

6 bere! Baron Vůl

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Franz Vohwinkel

8 a více let

2–10 hráčů

cca 30 minut

MYŠLENKA HRY

Každé kolo zahrajete jednu kartu a umístíte ji do jedné z pěti řad. Jestliže bude tato řada poté obsahovat buď šest karet, nebo alespoň šest krav téže barvy, případnou vám záporné body. Výstřední a přizpůsobivý baron Vůl vám může pomoci dostat se ze zapékuté situace, protože může přijít do jakékoli řady. Vítězem se stává hráč s nejnižším počtem záporných bodů.

HERNÍ MATERIÁL



110 karet (Každá z nich má hodnotu od 1 do 110. Na kartách jsou vyobrazeny v různých počtech a kombinacích modré, žluté, zelené, červené, černé a bílé krávy.)

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte všechny karty a každému jich rozdejte určitý počet v závislosti na počtu hráčů:

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



Na své karty se nedívejte, pouze je položte před sebe jako **balíček lícem dolů**. Toto bude váš osobní dobírací balíček. Z něj si vezmete do ruky vrchní **čtyři karty**.

Z karet, které nebyly nikomu rozdány, otočte lícem nahoru pět karet a vyložte je pod sebe doprostřed stolu. Každá z těchto karet představuje začátek jedné řady, do nichž budete v průběhu hry přidávat karty.

Všechny zbývající karty vraťte do krabičky, v této partii nebudou zapotřebí.

Příklad: Pět řad na začátku hry.

PRŮBĚH HRY

ZAHRÁNÍ KARTY

Vyberte si jednu kartu ze své ruky a položte ji lícem dolů před sebe. Jakmile to provedou všichni, zahrané karty otočte lícem nahoru.

Hráč, který zahrál kartu s nejnižším číslem, ji umístí do jedné z pěti řad. Poté provede totéž hráč s kartou s druhým nejnižším číslem atd., až nakonec přijde na řadu ten z vás, kdo zahrál kartu s nejvyšším číslem.

Dobírání karet: V tuto chvíli si ještě nedobírejte žádné karty! Nové čtyři karty si doberete až tehdy, když zahrajete všechny čtyři karty z ruky.

UMISŤOVÁNÍ KARET

Svou kartu musíte vždy přidat na **konec** jedné řady, tj. napravo od dosud vyložených karet. Při umisťování se řiďte následujícími pravidly:

Barva k barvě

Kartu můžete přidat do řady pouze tehdy, pokud na momentálně **poslední kartě** této řady je alespoň jedna kráva téže barvy jako na vaší zahrané kartě. Pokud tuto podmínku splňuje více řad, vyberte si jednu z nich.

Čísla na kartách určují pouze pořadí, v jakém se budou umisťovat. Při samotném umisťování však již nehrají žádnou roli!



Příklad:

(1) Danova karta má nejnižší číslo, takže bude umisťovat jako první. V úvahu připadá druhá nebo čtvrtá řada; rozhodne se pro čtvrtou.

(2) Karel je na řadě jako další a přidá svou kartu do první řady.

(3) První řada je jediná, kde se na poslední kartě objevuje černá kráva, proto musí Katka přidat svou kartu sem.

Na kartách č. 52 a 104 se objevuje baron Vůl. Na jeho kartách jsou krávy ve všech šesti barvách, proto ho lze přidat do libovolné řady.



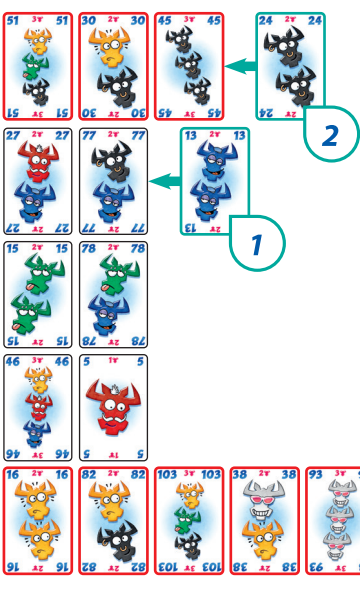
SEBRÁNÍ ŘADY

1. pravidlo: Šestá karta

Jestliže umístíte svou kartu do některé řady jako **šestou**, musíte si vzít všech pět předchozích karet této řady. Vaše zahraniá karta se stává novou první kartou v této řadě.

