

OBSAH



24 akčních karet



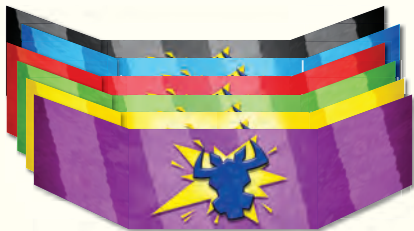
12 šťastných karet



100 destiček s čísly od 1 do 100 a s jednou, dvěma, třemi nebo čtyřmi kravami



2 žetony STOP



6 zástěn



6 ukazatelů bodů







1 oboustranný herní plán

CÍL HRY

Vytvářet řady karet a brát si je. To je fanouškům klasické hry **6 bere!** důvěrně známé. Ale doplnění o herní plán se spoustou speciálních políček dává hře úplně jiný rozměr.

6 bere desková hra obsahuje jak **základní**, tak **pokročilou variantu** hry. Pokročilá varianta nabízí nové výzvy přidáním akčních karet a alternativního herního plánu. Do hry, ať už základní, nebo pokročilé, lze přidat i šťastné karty, které převádí nechtěné záporné body na body kladné! V tomto balení jsou tedy celkem 4 varianty hry:

-  **1. Základní hra**
-  **2. Základní hra se šťastnými kartami**
-  **3. Pokročilá hra**
-  **4. Pokročilá hra se šťastnými kartami**

Doporučujeme hrát tyto 4 varianty v pořadí uvedeném výše, tím se postupně seznámíte se všemi přidávanými pravidly u každé varianty.



Základní hra



PŘÍPRAVA HRY

- Položte **herní plán** (nahoru stranou se symbolem modré krávy) doprostřed stolu.
- Každý hráč si vezme **ukazatel bodů** v barvě, kterou si vybere, a umístí jej na políčko „0“ na počítadle bodů.
- Každý hráč si vezme **zástěnu** v barvě svého ukazatele bodů a postaví ji před sebe.
- Zamíchejte všechny **destičky** lícem dolů. Každý hráč si vezme dvanáct destiček a umístí je lícem nahoru za svou zástěnu.
- Náhodně vezměte čtyři destičky a umístěte je lícem nahoru na levá krajní políčka **prvních čtyř řad** herního plánu.
- Při hře ve 2 nebo 3 hráčích položte zbývající destičky lícem dolů vedle herního plánu. Při hře ve 4, 5 nebo 6 hráčích odložte zbývající destičky zpět do krabice.
- Všechny zbývající nepoužité komponenty vraťte zpět do krabice, v této hře je již nebudete potřebovat.



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na několik kol. Každé kolo se skládá z následujících dvou kroků:

1. Výběr destičky
2. Položení destičky

1. Výběr destičky

Všichni hráči současně vyberou jednu destičku zpoza své zástěny a položí ji lícem dolů před svou zástěnu.

2. Položení destičky

Hráči poté všichni najednou otočí vybrané destičky lícem nahoru. Ty se poté budou umisťovat do čtyř aktivních řad na herním plánu, vždy zleva doprava. Jako první umisťuje destičku ten hráč, jehož destička má nejnižší číslo. Ostatní hráči pokračují podle vzestupného pořadí svých destiček, dokud nejsou položeny všechny vybrané destičky.

Poznámka: Řada je považována za **aktivní**, pokud je v této řadě alespoň jedna destička. Ve hře jsou vždy 4 aktivní řady. Každá destička může být položena na konec právě jedné aktivní řady. Pro určení této řady platí následující tři pravidla:

