidlo 3: „Naplněná řada“

Řada je naplněná, když je v ní pět karet. Pokud má být podle pravidla 2 do této řady umístěna karta šestá, hráč, který tuto kartu zahrál, si musí vzít všech pět karet ležících v této řadě. Místo nich položí do prostředku stolu kartu, kterou právě zahrál. Ta bude tvořit začátek nové řady.

Příklad: Ve druhé sadě zahrají naši čtyři hráči následující karty: **21**, **26**, **30** a **36**. Karty **21** a **26** patří do první řady, která je teď s pěti kartami naplněná. Hráč, který zahrál kartu **30**, by měl tuto kartu rovněž přiložit do první řady. Ta by už však byla šestá, hráč si tedy musí vzít všech pět karet první řady. Karta **30** nyní tvoří první kartu první řady. Kartu **36** pak přiložte za **30**.



Obr. 3: Čtyři řady po druhé sadě.

Pravidlo 4: „Nízká karta“

Když hráč zahrane tak nízkou kartu, že ji není možné umístit do žádné z řad, musí si vzít celou jednu řadu dle **svého výběru**. Jeho nízká karta bude tvořit začátek nové řady.



Příklad: Ve třetí sadě byly zahrány následující karty: **3**, **9**, **68** a **83**. Karta **3** je nejnižší a musí být přiložena jako první. Nelze ji ale přiložit do žádné řady. Hráč, který ji zahrál, vyprázdní jednu libovolnou řadu. Vybere si druhou řadu a vezme si kartu **37** (protože je tam jen jedna kráva). Jeho 3 je teď první kartou druhé řady. Hráč s kartou 9 má štěstí, neboť ji teď může položit do této řady za 3. Karty **68** a **83** jsou postupně přiloženy do čtvrté řady.

Obr. 4: Čtyři řady po třetí sadě.

Tip: Pokud si musíte z důvodu nízké zahrané karty vzít řadu karet, vyberte si takovou, kde je nejméně krav.

KRÁVY = MINUSOVÉ BODY

Na každé kartě je mezi čísly vyobrazena nejméně jedna kráva. Každá kráva znamená jeden minusový bod!

Na kartách končících číslem pět (5, 15, 25 atd.) jsou dvě krávy.



Na kartách končících číslem nula (10, 20, 30 atd.) jsou tři krávy.



Na kartách se shodnými čísly (11, 22, 33 atd.) je pět krav.



Číslo 55 obsahuje jak shodná čísla, tak rovněž končí číslem pět, proto je na kartě 7 krav.

KRAVÍ BALÍČEK

Pokud si musíte vzít karty, položte je před sebe lícem dolů do svého „kravího balíčku“.

POZOR:

Karty, které si musíte vzít, nesmíte přidat do ruky.

KONEC KOLA

Kolo končí, když všichni zahrají a přiloží své karty. Vezměte své „kraví balíčky“ a spočítejte krávy na kartách (= minusové body).

Zapište každému hráči jeho minusové body a můžete začít nové kolo.

HERNÍ TIPY

Následující dva příklady vám ukáží, jak postupovat v jednotlivých případech.



Příklad 1: Hráč zahrál kartu **45**, protože si myslel, že ji bude moci zařadit do třetí řady za číslo **41**. To se ale mýlil; musí totiž svoji kartu **45** podle pravidla 2 „Nejnižší rozdíl“ přiložit do čtvrté řady za **42**. Jeho **45** je tedy šestá karta a hráč si musí celou čtvrtou řadu vzít!

Obr. 5:
Vyložené karty
pro příklad 1

KONEC HRY

Hrajte tolik kol, dokud jeden či více z vás nenasbírá 66 minusových bodů. Vítězem se stane ten, kdo má na konci nejméně krav. Pokud má nejmenší počet krav více hráčů, pak se o vítězství dělí.

Samozřejmě si můžete na začátku hry stanovit jiný počet krav pro konec hry nebo určitý počet kol, na které budete hrát.



Příklad 2: Zde hraje hráč kartu **62** a věří, že ji zařadí do první řady vedle čísla **61**. Má však velkou smůlu. Některý z hráčů ve stejné sadě zahrál číslo **29** a vyprázdnil první řadu, tedy **61**. Hráč s kartou **62** ji tedy musí zařadit do čtvrté řady vedle čísla **42**. Tato řada už je však plná a hráč si musí vzít všech pět karet!

