

самалхам  
6-ца



# Фаталната 6-ца

💡 Волфганг Крамер

🔪 Франц Фовинкел

👤 8 и нагоре

👥 1–10 играчи

⌚ около 45 минути

## ОТ 30 ГОДИНИ...

... феновете на **Фаталната 6-ца** доказват, че са всичко друго, но не и твърдоглави!

В тази игра ще се опитвате да съберете възможно най-малко отрицателни точки, тоест най-малко карти. По време на играта вие ще поставяте своите карти в четири картови редици на масата. Правилото е лесно – трябва само всяка следваща карта, добавена в редицата, да е по-голяма от предишната... и всяка редица може да съдържа не повече от 5 карти. „Фаталната 6-ца“ обаче идва с уловка, защото всички тайно избират картите си за хода и ги разкриват едновременно и понякога просто ще ви се налага да се усмихнете и да приемете поражението: който изиграе шестата поредна карта в дадена редица, трябва да вземе първите пет карти... заедно с отрицателните точки, които носят!

В това юбилейно издание ще намерите любимата базова игра, както и четири допълнителни специални карти, създадени от фенове на **Фаталната 6-ца**, които правят играта още по-разнообразна и забавна.

Освен това, в кутията ще откриете и чисто новия **кооперативен вариант Бикоборци**. Съюзете се срещу **дълготоргия бик**, използвайте умело специалните карти и се опитвайте да насочвате всички отрицателни точки към бика, а не един към друг. Ще се справите ли с предизвикателството?

## СЪДЪРЖАНИЕ

- Базова игра .....4
- Специални карти на феновете .....10
- **Бикоборци** – кооперативен вариант .....18

# КОМПОНЕНТИ



104 карти  
(с числа от 1 до 104)

13 специални карти на  
феновете:  
(по 1 от **Четно/нечетно**,  
**Планинско катерене** и  
**Скокливата крава**,  
и 10х **Обърнатите**  
**цифри**)



16 карти **Бикоборци**  
(по 2 от **Фаталната 7-ца**,  
**Стоп!**, **Замяна**, **Вмъкване**,  
**Избутване**, **Първенец**,  
**Поспаливец** и **Симфония**)

1 Табло  
на бика



1 блокче за  
резултата

1 молив



1 ластик  
(за затваряне на  
кутията)



# БАЗОВАТА ИГРА

За 2–10 играчи

## КОМПОНЕНТИ

104 карти с числа, блокче за резултата и молив

## ЦЕЛ НА ИГРАТА

Всеки от вас получава по 10 карти, които ще трябва да изиграе в една от четирите картови редици по възможно най-подходящия начин. Във всяка редица може да има не повече от пет карти. Ако вие сте играчът, поставил фаталната шеста карта в някоя от редиците, ще ви се наложи да съберете първите 5 пет карти и да преглътнете всички отрицателни точки, които те носят. След няколко рунда печели играчът, събрал най-малко точки.

## НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

Размесете всички карти и раздайте по **10 карти** на всеки играч. Пригответе блокчето и молива, за да сте готови да записвате точките.

## СЪЗДАВАНЕ НА ЧЕТИРИ РЕДИЦИ

Вземете 4 от оставащите карти и ги сложете в колона с лицето нагоре в средата на зоната за игра, както е показано вдясно. Всяка от тези карти е началото на редица, която не трябва в нито един момент от играта да съдържа **повече от 5 карти**, включително първата карта. Оставете настрана останалите карти. Няма да се нуждаете от тях до следващия рунд.

*Пример: В този рунд четирите редици започват с числата 12, 37, 43 и 58.*

## КАК СЕ ИГРАЕ

### 1. ИЗИГРАВАНЕ НА КАРТИ

Всеки от вас избира карта от ръката си и я поставя на масата пред себе си с **лицето надолу**. След като **всички** са избрали карта, разкрийте картите си едновременно. Играчът, който е изиграл картата с най-малкото число, я поставя пръв в една от четирите редици, след това играчът с втората най-ниска карта



поставя своята и така нататък, докато играчът с картата с най-високото число изиграе своята карта в някоя от редиците. Повторете тази стъпка 10 пъти, докато изиграете всичките си карти.