Pravidlo 1: Vzestupná hodnota

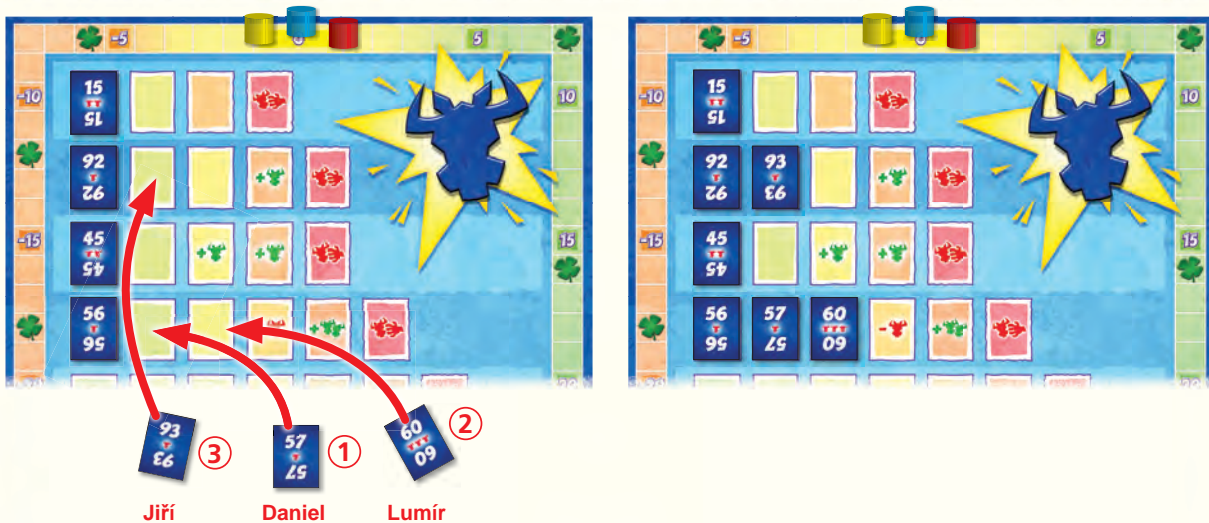
Číslo na destičce, která je právě umisťována do řady, musí být vyšší než číslo poslední destičky v této řadě.

Pravidlo 2: Nejnižší rozdíl

Pokud je číslo na destičce tak vysoké, že by destička mohla být položena do více než jedné řady, pak musí být položena do řady, ve které má právě umisťovaná destička s nejvyšší destičkou této řady nejnižší číselný rozdíl.

Pravidlo 3: Výjimka pro „příliš nízkou“ destičku

Pokud je číslo na právě umisťované destičce tak nízké, že destička nemůže být podle pravidla 1 položena do žádné řady, pak **musí být tato destička položena do řady, jejíž poslední destička má nejvyšší číslo.**



Příklad 1: První pokládá Daniel svou destičku 57. Podle pravidla o vzestupné hodnotě by mohla být položena do první, třetí nebo čtvrté řady. Avšak nejnižší rozdíl je mezi čísly 56 a 57, takže Daniel musí svou destičku položit do čtvrté řady. Podle vzestupného pořadí odhalených destiček nyní položí Lumír svou 60 vedle 57 a nakonec položí Jiří svou 93 vedle 92.



Příklad 2: Protože je Danielova destička 1 příliš nízká na to, aby byla normálně umístěna do nějaké řady, musí být tedy položena do druhé řady vedle 93 (řada s nejvyšší číselnou hodnotou poslední destičky). Jiří poté položí svou 18 vedle 15 a Lumír položí svou 19 vedle 18.

SPECIÁLNÍ POLÍČKA

Kdykoli je destička umístěna na speciální políčko, provede se **ihned** zobrazený efekt. Toto jsou efekty speciálních políček:

Vezmi si řadu:

Hráč, který položí destičku na toto políčko, ZTRÁCÍ tolik bodů, jaký je součet VŠECH krav zobrazených na destičkách v této řadě s výjimkou poslední položené destičky. Všechny obodované destičky vraťte zpět do krabice a s poslední položenou destičkou založte novou řadu tak, že tuto destičku přesunete na první políčko **nejbližší prázdné řady** pod aktuální řadou. Pokud již pod aktuální řadou není žádná prázdná řada, přesuňte destičku na první políčko nejvýše ležící prázdné řady.