Obr. 6:
Vyložené karty
pro příklad 2

PROFI VARIANTA PRO 2–6 HRÁČŮ

Pokud máte v oblibě taktizování, můžete vyzkoušet následující variantu hry. Všechna pravidla základní hry zůstávají v platnosti. Zde jsou nová pravidla:

1. Všechny karty ve hře jsou známé

Počet použitých karet závisí na počtu hráčů. Postupujte následovně: počet hráčů krát 10 plus 4 karty.

Příklad: 3 hráči → 34 karet od 1 do 34

4 hráči → 44 karet od 1 do 44

Všechny takto určené karty vytřídíte z balíčku. Ostatní karty nebudete potřebovat.

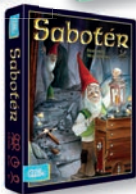
2. Každý hráč si svých deset karet vybere sám

Poté rozprostřete karty po stole. Postupně si hráči vybírají vždy po jedné kartě, dokud nemá každý v ruce deset karet. Zbývající čtyři karty použijte jako začátky řad.

Další průběh hry je stejný jako u základní varianty.



Vyzkoušejte i další karetní hry!



6 BERE! – VARIANTA S NOVÝMI SPECIÁLNÍMI KARTAMI PRO 2–8 HRÁČŮ

PŘÍPRAVA HRY

Odděleně zamíchejte číslované karty a speciální karty. Každý hráč dostane do ruky **dvanáct číslovaných** karet a **tři speciální** karty. Stejně jako v základní hře vyložte čtyři karty na začátky řad. Zbývající číslované karty odložte stranou. Nerozdané speciální karty vytvoří lícem dolů otočený dobírací balíček. Ten položte v dosahu hráčů ke čtyřem kartám řad.

Jeden z hráčů si vezme blok a tužku pro zapisování bodů.



PRŮBĚH HRY

I v této variantě platí základní pravidla. Hrajete ale pouze **dvě kola**. První kolo skončí, až odehrajete všechny své číslované karty. Pro druhé kolo obdržíte nové číslované i speciální karty.

Jak zahrát speciální kartu?

Když musíte přiložit zahranou kartu do jedné z řad, **můžete** v tuto chvíli zahrát speciální kartu. Nejprve vyložte speciální kartu lícem nahoru vedle zahrané číslované karty. Přiložení číslované karty proveďte podle významu speciální karty.

Použité speciální karty odkládejte lícem nahoru vedle dobíracího balíčku speciálních karet.

VE HŘE JSOU NÁSLEDUJÍCÍ SPECIÁLNÍ KARTY



5. řada



7 bere!



Vložení



Nahrazení



Přemístění



Stop!



Minus = Plus



5. řada

Jestliže použijete tuto kartu, zahájíte tak 5. řadu. Zahraná číslovaná karta se stane první kartou nové řady. Dokud je ve hře pět řad pro přikládání, nemůže žádný hráč použít další kartu **5. řada**. Pokud si má hráč vzít nějakou řadu, musí na svůj kraví balíček položit nejen karty z této řady, ale také **svou zahraniou číslovanou** kartu. Takto budou ve hře opět jen čtyři řady.

Tip: Jako připomínku můžete umístit použitou speciální kartu vlevo od páté řady a odložit ji až ve chvíli, kdy budete mít na stole opět jen čtyři řady.

Příklad: Příklad: Aleš vyloží kartu **23**, měl by si tedy vzít čtvrtou řadu. Tomu chce zabránit a použije kartu **5. řada**. Nyní přiloží svou **23** jako první kartu páté řady.

4. řada



5. řada



7 bere!

Jestliže použijete tuto kartu, **nemusíte** si brát naplněnou řadu. Zahranou číslovanou kartu přiložte na šestou pozici řady a ihned za ní na sedmou pozici použijte speciální kartu. Takto bude řada naplněná až sedmou kartou. Speciální karta zůstane namístě, dokud si řadu někdo nevezme. Kdo si takovou řadu vezme, položí šest karet na svůj kraví balíček a svou zahranou kartu umístí na první pozici řady.

Příklad: Tomáš zahrál kartu **20**. Řadu si ale vzít nemusí, protože ihned zahrál na sedmou pozici speciální kartu **7 bere!**.





Vložení

Jestliže použijete tuto kartu, **nepřikládáte** zahraniou číslovanou kartu **nakonec** některé z řad. Místo toho kartu umístíte do **libovolné** řady mezi dvě číslované karty nebo také na začátek nějaké řady. Tato vložená karta se musí hodit do vzrůstající číselné řady. Pokud se však tato řada stane naplněnou, musíte si karty vzít. První kartou nové řady se stane poslední karta této řady.

