

6 bere!



# 6 bere!

Nechcete číst  
pravidla?  
Podívejte se  
na videonávod!



1 - 10 hráčů



45 min



8+

## JIŽ 30 LET...

...dokazují příznivci hry **6 bere!**, že rozhodně nejsou žádní volí ani krávy!

Umístujte své karty s čísly co nejšikovněji do některé ze čtyř řad. Ale v případě **6 bere!** platí rčení „nomen omen“: kdo má umístit do některé řady šestou kartu, musí si vzít všech pět předchozích – a to znamená záporné body!

Toto jubilejní vydání obsahuje **základní hru** spolu se čtyřmi dodatečnými **fanouškovskými zvláštními kartami**, které přinášejí ještě větší variabilitu.

Kromě toho vás očekává zcela nová **kooperativní varianta Složte buvola**. V ní budete společně hrát proti „buvolovi“. Musíte chytré využívat zvláštní karty, abyste záporné body nezískávali vy, ale buvol. Postavíte se této výzvě?

Pokud už základní hru znáte, můžete se začít od str. 10 seznamovat s novým exkluzivním obsahem této jubilejní edice.

## OBSAH

- Základní ..... 4
- Fanouškovské zvláštní karty ..... 10
- **Složte buvola!** – kooperativní varianta hry ..... 18

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou?  
Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi Vám zdarma zašleme novou!

# HERNÍ MATERIÁL

104 karet  
s čísly 1 – 104



13 fanouškovských  
zvláštních karet

- 1× *Sudá/Lichá*
- 1× *Do kopce a z kopce*
- 1× *Skákající kráva*
- 10× *Obraceček čísel*

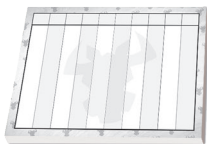


16 zvláštních karet pro  
variantu „Složte buvola“

- 2× 7 bere!
- 2× Stop!
- 2× Mezi
- 2× Poslední karta
- 2× Přesun
- 2× První karta
- 2× Pořadí
- 2× Výměna



1 deska  
buvola



1 blok

1 tužka

1 gumička  
(k uzavření  
krabice)



# ZÁKLADNÍ HRA

pro 2 – 10 hráčů



## HERNÍ MATERIÁL

104 karet s čísly, blok a tužka

## MYŠLENKA HRY

Dostanete do ruky deset karet, jež se budete snažit umísťovat co nejšikovněji do jedné ze čtyř řad. Ale v případě **6 bere!** platí rčení „nomen omen“: kdo má umístit do některé řady šestou kartu, musí si vzít všech pět předchozích – a to znamená záporné body! Vítězí hráč, jenž má po několika partiích nejméně záporných bodů.

## PRÍPRAVA HRY

Zamíchejte všechny karty s čísly. Každému hráči rozdejte lícem dolů deset karet, které si vezme do ruky (doporučujeme vám je seřadit vzestupně podle jejich čísel). Blok a tužku k zapisování záporných bodů si nechte po ruce.

## VYTVOŘENÍ ČTYŘ ŘAD

Ze zbylých karet otočte vrchní čtyři lícem vzhůru doprostřed stolu. Každá karta představuje začátek jedné řady, která může v průběhu hry zahrnovat **nanejvýš pět karet** (včetně karty vyložené na začátku). Všechny ostatní karty dejte stranou. Budou zapotřebí až v následující partii.

*Příklad: V tomto případě budou čtyři řady začínat čísly 12, 37, 43 a 58.*



## HRANÍ HRY

### 1. UMÍSŤOVÁNÍ KARET

Každý hráč vyloží před sebe na stůl jednu kartu lícem dolů. Teprve poté, co tak učiní všichni, se karty otočí. Ten, kdo vyložil nejnižší kartu, ji umístí jako první do jedné ze čtyř řad, potom se umístí druhá nejnižší karta atd., dokud není do některé řady umístěna i nejvyšší karta tohoto kola. Karty se umísťují do řady vždy za sebou. Tento postup se opakuje tak dlouho, dokud se nevyloží všech 10 karet.



## KAM MÁTE UMÍSTIT SVOU KARTU?

Karty se umísťujú do rad za sebou. Nová karta príjde vždy za niektorou již umísťenou kartou, tedy na koniec niektorej rady. Každá karta se hodí vždy pouze do jedné rady, protože pro jejich umísťování platí následující pravidla:



### 1. pravidlo: Vzestupné pořadí čísel

Karty jedné rady musí být vždy řazeny vzestupně podle svých čísel. Svou kartu tedy můžete do určité rady umísťit pouze tehdy, jestliže má vyšší číslo než poslední karta v této řadě.



### 2. pravidlo: Nejnižší rozdíl

Karta musí být vždy umísťena do té rady, mezi jejíž poslední kartou a vaší vyloženou kartou je nejmenší rozdíl.