2. pravidlo: Šest a více krav téže barvy

Jestliže po umístění vaší karty do některé řady se v ní bude nacházet **šest či více krav téže barvy**, musíte si vzít všechny karty této řady, které byly vyloženy dříve. Vaše zahraniá karta se stává novou první kartou v této řadě.



Příklad:

(1) Karel může přidat svou právě zahraniou kartu do druhé nebo třetí řady. Vybere si druhou.

(2) Poté, co Karel vyložil svou kartu do druhé řady, může Dan přidat svou kartu pouze do první řady. Vzhledem k tomu, že je v ní v tuto chvíli více než šest černých krav, musí si tři předchozí karty vzít. Jeho zahraniá karta se stane novou první kartou první řady.

(3) Rovněž Katka nemá důvod k radosti. Její karta může přijít pouze do páté řady. Tu si však musí vzít, protože do ní vyložila šestou kartu. Katčina zahraniá karta se stane novou první kartou páté řady.

3. pravidlo: Neshodující se barvy krav

A co když zahrajete kartu, jejíž barvy se neshodují s poslední kartou v žádné řadě? V tomto případě si vezměte všechny karty **libovolné řady**. Vámi zahraniá karta se stane novou první kartou této řady.

VAŠE HROMÁDKA KRAV

Kdykoli si musíte vzít řadu, položte získané karty lícem nahoru na hromádku před sebe. Tak vznikne vaše hromádka krav.

Pozor: Žádné karty, které si musíte vzít, se nepřidávají do dobíracího balíčku.

KRÁVY = ZÁPORNÉ BODY

Každá karta má v horní části červeně uvedenou hodnotu představující záporné body. Tato hodnota odpovídá počtu krav na dané kartě (baron Vůl tedy přináší 6 záporných bodů).

KONEC HRY

Jakmile zahrajete svou poslední kartu, hra končí. Vezměte svou hromádku krav a spočítejte krávy na kartách. Hráč s **nejnižším počtem záporných bodů** se stává vítězem! Jestliže má nejméně záporných bodů více hráčů, o vítězství se dělí.

Můžete se rovněž dopředu dohodnout, že odehrajete několik her za sebou a vítěze určíte až po poslední z nich. V takovém případě si po každé hře poznamenejte počet záporných bodů jednotlivých hráčů a vítěze určete výše popsaným způsobem po poslední hře.

VARIANTA 1: BARVA JE TO, CO SE POČÍTÁ!

Hra probíhá jako obvykle, až na „**1. pravidlo: Šestá karta**“, které v této variantě neplatí. To znamená, že si musíte brát karty pouze na základě „**2. pravidla: Šest a více krav téže barvy**“ a „**3. pravidla: Neshodující se barvy krav**“.

VARIANTA 2: KRÁVY = Kladné BODY

V této variantě krávy na kartách v hromádce krav nepřinášejí záporné body, ale kladné. Pravidla zůstávají stejná až na následující změny:

3. pravidlo: Neshodující se barvy krav

Jestliže zahrajete kartu, kterou nemůžete umístit do žádné řady, musíte ji zasunout lícem dolů pod svůj dobírací balíček.

Konec hry

Jakmile alespoň jeden hráč umístí do některé řady svou poslední kartu, dohrajte aktuální kolo a poté hra končí. Spočítejte krávy na kartách ve své hromádce krav. Tak získáte své skóre vítězných bodů. Jestliže máte v tuto chvíli ještě nějaké karty v ruce nebo v dobíracím balíčku, krávy na nich přináší záporné body. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů.

Překlad: Václav Pražák

DTP: Marek Jaroš

Verze 1.0



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



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich
hráčích popovídat s dalšími
nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny
„Hry nás baví!“