Příklad: Kuba zahrál **10**. Je to „nízká“ karta, kterou nemůže přiložit do žádné řady, a musel by si tedy nějakou řadu vzít. To Kuba nechce, zahraje proto speciální kartu **Vložení**. Ta mu dovolí umístit jeho **10** mezi **5** a **11**.





Nahrazení

Jestliže použijete tuto kartu, vezměte si zahranou číselnou kartu zpět do ruky. Místo ní vyberte jinou kartu a tu ihned přiložte do vhodné řady. Díky této nové kartě se stávající pořadí přikládání karet nezmění.

Příklad: David zahrál kartu **25**. Měl by ji přiložit za **17** a vzít si řadu. To nemá v úmyslu, proto použije speciální kartu **Nahrazení** a kartu **25** si vezme zpět do ruky. Poté zahraje **15**, kterou může přiložit do jiné řady za **10**.





Přemístění

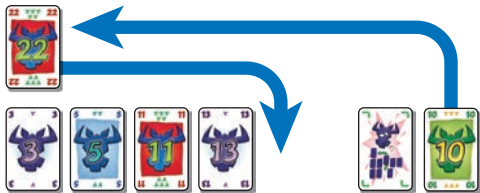
Jestliže použijete tuto kartu, **nejprve** přemístíte jednu libovolnou kartu do jiné řady. Může to být i řada, kde leží speciální karta **7 bere!**, ale ne řada s kartou **Stop!**.

Přesunutá karta se musí do nové řady hodit **pouze do vzrůstající číselné řady**. Poté přiložte svou zahranou kartu na konec některé řady.

Příklad 1: Katka zahrála kartu **24**. Měla by ji přiložit za kartu **22** a vzít si řadu, což nechce. Použije tedy speciální kartu Přemístění. Nejprve přemístí **13** mezi **10** a **17**. Poté přiloží svou **24** za **22**.



Příklad 2: Pokud by se jedna řada skládala pouze z jedné karty, mohla by Katka i tuto jedinou kartu přemístit do jiné řady. Její zahraniá karta pak přijde na začátek právě vyprázdňené řady.



Stop!

Jestliže použijete tuto kartu, nejprve ji přiložte na konec libovolné řady. Tato řada je nyní uzavřena. Zde již nemůžete přidávat ani odebírat žádné karty, ani brát celou řadu. Zahranou číslovanou kartu **poté** zahrajte do nějaké vhodné řady.

Pozor: Ve stejnou chvíli mohou karty **Stop!** ležet pouze ve dvou řadách.

Jakmile někdo z vás vezme nějakou jinou řadu, odstraňte karty **Stop!** z obou řad.

Kartu **Stop!** nikdy nemůžete položit vedle karty **7 bere!**.

Příklad: Soňa zahrála kartu **22**. Měla by ji přiložit do horní řady a řadu si vzít. To nechce, použije proto speciální kartu **Stop!**, kterou přiloží k horní řadě. Nyní může svou **22** přiložit do spodní řady.





Minus = Plus

Tuto kartu můžete použít pouze tehdy, máte-li si vzít řadu. Pomocí ní změníte minusové body **jedné** číslované karty z právě sebrané řady za plusové body a smíte ihned tyto plusové body vyměnit za minusové body z karet sebrané řady a/nebo kravího balíčku. Všechny takto vyměněné karty odstraňte ze hry. Pokud nemáte v kravím balíčku dostatek krav, plusové body propadnou.

Příklad 1: Gábina zahrála kartu **20** a musí si vzít řadu. Použije kartu **Minus = Plus**, díky které změní minusové body na kartě **11** za plusové. Krávy na kartách **3, 5, 13** a **17** dávají dohromady pět minusových bodů. Gábina tedy může odložit stranou všechny karty této řady. Zahraná **20** se stane první kartou nové řady.



Příklad 2: Mirek zahrál kartu **3**. Je to „nízká“ karta, kterou nemůže nikam přiložit. Musí si tedy vzít řadu. Rozhodne se pro řadu s kartami **11** a **13**. Použije kartu **Minus = Plus** a změní krávy na kartě **11** na pět plusových bodů. Ve svém kravím balíčku vyhledá karty s přesně čtyřmi kravami a spolu s kartami **11** a **13** je odloží stranou. Zahraná **3** se stane první kartou nové řady.