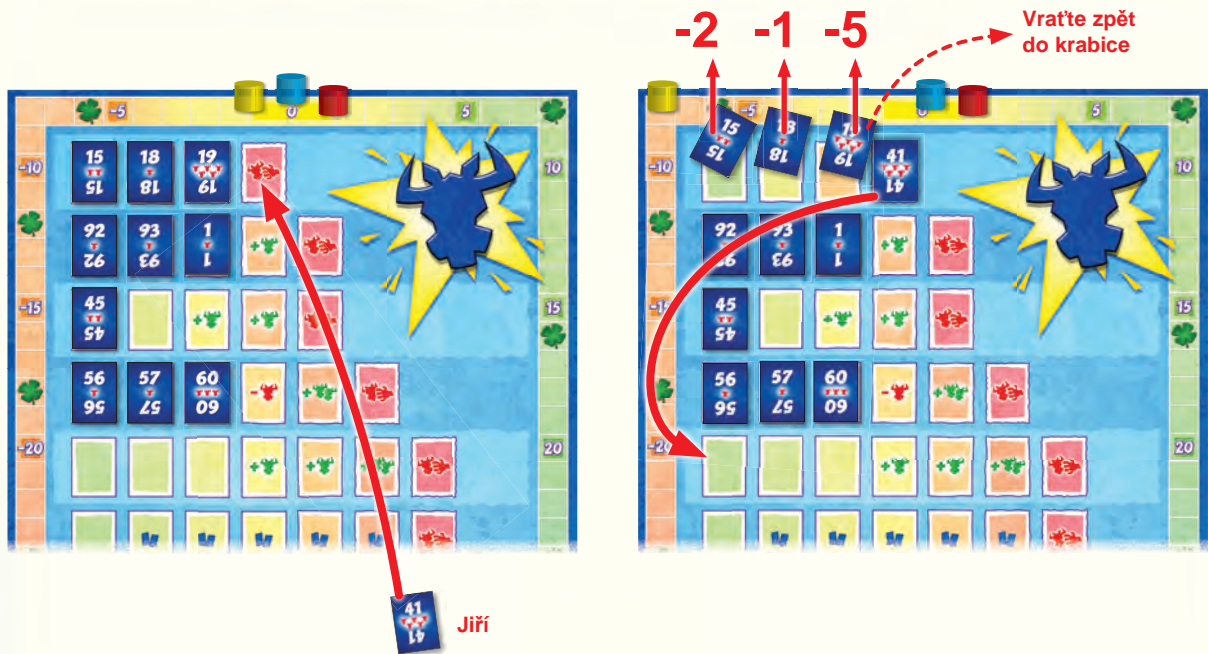
Poznámka: Řada je považována za **prázdnou**, pokud v této řadě již neleží žádná destička.

Počítání bodů

Kdykoli hráč získá nebo ztratí body, pohybuje svým ukazatelem bodů nahoru nebo dolů od odpovídajícího počtu políček na počítadle bodů.

Pozor: Nemůžete mít nikdy více než 44 kladných nebo záporných bodů. Jakékoliv přesahující body se nezapočítávají.

Poznámka: Čtyřlístky zobrazené na počítadle bodů se používají jen tehdy, pokud hrájete se šťastnými kartami.



Příklad: Jiří musí svou destičku 41 zahrát do horní řady a tímto spustí efekt speciálního políčka „vezmi si řadu“. Ztrácí tak 8 bodů, vrátí destičky 15, 18 a 19 do krabice a destičku 41 přesune na první políčko následující prázdné řady.



Zelená kráva / červená kráva:

Hráč, který položí destičku na toto políčko, získává (zelená) nebo ztrácí (červená) tolik bodů, jaký je počet krav zobrazený na této destičce. Pokud jsou na políčku zobrazeny dvě krávy, pak hráč získává/ztrácí dvojnásobný počet bodů.



+X/-X:

Hráč, který položí destičku na toto políčko, získává nebo ztrácí zobrazený počet bodů.