*Příklad: V prvním kole byly vyloženy následující karty: 14, 15, 44 a 61. Vaše 14 je nejnižší karta, a proto se přiřazuje jako první. Podle 1. pravidla může přijít pouze do první řady za 12; stejným způsobem se naloží s kartou 15. Kartu 44 lze podle 1. pravidla umísťit jak do první, tak do druhé nebo do třetí řady. Podle 2. pravidla musí ale přijít do třetí řady. Karta 61 se musí podle 2. pravidla umísťit do čtvrté řady.*

## 2. BRANÍ ŘADY

Dokud je možné umísťit každou kartu do nějaké rady, je všechno v nejlepšímu pořádku. Co se ale stane, jestliže máte svou kartu umísťit do rady, která je již plná? Nebo když má vaše karta tak nízké číslo, že se nehodí do žádné rady?

V obou případech si musíte vzít jednu řadu karet.



## HROMÁDKA KRAV

Jestliže si vezmete řadu karet, položte je lícem dolů před sebe.

Tak bude vznikat vaše hromádka krav.

**Pozor: Tyto karty se nikdy neberou do ruky!**

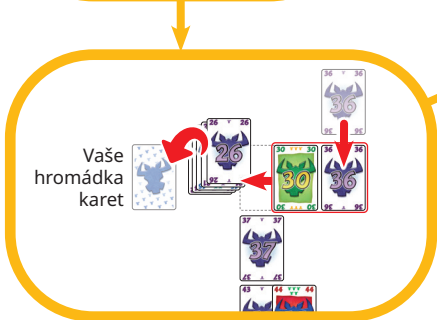
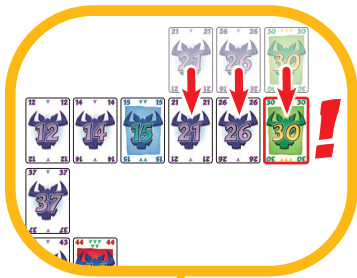
Při braní řady karet je třeba dbát na následující pravidla:



### 3. pravidlo: Plná řada

Plná řada obsahuje pět karet. Když máte do takové řady umístit šestou kartu, musíte si vzít všech pět karet této řady. Vaše šestá karta se stane začátkem nové řady.

*Příklad: Ve druhém kole byly vyloženy následující karty: 21, 26, 30 a 36. 21 a 26 se umístí do první řady, která je nyní plná. Vy jste vyložili 30, která má podle 2. pravidla rovněž přijít do první řady. Protože se však jedná již o šestou kartu v dané řadě, musíte si odsud vzít všech pět předchozích karet. Vaše 30 nyní představuje první kartu nové první řady. 36 nyní přijde do první řady za 30.*





#### 4. pravidlo: Nejnižší karta

Pokud vyložíte kartu, jejíž číslo je tak nízké, že se nehodí do žádné řady, musíte si vzít všechny karty jedné **libovolné řady** a vaše „nízká“ karta se pak stane novou první kartou této řady.

*Příklad: Ve třetím kole byly vyloženy následující karty: 3, 9, 68 a 83. Vaše 3 se bude umísťovat jako první. Nehodí se však kvůli příliš nízké hodnotě do žádné řady. Proto si musíte vzít jednu libovolnou řadu. Vyberete si druhou řadu a vezmete si 37. Vaše 3 zahájí novou druhou řadu. Ostatní hráči umístí své karty podle běžných pravidel.*



**Tip:** Pokud si máte vzít na základě „nízké“ karty celou řadu, doporučujeme vám zvolit si řadu s nejmenším počtem krav.

### KRÁVY = ZÁPORNÉ BODY

Na každé kartě jsou nahoře a dole mezi čísly vyobrazeny hlavy krav. Každá kráva představuje jeden záporný bod!

Všechny karty s násobky pěti (5, 15, 25 atd.) mají 2 krávy, s násobky deseti (10, 20, 30 atd.) mají 3 krávy, s násobky jedenácti (11, 22, 33 atd.) mají 5 krav.

Číslo 55 je násobkem jak jedenácti, tak pěti, proto má tato karta 7 krav.



## KONEC PARTIE

Partie končí, když jsou všechny karty vyloženy. Nyní si každý vezme svou hromádku krav a spočítá své záporné body. Výsledky všech hráčů se zaznamenají do bloku a okamžitě začíná nová partie.

## KONEC HRY

Hraje se tak dlouho, dokud některý hráč nenasbírá dohromady alespoň **66 záporných bodů**. Vítězem se stává ten z vás, kdo má nejméně záporných bodů. V případě shody se příslušní hráči o vítězství dělí. Před začátkem hry se lze samozřejmě dohodnout na jiném počtu bodů nebo na maximálním počtu partií.