VÝMĚNA SPECIÁLNÍCH KARET

Kdykoli si vezmete řadu, smíte si vyměnit jednu speciální kartu. Odložte jednu ze svých speciálních karet lícem nahoru vedle dobíracího balíčku a vezměte si horní kartu z balíčku do ruky. Pokud je dobírací balíček prázdný, zamícháním odložených karet vytvořte nový.

KONEC PRVNÍHO KOLA

Jakmile odehrajete všechny své číslované karty, končí první kolo. Zapište si své minusové body. Poté zamíchejte všech 104 číslovaných karet a znovu rozdejte každému hráči dvanáct karet. Čtyři karty vyložte do středu stolu jako začátky řad. Pokud někomu zby-

vají nepoužité speciální karty, může si je ponechat do druhého kola. Navíc rozdejte každému hráči tři nové speciální karty. Pokud nemáte dostatek karet, aby mohl každý hráč dostat tři, rozdejte všem pouze jednu nebo dvě karty.

KONEC HRY

Hra končí, když odehrajete ve druhém kole všechny své číslované karty. Nepoužité speciální karty odložte stranou. Zapište si minusové body z druhého kola a sečtěte je s body z prvního kola. Vítězem se stane ten, kdo má na konci nejméně minusových bodů. Pokud má nejmenší počet minusových bodů více hráčů, pak se o vítězství dělí.



© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach,
MCMXCIV, MMXIX
Version 1.0

The logo for Albi, featuring the word "Albi" in a black, cursive script font.

Překlad: Michal Kohoutek a Jiří Klumpar

PŘEHLED SPECIÁLNÍCH KARET



5. řada

Hráč založí pátou řadu. Pokud již ve hře pátá řada je, pak není možné tuto kartu zahrát.



7 bere!

Řadu nebere šestá karta, ale až sedmá.



Vložení

Zahranou kartu přiložte na začátek řady nebo mezi karty řady.



Nahrazení

Zahranou číslovanou kartu vyměňte za jinou kartu z ruky.



Přemístění

Libovolnou kartu jedné řady přemístěte na vhodné místo jiné řady: na začátek, mezi karty nebo na konec.



Stop!

Zastavuje řadu. Tato řada se již nesmí měnit. Najednou mohou být vyloženy pouze dvě tyto karty.



Minus = Plus

Při braní řady mění minusové body jedné číslované karty na plusové.

6 berie!



SK

NIE JE TO HRA PRE KRAVY!

od Wolfganga Kramera
s ilustráciami Franza Vohwinkela

Pre 2 – 10 hráčov vo veku od 8 rokov
Dĺžka hry: asi 45 minút

OBSAH:

132 kariet

104 číslovaných kariet s hodnotami 1 – 104
28 špeciálnych kariet (po 4 z každej: **Stop!**,
Premiestnenie, Vloženie, Nahradenie,
Mínus = Plus, 5. rad a 7 berie!)

1 bodovací blok a ceruzka

Špeciálne karty budete potrebovať len pre jubilejný variant hry. Pokiaľ hráte základnú hru, ponechajte ich v škatuli.

ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ

CIEĽ HRY

Cieľom hry je nebrať žiadne karty. Každá karta, ktorú si musíte vziať, znamená jeden mínusový bod za každú vyobrazenú kravu! Zvítazí ten, kto počas hry nazbiera najmenej mínusových bodov.

PRÍPRAVA HRY

Zamiešajte všetky karty a rozdajte každému hráčovi **10 kariet**. Jeden z hráčov si vezme blok a ceruzku na zapisovanie bodov.

VYTVORENIE ŠTYROCH RADOV

Štyri zo zostávajúcich kariet vyložte pod seba do stredu stola. Každá z týchto kariet tvorí začiatok radu. Každý rad môže obsahovať **maximálne päť kariet!** Zostávajúce karty odložte, nebudete ich v tejto hre potrebovať.

Obr. 1: Štyri rady na začiatku hry.



PRIEBEH KOLA

1. ZAHRANIE KARTY

Každý hráč vyberie z ruky jednu kartu a položí ju **lícom dole** pred seba. Hneď ako majú všetci vybranú kartu, otočte ju lícom hore.

Kto má kartu s najnižším číslom, priloží ju do jednej zo štyroch radov. Potom je na rade hráč s druhou najnižšou kartou, atď., kým nepriložíte najvyššiu kartu zahranú v tomto kole. Karty vždy prikladajte vedľa seba. Takto pokračujte, kým všetci neodohráte všetkých svojich desať kariet.

Ako sa karty prikladajú?