## КАК СЕ ПОСТАВЯ КАРТА?

Новите карти винаги трябва да се добавят в края на редицата, вдясно от последната поставена карта. Картата се поставя според следните правила:



### Правило 1: Възходящ ред

Картите в една редица винаги се поставят във възходящ ред по стойност. Може да добавите картата си към редица, в която тя ще бъде с по-висока стойност от последната поставена там карта.



### Правило 2: Най-малка разлика

Винаги трябва да играете вашата карта в редицата, в която разликата между нея и последната карта там е най-малка.

**Пример:** Първите изиграни карти са 14, 15, 44 и 61. Вашата карта 14 е най-ниската, затова я поставите пръв. Според **правило 1**, може да я сложите само в първата редица, след картата с числото 12. Същото важи и за карта 15. Карта 44 може да отиде в първата, втората и третата редица, според **правило 1**. **Правило 2** обаче гласи, че трябва да отиде в третата редица. Карта 61 трябва да бъде поставена в редица 4.



## 2. СЪБИРАНЕ НА РЕДИЦА

Но какво се случва, когато редицата, в която трябва да поставите картата си, вече съдържа 5 карти? Или ако картата ви е с толкова ниско число, че не може да бъде поставена в нито една от редиците? И в двата случая, ще трябва да съберете една редица.

## КУПЧИНА С БИКОВЕ

Когато трябва да съберете редица, вземете картите от нея и ги поставете пред себе си с лицето надолу. Това е купчината ви с бикове. **Важно:** Картите, които сте взели никога не отиват в ръката ви!

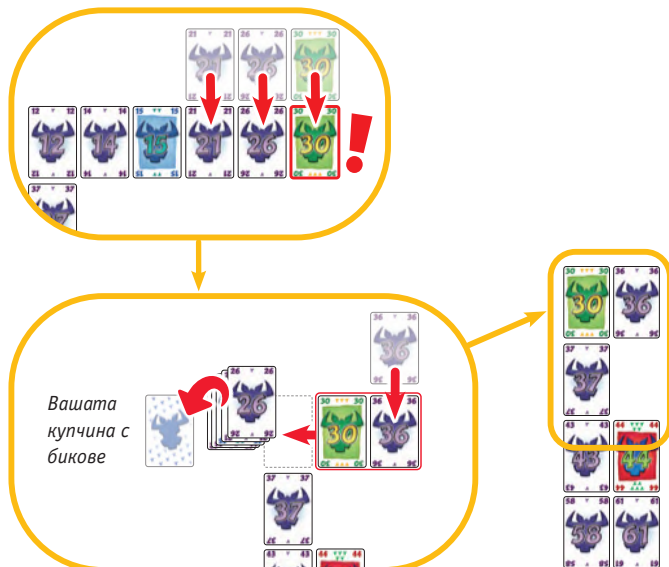
Когато трябва да вземете редица, следвайте следните правила:



### Правило 3: Пълна редица

Редица с 5 карти се счита за пълна. Ако поставите 6-та последователна карта, трябва да вземете първите 5 карти от тази редица и да ги сложите в купчината си с бикове. Картата, която сте изиграли, се превръща в новата първа карта в тази редица.

**Пример:** Следващите изиграни карти са **21**, **26**, **30** и **36**. Кarti **21** и **26** се поставят в първата редица, с което тя се запълва. Играчът, изиграл карта **30**, трябва също да я постави в първата редица. Тъй като тази редица вече е пълна, той трябва да вземе 5-те карти от нея. Карта **30** ще бъде новата първа карта в тази редица. Карта **36** също трябва да бъде поставена там, след карта **30**.





## Правило 4: Карта с ниска стойност

Ако изиграете карта, чиято стойност е толкова ниска, че не може да я сложите в нито една от редиците, трябва да вземете всички карти от редица **по ваш избор** и да ги поставите върху вашата купчина с бикове. Вашата **ниска** карта се превръща в новата първа карта в тази редица.