## HERNÍ TIPY

Dva příklady by vám měly ukázat, jak může dojít k situacím, kdy si zdánlivě nečekaně budete muset vzít řadu karet.

*1. Vyložíte kartu 45, protože se domníváte, že ji budete moci umístit do třetí řady za 41. Ve skutečnosti ji však musíte umístit za 42 do čtvrté řady. Podle 2. pravidla je zde totiž nejnižší rozdíl. Protože se jedná o šestou kartu, musíte si vzít celou čtvrtou řadu.*



2. Vyložte kartu 62 a myslíte si, že jste udělali dobrý tah, protože ji budete moci umístit do první řady. To vám ale nevyšlo. Ve stejném kole totiž vyložil jiný hráč 29 a vzal si první řadu. Nyní musíte svou kartu umístit do čtvrté řady a vzít si z ní všech pět předchozích karet!



## PROFESIONÁLNÍ VARIANTA PRO 2 – 6 HRÁČŮ

Máte-li v oblibě více taktizování, doporučujeme vám tuto variantu hry. Pravidla základní hry stále platí. Navíc se ale přidají ještě následující obměny:

### 1. VŠECHNY KARTY VE HŘE JSOU ZNÁMÉ

Použije se pouze určité množství karet. Jejich počet se určí podle následujícího vzorce:

Počet hráčů  $\times$  10 + 4 karty.

Příklad: 3 hráči  $\rightarrow$  34 karet od 1 do 34

4 hráči  $\rightarrow$  44 karet od 1 do 44 atd.

Všechna vyšší čísla karet se dopředu vytrídí, v této variantě nebudou zapotřebí.

### 2. KAŽDÝ HRÁČ SI VYBERE SVÝCH 10 KARET SÁM

Karty se vyloží na stůl lícem vzhůru. Hráči si berou popořadě vždy po jedné kartě, dokud jich nemají v ruce deset. Zbývající čtyři karty vytvoří začátek karetních řad. Další průběh hry odpovídá základní variantě.

# FANOUŠKOVSKÉ ZVLÁŠTNÍ KARTY

Pro 2 – 10 hráčů

Když hra **6 bere!** slavila v roce 2019 své 25. výročí, vyhlásilo vydavatelství AMIGO mezinárodní výzvu na vytvoření „celosvětově nejlepší“ fanouškovské zvláštní karty pro **6 bere!** Vítězná karta „Sudá/Lichá“ Guillaume Lefebvra vyšla nejprve v roce 2020 jako příloha časopisu „Spielbox“. Společně se třemi dalšími fanouškovskými kartami se nyní stala součástí tohoto jubilejního vydání.

AMIGO děkuje všem fanouškům za jejich nasazení a kreativní nápady!

Při hraní se všemi fanouškovskými kartami platí v zásadě pravidla základní hry **6 bere!** Změny spojené s jednotlivými zvláštními kartami jsou popsány v následujícím textu.

**Poznámka:** Doporučujeme vám zvláštní karty nekombinovat a používat je se základní hrou vždy po jedné.



## SUDÁ/LICHÁ

Námět: *Guillaume Lefebvre*

### PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru obvyklým způsobem a doprostřed stolu vyložte čtyři počáteční karty. **Nalevo** od karty s nejnižším číslem poté umístíte zvláštní kartu **Sudá/Lichá**. Pokud je dané číslo sudé, otočte zvláštní kartu nahoru stranou **Sudá**; jestliže je liché, otočte zvláštní kartu nahoru stranou **Lichá**.

## PRŮBĚH HRY

### 1. UMÍSTOVÁNÍ KARET: POUZE SUDÉ/LICHÉ

Do řady vedle zvláštní karty smíte umísťovat pouze karty se sudými nebo lichými čísly podle toho, jaká strana zvláštní karty je vidět.

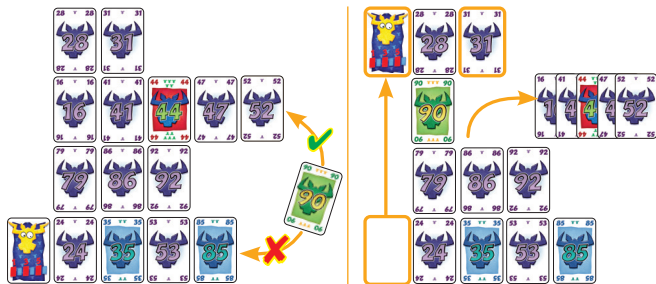
## 2. BRANÍ ŘADY: PŘESUN ZVLÁŠTNÍ KARTY

Jestliže si berete jakoukoli řadu, přesuňte následně i zvláštní kartu. Nejprve si vezměte jako obvykle své karty, položte je na hromádku krav a svou vyloženou kartou začněte novou řadu.