Každá zahraná karta patrí vždy len do jedného radu. Pre prikladanie platia nasledujúce pravidlá:

Pravidlo 1: „Narastajúca hodnota“

Karty do radu prikladajte tak, aby priložená karta mala vyššie číslo než karta, za ktorú ju prikladáte.

Pravidlo 2: „Najnižší rozdiel“

Kartu musíte priložiť do radu za kartu, ktorá má s práve prikladanou kartou najnižší rozdiel.

Príklad: Ako ukazuje obrázok 1, majú v tejto chvíli prvé karty štyroch radov nasledujúce hodnoty: **12, 37, 43** a **58**. V prvej sérii zahrajú štyria hráči nasledujúce karty: **14, 15, 44** a **61**. Najnižšia karta je 14, bude sa teda prikladať ako prvá. Podľa pravidla 1 patrí len do prvého radu za 12 a takisto aj **15** príde do tohto radu za **14**. Kartou **44** môžete podľa pravidla 1 priložiť do radu za čísla **15, 37** alebo **43**, podľa pravidla 2 „Najnižší rozdiel“ ju však musíte priložiť za kartu **43**. Karta **61** patrí podľa pravidla 2 do štvrtého radu za kartu **58**.



Obr. 2: Štyri rady po prvej sérii.

2. BRANIE RADU

Kým môžete vyložené karty priložiť do nejakého radu, je všetko v poriadku. Čo sa však stane s naplneným radom alebo s kartou, ktorú nie je možné nikam priložiť? V oboch prípadoch si hráč, ktorý takú kartu zahral, musí vziať niektorý rad kariet.

Pravidlo 3: „Naplnený rad“

Rad je naplnený, keď je v ňom päť kariet. Pokiaľ má byť podľa pravidla 2 do tohto radu umiestnená karta šiesta, hráč, ktorý túto kartu zahral, si musí vziať všetkých päť kariet ležiacich v tomto rade. Namiesto nich položí doprostred stola kartu, ktorú práve zahral. Tá bude tvoriť začiatok nového radu.

Príklad: V druhej sérii zahrajú naši štyria hráči nasledujúce karty: **21**, **26**, **30** a **36**. Karty **21** a **26** patria do prvého radu, ktorý je teraz s piatimi kartami naplnený. Hráč, ktorý zahral kartu **30**, by mal túto kartu rovnako priložiť do prvého radu. Tá by už však bola šiesta, hráč si teda musí vziať všetkých päť kariet prvého radu. Karta **30** teraz tvorí prvú kartu prvého radu. Kartu **36** potom priložte za **30**.



Obr. 3: Štyri rady po druhej sérii.

Pravidlo 4: „Nízka karta“

Keď hráč zahrá takú nízku kartu, že ju nie je možné umiestniť do žiadneho z radov, musí si vziať celý jeden rad podľa **svojho výberu**. Jeho nízka karta bude tvoriť začiatok nového radu.



Príklad: V tretej sérii boli zahrané nasledujúce karty: **3**, **9**, **68** a **83**. Karta **3** je najnižšia a musí byť priložená ako prvá. Nie je ju však možné priložiť do žiadneho radu. Hráč, ktorý ju zahrál, vyprázdni jeden ľubovoľný rad. Vyberie si druhý rad a vezme si kartu **37** (pretože je tam len jedna krava). Jeho **3** je teraz prvou kartou druhého radu. Hráč s kartou **9** má šťastie, pretože ju teraz môže položiť do tohto radu za **3**. Karty **68** a **83** sú postupne priložené do štvrtého radu.

Obr. 4: Štyri rady po tretej sérii.

Tip: Pokiaľ si musíte z dôvodu nízkej zahranej karty vziať rad kariet, vyberte si taký, kde je najmenej kráv.

KRAVY = MÍNUSOVÉ BODY

Na každej karte je medzi číslami vyobrazená najmenej jedna krava. Každá krava znamená jeden mínusový bod!

Na kartách končiacich číslom päť (5, 15, 25 atď.) sú dve kravy.



Na kartách končiacich číslom nula (10, 20, 30 atď.) sú tri kravy.



Na kartách so zhodnými číslami (11, 22, 33 atď.) je päť kráv.



Číslo 55 obsahuje nielen zhodné čísla, ale takisto sa končí číslom päť, preto je na karte 7 kráv.

KRAVÍ BALÍČEK

Pokiaľ si musíte vziať karty, položte ich pred seba lícom dole do svojho „kravieho balíčka“.

POZOR:

Karty, ktoré si musíte vziať, nesmiete pridať do ruky.