**Пример:** В третия ход сте избрали карти **3, 9, 68 и 83**. Вашата ниска карта **3** не е съвместима с нито една възходяща редица, затова трябва да вземете редица по ваш избор. Избирате втората редица и взимате карта **37**. Вашата карта **3** се превръща в първата карта от втората редица. Останалите играчи поставят картите си според стандартните правила.



**Съвет:** Ако карта с ниско число ви принуди да съберете редица, опитайте да вземете тази, съдържаща най-малко бикове.

## БИКОВЕ = ОТРИЦАТЕЛНИ ТОЧКИ

В горния и долния край на всяка карта, между числата, ще откриете поне по 1 бик. Всеки бик се счита за 1 отрицателна точка!

Всички карти с числа, завършващи на 5 (**5, 15, 25** и т.н.) имат по 2 бика,

Кратните на десет (**10, 20, 30** и т.н.) имат по 3 бика.

Двойните (**11, 22, 33** и т.н.) имат по 5 бика.

Числото **55** е двойно и завършва на 5, затова картата има 7 бика.



## КРАЙ НА РУНДА

Рундът приключва, когато всички играчи са изиграли своите 10 карти. Вземете купчината си със събрани карти и пребройте биковите върху тях. Това са отрицателните точки, които сте получили по време на този рунд. Запишете колко точки има всеки от вас в блокчето за резултата и започнете следващия рунд. Съберете всички карти (включително купчините с бикове) и ги размесете. Подготовката за следващия рунд е същата, като тази в началото на играта.

## КРАЙ НА ИГРАТА

Продължете да играете, докато някой играч достигне **66 или повече точки**. Играчът с най-малко точки печели играта. Ако няколко играчи имат еднакъв най-нисък брой точки, те си споделят победата. Разбира се, може да се договорите и за различен брой точки или предварително уговорен брой рундове.

## СЪВЕТИ

Следващите два примера показват случаи, в които съзнателно или не залагате капани за себе си или за някой друг:

**1. Играете карта 49, защото се надявате, че някой друг ще изиграе карта с число между 43 и 48, с което ще събере четвъртата редица, а вие ще успеете да поставите своята карта след неговата във вече освободената редица. Това обаче не се случва! Вие слагате картата си пръв и според **правило 2**, ще трябва да я поставите в четвъртата редица след карта 42, защото това е най-ниската разлика. И тъй като е шестата карта в тази редица, ще трябва да вземете цялата четвърта редица!**





**2.** Изиграли сте карта **62**, защото сте смятали, че е добър ход, тъй като лесно може да я поставите в първата редица. Вие обаче грешите: друг играч изиграва карта **29** и понеже тази карта е много ниска, според **правило 4** той трябва да вземе редица по избор и да постави там картата си. Играчът взима първата редица. Ще трябва да поставите вашата карта **62** в четвъртата редица и да вземете всички карти от нея!



## ВАРИАНТ ЗА НАПРЕДНАЛИ ЗА 2–6 ИГРАЧИ

Ако обичате по-тактическите игри, опитайте този игрови вариант. Важат стандартните правила на играта със следните допълнения при подготовката:

### 1. ЗНАЕТЕ ВСИЧКИ КАРТИ В ИГРАТА

Използвайте ограничен брой карти. Колко и кои зависи от броя на играчите. Следвайте тази формула:

Брой играчи  $\times 10 + 4$  карти

Примери: 3 играчи 34 карти от **1** до **34**

4 играчи 44 карти от **1** до **44** и др.

Премахнете всички карти с по-високи числа от тестето.

За този вариант няма да ви трябват.

### 2. ИЗТЕГЛЕТЕ ВАШИТЕ 10 КАРТИ

Размесете картите, които ще използвате в играта, и ги сложете с лицето нагоре на масата. Редувайте се да взимате карти една по една, докато всеки от вас не събере по 10 карти в ръката си. Четири карти ще останат. Това са картите, с които ще започнете редиците. След това продължете да играете според правилата на базовата игра.