Polož dvě destičky:

Pokud je řada aktivní a nachází se v ní alespoň jedno políčko s vyobrazením dvou destiček, pak musí **všichni hráči** během kola vybírat a umisťovat **dvě destičky místo jedné**. Ve chvíli, kdy je destička umístěna na toto speciální políčko, se nic zvláštního nestane.

Pozor: Všechny vybrané destičky jsou umisťovány ve vzestupném pořadí, bez ohledu na pořadí hráčů. Každý hráč bude v tomto kole umisťovat destičky dvakrát.

KONEC HRY

2 nebo 3 hráči: Poté, co všichni hráči umístili všechny své destičky, vezmou si druhou sadu 12 destiček z nepoužité zásoby a hra pokračuje dále. Jakmile byly umístěny všechny destičky i z druhé sady, hra končí.

4, 5 nebo 6 hráčů: Jakmile všichni hráči položili všechny své destičky, hra končí.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů. Pokud má více hráčů shodný nejvyšší počet bodů, je vítězů více.



Základní hra se šťastnými kartami



V této variantě zůstávají pravidla stejná jako v základní hře s následujícími doplňky:

Rozdělte šťastné karty podle druhu a oba balíčky položte lícem nahoru vedle herního plánu.

Kdykoli hráč **ZTRÁCÍ body**, získá 1 šťastnou kartu za každý čtyřlístek na počítadle bodů, na nebo přes který při zaznamenávání záporných bodů přesune svůj ukazatel bodů. Karty si může vzít v jakékoliv kombinaci z obou druhů. Pokud je některý balíček dohrán, již si nelze brát karty tohoto druhu.

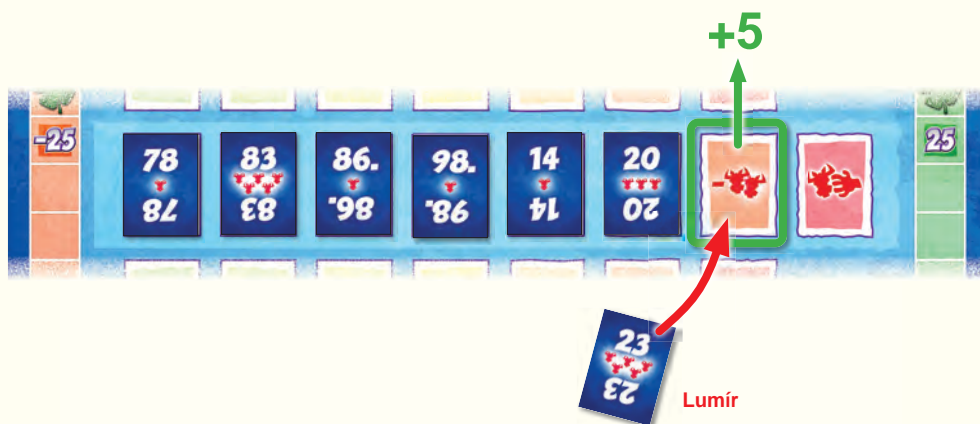
Kdykoli má hráč umisťovat destičku na herní plán, může **ihned před položením destičky** zahrát jednu ze svých šťastných karet. Zahrané šťastné karty jsou vráceny zpět lícem nahoru na příslušný balíček.

Dva druhy šťastných karet mají následující efekt:



Zisk 5 bodů:

Když hráč zahrane tuto šťastnou kartu, stává se políčko, na které umisťuje svou destičku, jednorázově speciálním políčkem s efektem „zisk 5 bodů“. Efekt „zisk 5 bodů“ jednorázově nahradí původní efekt zobrazený na speciálním políčku.



Příklad: Před položením své destičky 23 na speciální políčko zobrazující 2 červené krávy hraje Lumír šťastnou kartu „zisk 5 bodů“. Tímto získá 5 bodů namísto ztráty 10 bodů.