Následně přesuňte zvláštní kartu:

- **Musíte** vzít zvláštní kartu z její aktuální pozice a přesunout ji k některé ze zbývajících tří řad. Může to být i řada, kterou jste svou vyloženou kartou právě vytvořili.
- Zvláštní kartu umístěte nalevo vedle řady, která má na poslední kartě (nejvíce vpravo) **nejnižší** číslo.
- V souladu s tímto číslem otočte zvláštní kartu nahoru stranou **Sudá** nebo **Lichá** tak, jak bylo popsáno v přípravě hry.

**Pozor:** Zvláštní karta se **nepočítá** do maxima karet v řadě. Tuto řadu si musíte vzít až tehdy, jestliže byste do ní měli umístit šestou kartu s číslem.



**Příklad:** Guillaume vyložil kartu 90 a nyní je na řadě s jejím umístěním. Podle pravidel základní hry by ji měl přiložit do čtvrté řady za 85. Zvláštní karta je však otočená nahoru stranou Lichá, takže musí 90 umístit za 52. Tím se z ní stane šestá karta v řadě. Guillaume si tedy musí vzít celou řadu. Jeho 90 zahájí novou druhou řadu. Následně přesune zvláštní kartu. Poslední karty ostatních tří řad jsou 31, 90 a 92. 31 je z nich nejmenší, proto se zvláštní karta přemístí k první řadě. Jelikož 31 je lichá, zůstane zvláštní karta otočená nahoru stranou Lichá.

# DO KOPCE A Z KOPCE

Námět: Daniela Bustos



## PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru obvyklým způsobem a doprostřed stolu vyložte čtyři počáteční karty. Poté umístěte zvláštní kartu **Do kopce a z kopce nalevo od nejspodnější řady**. Otočte tuto kartu nahoru tou stranou, jejíž šipky ukazují **nahoru**.

## PRŮBĚH HRY

### 1. UMÍSTOVÁNÍ KARET: SESTUPNĚ

- Na rozdíl od běžné hry smíte do řady vedle zvláštní karty umísťovat karty pouze v **sestupném pořadí**. Kartu sem tedy můžete přidat jen tehdy, jestliže je její číslo **nižší** než číslo poslední karty (vpravo). Ve zbylých řadách (bez zvláštní karty) se karty umísťují obvyklým způsobem ve **vzestupném pořadí**.
- Nezapomeňte na pravidlo nejnižšího rozdílu. Může se stát, že nově umísťovaná karta bude vykazovat stejný nejnižší rozdíl s kartou v řadě se zvláštní kartou i bez ní. V takovém případě svou kartu umístěte do řady **vedle zvláštní karty**.

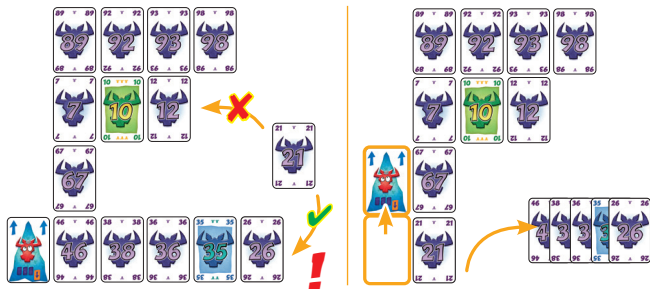
### 2. BRANÍ ŘADY: PŘESUN ZVLÁŠTNÍ KARTY

Jestliže si berete **jakoukoli** řadu, přesuňte následně i zvláštní kartu. Nejprve si vezměte jako obvykle své karty, položte je na hromádku krav a svou vyloženou kartou začněte novou řadu.

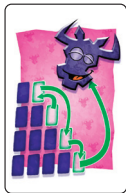


- Následně přesuňte zvláštní kartu do další řady ve směru vyobrazených šipek.
- Jestliže se díky tomu dostane do nejvyšší, resp. později do nejnižší řady, musíte ji po přesunu **otočit**, takže šipky budou nově ukazovat opačným směrem. Když se bude zvláštní karta později znovu přesouvat, posunete ji opět ve směru šipek.

**Pozor:** Zvláštní karta se **nepočítá** do maxima karet v řadě. Řadu se zvláštní kartou si musíte vzít až tehdy, jestliže byste do ní měli umístit šestou kartu s číslem.



**Příklad:** Daniela vyložila kartu 21 a nyní je na řadě s jejím umístěním. Podle pravidel základní hry by ji měla přiložit do druhé řady za 12. Protože však je u čtvrté řady vyložena zvláštní karta ukazující dolů a rozdíl mezi 26 a 21 je menší než mezi 21 a 12, musí umístit 21 do čtvrté řady. Tím se z ní stane šestá karta v řadě. Daniela si tedy bere celou řadu. Její 21 zahájí novou čtvrtou řadu. Následně přesune zvláštní kartu ve směru šipek do vedlejší řady. Od této chvíle se bude do třetí řady umísťovat v sestupném pořadí!