KONIEC KOLA

Kolo končí, keď všetci zahrajú a priložia svoje karty. Vezmite svoje kravie balíčky a spočítajte kravy na kartách (= mínusové body).

Zapíšte každému hráčovi jeho mínusové body a môžete začať nové kolo.

HERNÉ TIPY

Nasledujúce dva príklady vám ukážu, ako postupovať v jednotlivých prípadoch.



Príklad 1: Hráč zahral kartu **45**, pretože si myslel, že ju bude môcť zaradiť do tretieho radu za číslo **41**. Mýlil sa však; musí totiž svoju kartu **45** podľa pravidla 2 „Najnižší rozdiel“ priložiť do štvrtého radu za **42**. Jeho **45** je teda šiesta karta a hráč si musí celý štvrtý rad vziať!

Obr. 5:
Vyložené karty
pre príklad 1

KONIEC HRY

Hrajte toľko kôl, kým jeden či viacerí z vás nenazbierate 66 mínusových bodov. Víťazom sa stane ten, kto má na konci najmenej kráv. Pokiaľ má najmenší počet kráv viac hráčov, tak sa o víťazstvo delia.

Samozrejme, na začiatku hry si môžete stanoviť iný počet kráv na koniec hry alebo určitý počet kôl, ktoré budete hrať.



Príklad 2: Tu vyberie hráč kartu **62** a verí, že ju zaradí do prvého radu vedľa čísla **61**. Má však veľkú smolu. Niektorý z hráčov v rovnakej sérii zahral číslo **29** a vyprázdnil prvý rad, teda **61**. Hráč s kartou **62** ju teda musí zaradiť do štvrtého radu vedľa čísla **42**. Tento rad je už však plný a hráč si musí vziať všetkých päť kariet!

Obr. 6:
Vyložené karty
pre príklad 2

PROFI VARIANT PRE 2 – 6 HRÁČOV

Pokiaľ máte v oblube taktizovanie, môžete vyskúšať nasledujúci variant hry. Všetky pravidlá základnej hry zostávajú v platnosti. Tu sú nové pravidlá:

1. Všetky karty v hre sú známe

Počet použitých kariet závisí od počtu hráčov. Postupujte takto: počet hráčov krát 10 plus 4 karty.

Príklad: 3 hráči → 34 kariet od 1 do 34

4 hráči → 44 kariet od 1 do 44

Všetky takto určené karty vytriedte z balíčka. Ostatné karty nebudete potrebovať.

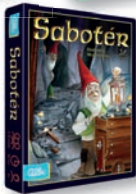
2. Každý hráč si svojich desať kariet vyberie sám

Potom rozprestriete karty po stole. Postupne si hráči vyberajú vždy po jednej karte, kým nemá každý v ruke desať kariet. Zostávajúce štyri karty použite ako začiatky radov.

Ďalší priebeh hry je rovnaký ako v základnom variante.



Vyskúšajte aj ďalšie karetné hry!



6 BERIE! – VARIANT S NOVÝMI ŠPECIÁLNYMI KARTAMI PRE 2 – 8 HRÁČOV

PRÍPRAVA HRY

Oddelene zamiešajte číslované karty a špeciálne karty. Každý hráč dostane do ruky **dvanásť číslovaných kariet** a **tri špeciálne karty**. Rovnako ako v základnej hre vyložte štyri karty na začiatky radov. Zostávajúce číslované karty odložte bokom. Nerozdané špeciálne karty vytvoria lícom dole otočený doberajúci balíček. Ten položte na dosah hráčom k štyrom kartám radov. Jeden z hráčov si vezme blok a ceruzku na zapisovanie bodov.



PRIEBEH HRY

I v tomto variante platia základné pravidlá. Hrajte však len **dve kolá**. Prvé kolo sa skončí, keď odohráte všetky svoje číslované karty. Na druhé kolo dostanete nové číslované i špeciálne karty.

Ako zahrať špeciálnu kartu?

Keď musíte priložiť zahranú kartu do jedného z radov, **môžete** v tomto momente zahrať špeciálnu kartu. Najprv vyložte špeciálnu kartu lícom hore vedľa zahranej číslopanej karty. Priloženie číslopanej karty urobte podľa významu špeciálnej karty. Použité špeciálne karty odkladajte lícom hore vedľa doberajúceho balíčka špeciálnych kariet.

V HRE SÚ NASLEDUJÚCE ŠPECIÁLNE KARTY



5. rad



7 berie!



Vloženie



Nahradenie



Premiestnenie



Stop!