Kladné krávy:

Tuto kartu může hráč zahrát, když umisťuje svou destičku na poslední políčko v řadě. Namísto obodování všech destiček v řadě zápornými body získá za libovolné dvě destičky v této řadě kladné body. Tyto destičky si sám vybere. Zbývající destičky stále přinášejí záporné body. Na počítadlo bodů hráč zaznamenává výslednou sumu získaných bodů.



Příklad: Daniel hraje šťastnou kartu „kladné krávy“ před položením své destičky 25 na poslední políčko v řadě, jak je zobrazeno. Vybere si obodovat destičky 83 a 23 jako kladné body. Tudíž namísto ztráty 17 bodů získává 3 kladné body!

Pokročilá hra

V této variantě zůstávají pravidla stejná jako v základní hře s následujícími doplňky.

PŘÍPRAVA HRY

- Položte **herní plán** (nahoru stranou se symbolem červené krávy) doprostřed stolu.
- Položte **dva žetony STOP** vedle herního plánu.
- Zamíchejte **akční karty** a rozdejte každému hráči dvě z nich, lícem dolů. Své karty si hráči vezmou do ruky. Balíček zbývajících akčních karet položte lícem dolů vedle herního plánu. Vedle tohoto dobíracího balíčku ponechte místo pro odhazovací balíček.
- Stejně jako v základní hře si každý hráč vezme **ukazatel bodů, zástěnu a dvanáct destiček**.
- Při hře ve 2 nebo 3 hráčích umístěte náhodně tažené destičky jako obvykle na první políčka **horních čtyř řad** na herním plánu. Při hře ve 4, 5 nebo 6 hráčích položte destičky na první políčka **spodních čtyř řad** na herním plánu.
- Bez ohledu na počet hráčů umístěte zbývajících destičky jako **dobírací zásobu** lícem dolů vedle herního plánu.
- Všechny zbývajících nepoužité komponenty vraťte zpět do krabice, v této hře je již nebudete potřebovat.



PRŮBĚH HRY

Průběh hry je úplně stejný jako v základní hře. Avšak do hry jsou přidána nová speciální políčka a akční karty.

NOVÁ SPECIÁLNÍ POLÍČKA



Vezmi si řadu (destičky):

Hráč umístí všechny destičky z této řady, s výjimkou právě položené destičky, za svou zástěnu. Ještě neztrácí žádné body! Poté přesune svou poslední umístěnou destičku na první políčko **jakékoli jiné** prázdné řady. Efekt na tomto prvním políčku je tímto také spušten.



Vezmi si řadu (krávy):

Toto speciální políčko má stejný efekt jako v základní hře. Avšak hráč nemusí přesunout svou právě položenou destičku jen do následující prázdné řady. Místo toho ji může přesunout na první políčko libovolné prázdné řady. Efekt na tomto prvním políčku je tímto také spušten.



Dober si destičku:

Hráč si vezme destičku ze zásoby a umístí ji za svou zástěnu.



Dober si akční kartu:

Hráč si dobere do ruky akční kartu z dobíracího balíčku. Pokud je dobírací balíček akčních karet prázdný, je zamícháním odhazovacího balíčku vytvořen nový lícem dolů položený dobírací balíček.

AKČNÍ KARTY

Kdykoli hráč musí umístit destičku, může **ihned před umístěním** destičky zahrát jakýkoli počet akčních karet z ruky. Zahrané akční karty jsou odhozeny na odhazovací balíček.

Funkce akčních karet jsou následující:



Stop!:

Hráč umístí žeton STOP na konec jakékoli aktivní řady (umístění žetonu nespustí efekt speciálního políčka). Do řady obsahující žeton STOP nesmí být pokládána žádná destička. Jakmile si nějaký hráč musí vzít řadu, jsou z herního plánu odstraněny všechny žetony STOP a příslušné řady jsou nyní opět otevřené pro pokládání destiček.

Pozor: Tuto akční kartu nelze zahrát v případě, že jsou oba žetony STOP umístěny na herním plánu.