# SKÁKAJÍCÍ KRÁVA

Námět: Frank Heeren

## PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru obvyklým způsobem a doprostřed stolu vyložte čtyři počáteční karty. **Napravo** od karty s nejnižším číslem poté umístěte zvláštní kartu *Skákající kráva*.

## PRŮBĚH HRY

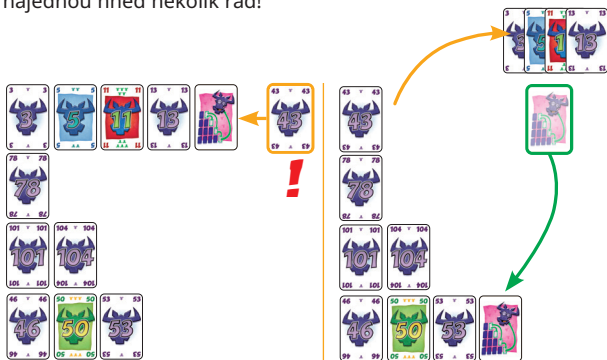
### 1. UMÍSTOVÁNÍ KARET: ŘADA SE SKÁKAJÍCÍ KRÁVOU

- *Skákající kráva* nemá sama o sobě žádné číslo. Při umísťování do řady se zvláštní kartou se řiďte kartou s číslem nalevo od *Skákající krávy*.
- Pokud umístíte kartu do řady se *Skákající krávou*, zvláštní karta „přeskočí“ na konec jedné ze zbývajících tří řad – a sice takové, jejíž poslední karta (zcela vpravo) má nejnižší číslo.

### 2. BRANÍ ŘADY SE SKÁKAJÍCÍ KRÁVOU: PŘESUN ZVLÁŠTNÍ KARTY

- *Skákající kráva* sice nemá sama o sobě žádné číslo, ale počítá se do limitu karet v jedné řadě. Řada je tedy plná již tehdy, pokud se v ní nachází čtyři karty s čísly a *Skákající kráva*.
- Jestliže si vezmete řadu se *Skákající krávou*, přeskočí rovněž do jiné řady. Nejprve si vezměte jako obvykle karty s čísly (ne zvláštní kartu), položte je na svůj balíček krav a svou vyloženou kartou začnete novou řadu. Následně *Skákající kráva* přeskočí výše popsaným způsobem.

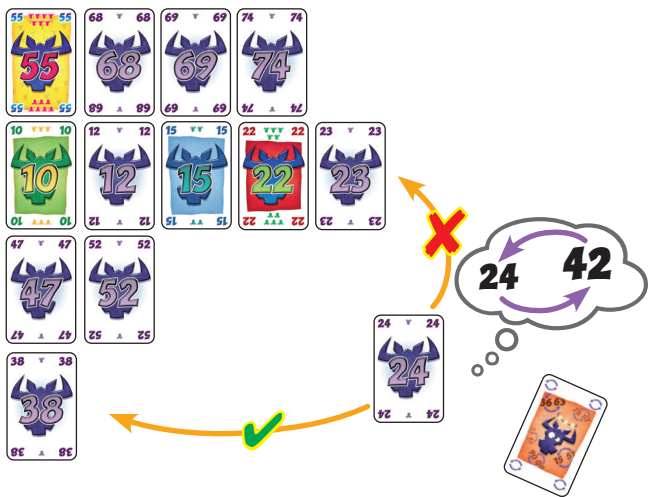
- **Pozor:** Pokud **Skákající kráva** po umístění vaší karty přeskočí do řady, která bude poté obsahovat **šest karet**, musíte si vzít také tuto řadu! Původně nejvyšší karta z této řady se stane počáteční kartou nově vzniklé řady. Poté **Skákající kráva** opět přeskočí výše popsaným způsobem. Takto se může stát, že si budete muset vzít najednou hned několik řad!



**Příklad:** Frank vyložil kartu 43 a nyní je na řadě s jejím umístěním. Podle pravidel základní hry se hodí pouze do první řady za 13, resp. před **Skákající krávu**. Tím se z ní stane šestá karta v řadě. Frank si tedy musí vzít čtyři karty s čísly z této řady. Jeho 43 zahájí novou první řadu. Následně přesune **Skákající krávu**. Poslední karty ostatních tří řad jsou 78, 104 a 53. 53 je z nich nejmenší, proto se zvláštní karta přemístí do čtvrté řady.







**Příklad:** Martin vyložil kartu 24 spolu s **Obracečkou čísel** a nyní je na řadě s jejím umístěním. Bez **Obracečky** by 24 musela přijít na konec druhé řady jako šestá karta a Martin by si proto musel celou tuto řadu vzít. Díky **Obracečce čísel** se však z 24 stane 42, kterou lze umístit do čtvrté řady. Martin si tedy nemusí brát žádnou řadu! Svou **Obracečku** vrátí zpět do krabice.