Mínus = Plus



5. rad

Ak použijete túto kartu, začnete tak 5. rad. Zahraná číslovaná karta sa stane prvou kartou nového radu. Kým je v hre päť radov na prikladanie, nemôže žiadny hráč použiť ďalšiu kartu **5. rad**. Pokiaľ si má hráč vziať nejaký rad, musí na svoj kraví balíček položiť nielen karty z tohto radu, ale tiež **svoju zahranú číslovanú** kartu. Takto budú v hre opäť len štyri rady.

Tip: Ako pripomienku môžete umiestniť použitú špeciálnu kartu vľavo od piateho radu a odložiť ju až vo chvíli, keď budete mať na stole opäť len štyri rady.

Príklad: Aleš vyloží kartu **23**, mal by si teda vziať štvrtý rad. Tomu chce zabrániť a použije kartu **5. rad**. Teraz priloží svoju **23** ako prvú kartu piateho radu.

4. rad



5. rad



7 berie!

Ak použijete túto kartu, **nemusíte** si brať naplnený rad. Zahranú číslovanú kartu priložte na šiestu pozíciu radu a ihneď za ňu na siedmu pozíciu použítu špeciálnu kartu.

Takto bude rad naplnený až siedmou kartou.

Špeciálna karta zostane na mieste, kým si rad niekto nevezme. Kto si taký rad vezme, položí šesť kariet na svoj kraví balíček a svoju zahranú kartu umiestni na prvú pozíciu radu.

Príklad: Tomáš zahral kartu **20**. Rad si však vziať nemusí, pretože ihneď zahral na siedmu pozíciu špeciálnu kartu **7 berie!**





Vloženie

Ak použijete túto kartu, **neprikladáte** zahrnutú číslovanú kartu **na koniec** niektorého z radov. Namiesto toho kartu umiestnite do **ľubovoľného** radu medzi dve číslované karty alebo tiež na začiatok nejakého radu.

Táto vložená karta sa musí hodiť do vzrastajúceho číselného radu. Pokiaľ sa však tento rad stane naplneným, musíte si karty vziať. Prvou kartou nového radu sa stane posledná karta tohto radu.

Príklad: *Jakub zahral 10. Je to „nízka“ karta, ktorú nemôže priložiť do žiadneho radu a musel by si teda nejaký rad vziať. To Jakub nechce, zahrá preto špeciálnu kartu **Vloženie**. Tá mu dovolí umiestniť jeho 10 medzi 5 a 11.*





Nahradenie

Ak použijete túto kartu, vezmite si zahranú číselnú kartu späť do ruky. Namiesto nej vyberte inú kartu a tú ihneď priložte do vhodného radu. Vďaka tejto novej karte sa existujúce poradie prikladania kariet nezmení.

Príklad: Dávid zahral kartu **25**. Mal by ju priložiť za **17** a vziať si rad. To nemá v pláne, preto použije špeciálnu kartu **Nahradenie** a kartu **25** si vezme späť do ruky. Potom zahrá **15**, ktorú môže priložiť do iného radu za **10**.





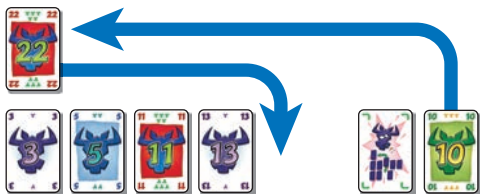
Premiestnenie

Ak použijete túto kartu, **najprv** premiestnite jednu ľubovoľnú kartu do iného radu. Môže to byť i rad, kde leží špeciálna karta **7 be-rie!**, ale nie rad s kartou **Stop!**. Presunutá karta sa musí do nového radu hodiť **len do vzrastajúceho číselného radu**. Potom priložte svoju zahraniú kartu na koniec niektorého radu.

Príklad 1: Katka zahrala kartu **24**. Mala by ju priložiť za kartu **22** a vziať si rad, čo však nechce. Použije teda špeciálnu kartu **Premiestnenie**. Najprv premiestni **13** medzi **10** a **17**. Potom priloží svoju **24** za **22**.



Príklad 2: Pokiaľ by sa jeden rad skladal len z jednej karty, mohla by Katka i túto jedinú kartu premiestniť do iného radu. Jej zahraniá karta potom príde na začiatok práve vyprázdneného radu.



Stop!

Ak použijete túto kartu, najprv ju priložte na koniec ľubovoľného radu. Tento rad je teraz uzavretý. Tu už nemôžete pridávať ani odoberať žiadne karty, ani brať celý rad. Zahranú číslovanú kartu **potom** zahrajte do nejakého vhodného radu.