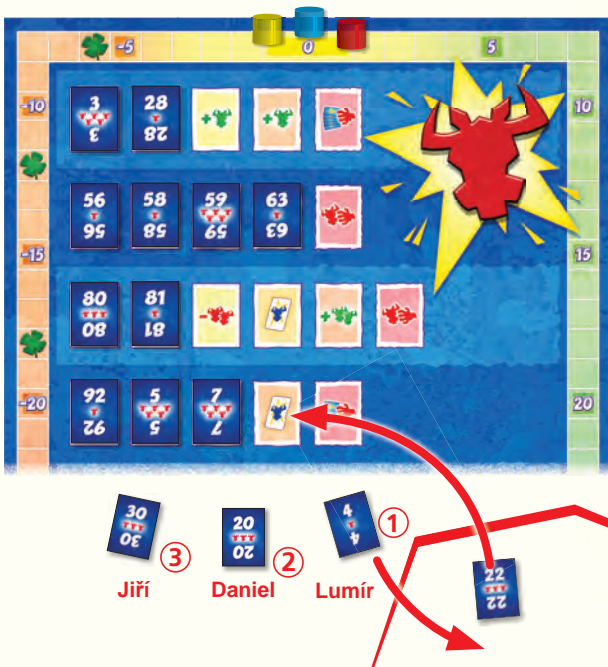
Příklad: Jiří hraje svou akční kartu „Stop!“ a poté pokládá destičku 67. Díky tomu nepoložil svou destičku do druhé řady, ale do první řady.



Výměna destičky:

Hráč vrátí svou odhalenou destičku zpět za zástěnu a místo ní odhalí novou destičku. Tato nová destička je ihned položena na herní plán, i kdyžby měl nějaký jiný hráč odhalenou destičku s nižší hodnotou.

Příklad: Před položením své destičky hraje Lumír akční kartu „výměna destičky“. Díky tomu si destičku 4 vrátí za zástěnu a odhalí novou destičku 22, kterou ihned položí na herní plán, i když je Danielova destička 20 nižší.



Vynechání:

Hráč svou odhalenou destičku neumístí na následující prázdné políčko příslušné řady, ale toto políčko vynechá. Svou destičku položí až na následující políčko. Vynechané políčko zůstává prázdné a již nemůže být použito (výjimka: akční karta „polož na začátek“).

Pozor: Tuto akční kartu nelze použít k vynechání posledního políčka v řadě!



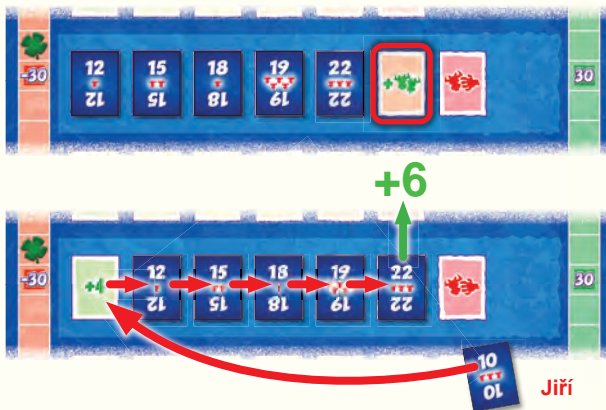
Příklad: Před umístěním své destičky 57 hraje Daniel akční kartu „vynechání“. Díky tomu vynechá speciální políčko „ztráta 7 bodů“ a destičku položí o jedno políčko vedle.



Polož na začátek:

Hráč může umístit svou odhalenou destičku na začátek libovolné aktivní řady, jestliže má pokládaná destička nižší číselnou hodnotu než první destička v této řadě. Pokud to provede, posune všechny již položené destičky v této řadě **o jedno políčko** doprava a umístí svou destičku na uvolněné první políčko v této řadě.

Pozor: Právě umísťovaná destička nepustí efekt speciálního políčka. Místo toho každá destička, která je přesunuta na prázdné políčko kvůli posunu všech destiček v řadě, spustí efekt speciálního políčka, na které byla přesunuta.