# „SLOŽTE BUVOLA“

Kooperativní varianta hry pro 1–6 hráčů



## HERNÍ MATERIÁL

104 karet s čísly

16 zvláštních karet pro variantu Složte buvola

1 deska buvola

## MYŠLENKA HRY

*Složte buvola* představuje zcela novou, kooperativní herní variantu. Budete společně hrát proti buvolovi, který – stejně jako vy – vyloží v každém kole jednu kartu. Musíte chytře používat dostupné zvláštní karty, aby buvol získával co nejvíce záporných bodů. Vytvoříte fungující tým a budete mít na konci hry méně záporných bodů než buvol?

Pravidla *Složte buvola* vychází z pravidel základní hry.

Kromě toho platí následující změny a doplňky.

## PŘÍPRAVA HRY

Položte **desku buvola** na stůl tak, abyste na ni dobře dosáhli. Zamíchejte karty s čísly a rozdejte každému **deset karet**. Odpočítejte

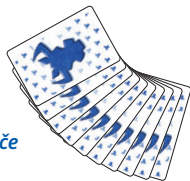
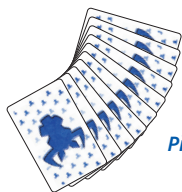
deset karet lícem dolů i pro buvola a položte je na hromádku na **levou, modrou část desky buvola**.

Na **buvolovy karty** se nesmíte dívat! Ze zbylých karet s čísly vyložte jako obvykle čtyři jako počáteční karty čtyř řad.

Zamíchejte **zvláštní karty** pro variantu *Složte buvola* a odpočítejte jich lícem dolů tolik, kolik jich smíte použít v závislosti na počtu hráčů (viz tabulka).

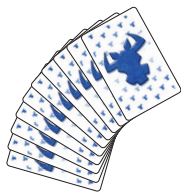
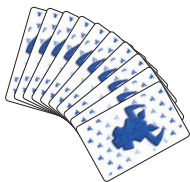
Hráčů	Zvláštních karet ve hře
1	0
2	2
3	4
4	6
5	11
6	16

Nadpočetné zvláštní karty vraťte zpět do krabičky, aniž by se na ně někdo díval. Balíček odpočítaných zvláštních karet položte nad počáteční karty řad a otočte z něj lícem nahoru vrchní dvě zvláštní karty.



*Příprava*

*hry pro 4 hráče*



*Karty buvola*



# PRŮBĚH HRY

## 1. VYKLÁDÁNÍ KARET

Stejně jako v základní hře si vyberte jednu kartu z ruky a vyložte ji lícem dolů na stůl. Jakmile tak učiní všichni hráči, otočte tyto karty spolu s vrchní kartou z balíčku karet **buvola**. Všechny otočené karty umístěte ve vzestupném pořadí podle obvyklých pravidel základní hry do řad uprostřed. Mějte při tom na paměti následující změny:

## 2. BRANÍ ŘAD

Tak jako v základní hře se může stát, že si budete muset díky své vyložené kartě vzít jednu řadu. Totéž platí i pro **buvola**!

### Hromádky krav

Hrajete společně jako tým a své získané karty s čísly pokládáte na **společnou** hromádku krav. Jestliže si musí vzít karty **buvol**, pokládejte je jako **hromádku krav buvola** na pravou žlutou část **desky buvola**.

**Pozor:** Na karty ve vlastní hromádce krav se můžete kdykoli podívat, ale na **buvolovy nikoli**.



### 4. pravidlo: Nejnižší karta

Pokud si musí **buvol** vzít karty na základě nejnižší karty, vezme si vždy řadu s **nejméně kravami** (resp. zápornými body). Kdyby takových řad bylo více, vezme si tu, jejíž poslední karta (zcela vpravo) má nejvyšší číslo.

## ZVLÁŠTNÍ KARTY

### PRO VARIANTU **SLOŽTE BUVOLA**

Ve hře máte k dispozici i omezený počet zvláštních karet. Pomáhají vám, abyste si nemuseli brát žádné řady, nebo jste naopak **buvola** přinutili si karty vzít a tím získat záporné body. Můžete společně přemýšlet a diskutovat o tom, kdy a jak kterou zvláštní kartu použijete.



## POUŽITÍ ZVLÁŠTNÍCH KARET

Smíte použít vždy pouze **odkryté zvláštní karty**. Ihned poté, co zvláštní kartu využijete, ji nahradíte novou kartou z balíčku. Jestliže karty v balíčku dojdou a žádné zvláštní karty nejsou otočené, nebudete mít až do konce hry žádné další k dispozici.

V zásadě smíte zvláštní karty použít **kdykoli**, např. před umístěním své první karty nebo dříve, než bude některý člen týmu (či buvol) umísťovat svou kartu.