Pozor: V rovnakej chvíli môžu karty **Stop!** ležať len v dvoch radoch.

Hneď ako niekto z vás vezme nejaký iný rad, odstráňte karty **Stop!** z oboch radov.

Kartu **Stop!** nikdy nemôžete položiť vedľa karty **7 berie!**.

***Príklad:** Soňa zahrala kartu **22**. Mala by ju priložiť do horného radu a rad si vziať. To nechce, použije preto špeciálnu kartu **Stop!**, ktorú priloží k hornému radu. Teraz môže svoju **22** priložiť do spodného radu.*





Mínus = Plus

Túto kartu môžete použiť len vtedy, ak si máte vziať rad. Pomocou nej zmeníte mínusové body **jednej** číslovanej karty z práve zobrazeného radu za plusové body a smiete ihneď tieto plusové body vymeniť za mínusové body z kariet zobrazeného radu a/alebo kravieho balíčka. Všetky takto vymenené karty odstráňte z hry. Pokiaľ nemáte v kravom balíčku dostatok kráv, plusové body prepadnú.

Príklad 1: Gabika zahrála kartu **20** a musí si vziať rad. Použije kartu *Mínus = Plus*, vďaka ktorej zmení mínusové body na karte **11** za plusové. Kravy na kartách **3**, **5**, **13** a **17** dávajú dohromady päť mínusových bodov. Gabika teda môže odložiť bokom všetky karty tohto radu. Zahraná **20** sa stane prvou kartou nového radu.



Príklad 2: Mirko zahral kartu **3**. Je to „nízka“ karta, ktorú nemôže nikam priložiť. Musí si teda vziať rad. Rozhodne sa pre rad s kartami **11** a **13**. Použije kartu **Mínus = Plus** a zmení kravy na karte **11** na päť plusových bodov. Vo svojom kravom balíčku vyhladá karty s presne štyrmi kravami a spolu s kartami **11** a **13** ich odloží bokom. Zahraná **3** sa stane prvou kartou nového radu.



VÝMENA ŠPECIÁLNYCH KARIET

Kedykoľvek si vezmete rad, smiete si vymeniť jednu špeciálnu kartu. Odložte jednu zo svojich špeciálnych kariet lícom hore vedľa doberajúceho balíčka a vezmite si hornú kartu z balíčka do ruky. Pokiaľ je doberajúci balíček prázdny, zamiešaním odložených kariet vytvorte nový.

KONIEC PRVÉHO KOLA

Hneď ako odohráte všetky svoje číslované karty, končí sa prvé kolo. Zapište si svoje mínusové body. Potom zamiešajte všetkých 104 číslovaných kariet a znovu rozdajte každému hráčovi dvanásť kariet.

Štyri karty vyložte do stredu stola ako začiatky radov. Pokiaľ niekomu zostávajú nepoužité špeciálne karty, môže si ich ponechať do druhého kola. Navyše rozdajte každému hráčovi tri nové špeciálne karty. Pokiaľ nemáte dostatok kariet, aby mohol každý hráč dostať tri, rozdajte všetkým len jednu alebo dve karty.

KONIEC HRY

Hra sa končí, keď odohráte v druhom kole všetky svoje číslované karty. Nepoužité špeciálne karty odložte bokom. Zapište si mínusové body z druhého kola a sčítajte ich s bodmi z prvého kola. Víťazom sa stane ten, kto má na konci najmenej mínusových bodov. Pokiaľ má najmenší počet mínusových bodov viac hráčov, tak sa o víťazstvo delia.



© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach,
MCMXCIV, MMXIX
Version 1.0

Albi

Preklad: Michal Kohoutek a Jiří Klumpar

PREHĽAD ŠPECIÁLNYCH KARIET



5. rad

Hráč založí piaty rad. Pokiaľ už v hre piaty rad je, potom nie je možné túto kartu zahrať.



7 berie!

Rad neberie šiesta karta, ale až siedma.



Vloženie

Zahranú kartu priložte na začiatok radu alebo medzi karty radu.



Nahradenie

Zahranú číslovanú kartu vymeňte za inú kartu z ruky.



Premiestnenie

Lubovoľnú kartu jedného radu premiestnite na vhodné miesto iného radu: na začiatok, medzi karty alebo na koniec.



Stop!

Zastavuje rad. Tento rad sa už nesmie meniť. Naraz môžu byť vyložené len dve tieto karty.



Mínus = Plus

Pri braní radu mení mínusové body jednej číslovanej karty na plusové.