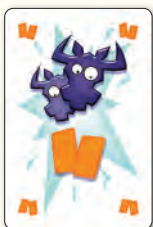
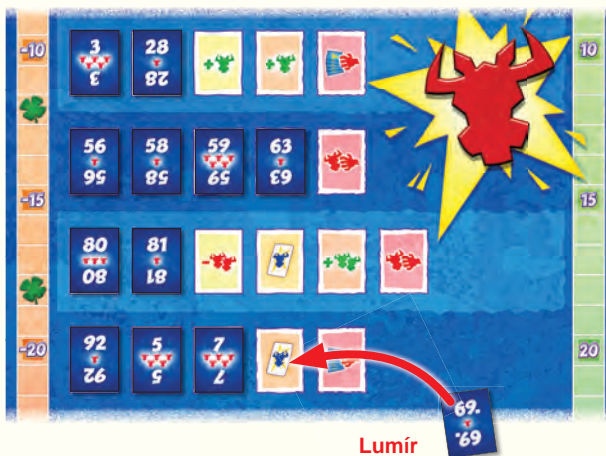
Příklad: Před umístěním své destičky 10 zahrál Jiří svou akční kartu „polož na začátek“. Přesune všechny destičky 12, 15, 18, 19 a 22 o jedno políčko doprava a svou destičku položí na první políčko v řadě. Destička 22 nyní spustí efekt speciálního políčka, na které byla přesunuta (dvě zelené krávy). Jiří získává 6 bodů.



Vzestupně kamkoli:

Hráč může položit svou odhalenou destičku na konec **jakékoli** řady, pokud je právě pokládaná destička vyšší než poslední destička v této řadě (destička je pokládána podle pravidla 1: „Vzestupná hodnota“). Pro takto umísťovanou destičku neplatí pravidlo 2: „Nejnižší rozdíl“.

Příklad: Před umístěním své destičky 69 zahrál Lumír akční kartu „vzestupně kamkoli“. Destičku může položit do první, druhé nebo čtvrté řady. Rozhodne se položit destičku do čtvrté řady.



Polož další destičku:

Hráč ihned odhalí druhou destičku. Obě své odhalené destičky pokládá ihned, počínaje destičkou s nižší hodnotou, i kdyby měl jiný hráč odhalenou destičku s nižší hodnotou. Před umístěním každé ze svých destiček může hráč zahrát další akční karty. Ovšem každá akční karta je platná pouze pro **jednu** destičku.

KONEC HRY

Hra končí (bez ohledu na počet), jakmile alespoň jeden hráč nemá za svou zástěnou na konci kola žádné destičky. Na důkaz toho zvednou příslušní hráči své zástěny.

Hráči, kteří v tuto chvíli ještě mají za zástěnou nějaké destičky, ztrácí 1 bod za každou krávu vyobrazenou na těchto zbývajících destičkách.

Za každou svou nezahranou akční kartu získává hráč 1 bod.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů. Pokud má více hráčů shodný nejvyšší počet bodů, je vítězů více.



Pokročilá hra se šťastnými kartami



V této variantě zůstávají pravidla stejná jako v pokročilé hře a šťastné karty mají stejný efekt jako ve variantě „základní hra se šťastnými kartami“. V této variantě je pouze jedno pravidlo navíc:

Pokud hráč zahraje šťastnou kartu „kladné krávy“ při umísťování destičky na speciální políčko „vezmi řadu (destičky)“, tak nejprve získá kladné body za dvě libovolné destičky v této řadě (podle počtu na nich vyobrazených krav) a poté přesune všechny destičky z této řady, kromě právě položené destičky, za svou zástěnu. Nakonec přesune právě umísťovanou destičku na první políčko jiné prázdné řady, čímž se spustí efekt tohoto políčka jako obvykle.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, MMXIX



Distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Thámová 13, 186 00 Praha 8
eshop.albi.cz

Distribútor pre SR:
ALBI, s.r.o.
Oravská ulica 8557/22, 010 01 Žilina
e-shop: www.albi.sk