V každém kole můžete použít **libovolný počet** zvláštních karet. Myslete ale na to, že jich je pouze omezené množství. Jakmile nějakou zvláštní kartu využijete, odstraní se ze hry.

Existují následující zvláštní karty (každá 2×):



### 7 bere!

Když použijete tuto kartu, položte ji nalevo od libovolné řady. Tato řada se bere až tehdy, jestliže je do ní umístěna sedmá karta. Zvláštní karta zůstává vedle řady tak dlouho, dokud si tuto řadu někdo nevezme; pak se odstraní ze hry. Kdo získá tuto řadu, bere si šest karet.

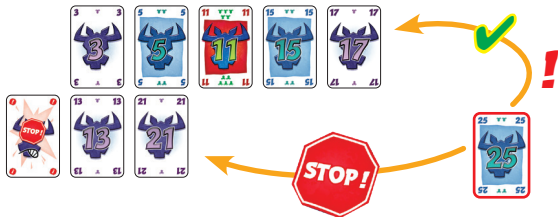


**Příklad:** Dan vyložil kartu 20. Aby si nemusel brát vyobrazenou řadu, použije tým zvláštní kartu 7 bere! Dan ji položí vedle dané řady a svou 20 umístí za 17. Kdo do této řady přidá další kartu, bude si ji muset celou vzít!

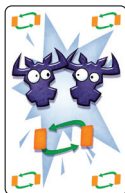


## Stop!

Když použijete tuto kartu, položte ji nalevo od libovolné řady. Zvolená řada je od této chvíle zablokována, tj. platí u ní zákaz karty přidávat, odstraňovat, vkládat, přesouvat nebo si dokonce celou řadu brát. Dokud se nachází ve hře, smíte umísťovat karty pouze do ostatních nezablokovaných řad. Můžete si **vybrat**, kdy tuto kartu zase odeberete. Poté se odstraní ze hry.



*Příklad: Dříve než buvol umístí svou kartu 25, přidá tým zvláštní kartu Stop! ke druhé řadě. Tím pádem je tato řada zablokována a buvol do ní nemůže přidat svou kartu. Místo toho ji musí umístit do první řady, která je však již plná. Proto si ji buvol musí celou vzít!*



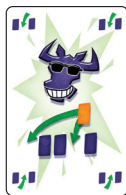
## Výměna

Když použijete tuto kartu, vezme si jeden člen týmu svou vyloženou kartu zpět do ruky. Místo ní si vybere jinou kartu z ruky a **ihned** ji umístí podle běžných pravidel do některé řady. Pořadí umísťování všech ostatních karet se **nemění**.

**Výměnu nelze použít na kartu, kterou vyložil buvol!**



**Příklad:** Katka vyložila kartu 25. Musela by ji umístit k 17 a vzít si celou řadu. Tým se dohodne, že Katka může využít zvláštní kartu **Výměna**. Vezme si 25 zpět do ruky a místo ní vyloží 15, kterou může umístit do jiné řady za 10. Díky tomu si nemusí brát žádnou řadu.



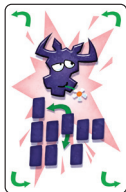
### Mezi

Když použijete tuto kartu, **jednu** z vyložených karet **neumístíte na konec** příslušné řady, ale do **jakékoli** řady mezi dvě již umístěné karty s čísly, případně na její začátek. Nová karta však musí mezi tyto karty zapadnout **vzestupně** (tj. mít vyšší číslo než případná karta nalevo a nižší než karta napravo). Pokud by se vložení karty řada zaplnila, musíte si ji vzít. V takovém případě se poslední karta odebrané řady stane první kartou nové řady.

**Mezi nelze použít na kartu, kterou vyložil buvol!**

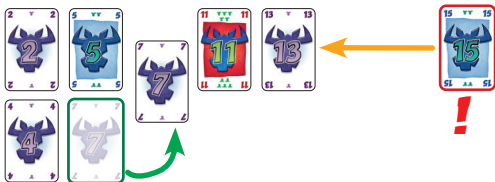


**Příklad:** Petr vyložil kartu 10. Jedná se o „nejnižší kartu“, kterou nelze umístit do žádné řady, tj. musel by si jednu řadu vzít. Tomu chce tým zabránit, a proto použije zvláštní kartu **Mezi**. Díky ní Petr svou 10 umístí mezi 5 a 11 nemusí si brát žádnou řadu.



### Přesun

Když použijete tuto kartu, přemístíte **před umístěním** jedné vyložené karty jednu libovolnou již umístěnou kartu s číslem do **jiné** řady mezi dvě karty s číslem, na její začátek nebo na konec. Přesunutá karta však musí do nové řady zapadnout **vzestupně** (tj. mít vyšší číslo než případná karta nalevo a nižší než případná karta napravo). Pokud by se přesunutím karty řada zaplnila, musíte si ji vzít. V takovém případě se poslední karta odebrané řady stane první kartou nové řady.



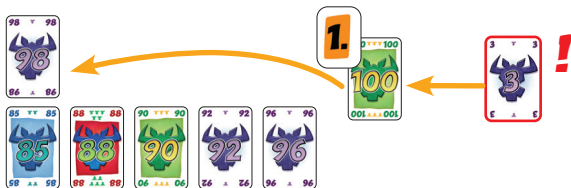
***Příklad:** Buvol vyložil kartu 15. Než ji však umístí, použije tým zvláštní kartu **Přesun** a přemístí 7 ze spodní do horní řady. Nyní už buvolova 15 není pátou, ale šestou kartou, takže si musí vzít celou řadu.*



### První karta

Když použijete tuto kartu, rozhodněte, kterou vyloženou kartu umístíte jako první (bez ohledu na její číslo). Pokud máte k dispozici obě zvláštní karty **První karta** a budete chtít obě využít ve stejném kole, domluvte se, kterou kartu umístíte jako první a kterou jako druhou.

***První kartu nelze** použít na kartu, kterou vyložil buvol!*



**Příklad:** Buvol vyložil nejnižší kartu a chce si vzít první řadu, protože obsahuje zdaleka nejméně krav. Než však svou kartu umístí, tým se rozhodne, že Vašek využije zvláštní kartu **První karta**. Díky tomu bude mocí svou 100 umístit ještě do první řady. Nemusí si tedy brát druhou řadu a zařídil buvolovi navíc tři záporné body!



### Poslední karta

Když použijete tuto kartu, rozhodněte, kterou vyloženou kartu umístíte jako poslední (bez ohledu na její číslo). Pokud máte k dispozici obě zvláštní karty **Poslední karta** a budete chtít obě využít ve stejném kole, domluvte se, kterou kartu umístíte jako poslední a kterou jako předposlední.

**Poslední kartu nelze použít na kartu, kterou vyložil buvol!**



**Příklad:** Se svou vyloženou kartou 100 by si Dan musel vzít řadu. Aby se tomu zabránilo, použije na něj tým zvláštní kartu **Poslední karta**. Místo Dana bude jako další umíšťovat svou kartu buvol. Vyložil 103, již musí přiložit jako šestou kartu do této řady. Musí si ji tedy celou vzít!



## Pořadí

Když použijete tuto kartu, rozhodněte, v jakém pořadí se budou umísťovat **všechny** vyložené karty v tomto kole (bez ohledu na jejich čísla).



**Příklad:** Dan, Petr, Katka a Vašek vyložili karty 55, 68, 78, 80, buvol 72. Jestliže by tým nepoužil žádnou zvláštní kartu, musel by nejprve umístit 55 do druhé řady a kvůli 68 si ji následně vzít. Tomu je třeba za každou cenu zabránit! Pomocí zvláštní karty **Pořadí** tým rozhodne, že nejprve se umístí 78 a 80, po nich pak 55. Jako další musí kartu umístit buvol: se svou 72 si musí vzít druhou řadu! Do třetice všeho dobrého umísťí tým 68 do třetí řady.



## KOMUNIKACE - NENÍ VŠE DOVOLENO

Ačkoli hrajete společně jako tým, své karty v ruce musíte po celou hru **udržovat v tajnosti**. Nesmíte se o kartách domlouvat během vykládání ani hovořit o číslech, která máte v ruce.

Teprve když své vyložené karty otočíte, smíte společně diskutovat o tom, jak je (s případným využitím zvláštních karet) budete umísťovat.

## KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy vyložíte všechny své karty z ruky a umístíte je do řad. Vezměte svůj balíček krav a spočítejte krávy na kartách. Ty představují vaše záporné body. Totéž proveďte s balíčkem krav buvola. Jestliže máte dohromady méně záporných bodů než buvol, vyhráli jste.

Má méně záporných bodů buvol? V takovém případě si zahrajte znovu a pokuste se ho tentokrát složit!

## HRA PRO 1 – 2 HRÁČE

Můžete se pokusit buvola složit i sami nebo ve dvou. V obou případech se však počet vašich záporných bodů na konci hry **zdvojnásobí!** Dokážete přesto vyhrát?

Jestliže se chcete buvolovi postavit **sami**, nepamenejte navíc, že nebudete mít k dispozici **žádné zvláštní karty!**

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

**Překlad:** Václav Pražák  
**Produkce české/slovenské verze:**  
Marek Vejborný  
**DTP:** Petra Hochmannová



**Poznámka:** Při vývoji této hry, zejména pak varianty **Složte buvola**, nepřišli k úhoně žádné krávy, buvoli ani voli.

Albi