# СПЕЦИАЛНИ КАРТИ НА ФЕНОВЕТЕ

## За 2–10 играчи

Когато *Фаталната 6-ца* навършва 25 години през 2019, AMIGO призовават феновете си от всички краища на света да измислят най-добрата специална любителска карта в света! Спечелилата карта, **Четно/нечетно** на Гийом Льофевр, е добавена към изданието на списание *Spielbox* през април 2020. Заедно с останалите 3 създадени от феновете специални карти, тя вече е част и от юбилейното 30 годишно издание на играта. AMIGO благодарят на всички фенове на *Фаталната 6-ца* за тяхната отдаденост и креативни идеи!

Когато играете със специалните карти на феновете, важат базовите правила на играта. Всички промени, свързани с отделните специални карти, са описани подробно на следващите страници.

**Бележка:** Препоръчваме да не комбинирате едновременно всички специални карти, а да ги добавяте поотделно към базовата игра.



## СКОКЛИВАТА КРАВА

По идея на Франк Хеерен

### НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

Направете началната подредба както обикновено, като поставите четири карти в колона в средата на зоната за игра. След това сложете специалната карта **Скокливата крава** вдясно от картата с най-ниска стойност.

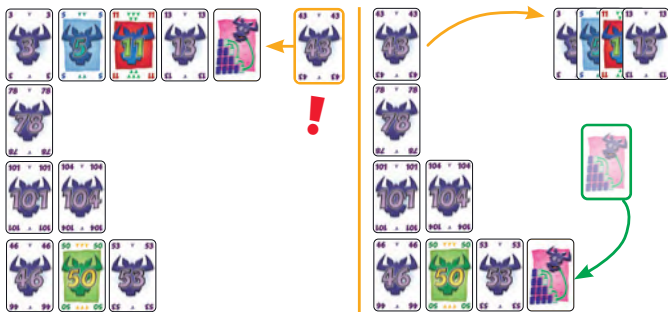
## КАК СЕ ИГРАЕ

### 1. ПОСТАВЯНЕ НА КАРТИТЕ В РЕДИЦИ: РЕДИЦАТА С СКОКЛИВАТА КРАВА

- **Скокливата крава** няма собствена стойност. Когато поставяте карта в редицата на **Скокливата крава**, вземайте предвид стойността на картата вляво от **Скокливата крава**.
- Когато поставяте карта в редицата на **Скокливата крава**, тя отскача към **една от другите три редици** – към тази, в която най-дясната карта е с **най-ниската** стойност.

## 2. СЪБИРАНЕ НА РЕДИЦАТА С КРАВАТА: ПРЕМЕСТВАНЕ НА СПЕЦИАЛНАТА КАРТА

- **Скокливата крава** може да няма стойност, но все пак се брои към бройката от карти в тази редица. Счита се, че една редица е пълна, ако има четири карти с числа и **Скокливата крава** в нея.
- Ако съберете **редицата със Скокливата крава**, тя ще отскочи. Първо вземете картите с числа (без **кравата**) както обикновено, сложете ги върху купчината си с бикове и поставете картата, която сте изиграли, като първа карта в редицата. След това **кравата** скача към друга редица, както е описано по-горе.
- **Бележка:** Ако поставянето на картата ви накара **кравата** да скочи в друга редица, където отново се получават **шест карти**, трябва да вземете и тази редица! Картата, която е била с най-висока стойност там, става новата първа карта. След това **Скокливата крава** скача, както е описано по-горе. По този начин е възможно да съберете няколко редици в един и същи ход!



**Пример:** Франк играе карта **43**. Според стандартните правила тя трябва да бъде поставена в първата редица до карта **13** и **Скокливата крава**. Това ще бъде 6-та карта в редицата! Франк трябва да вземе четирите карти от тази редица. Карта **43**, която той е изиграл, става новата първа карта в тази редица. След това той премества **Скокливата крава**. Последните карти от тези три редици са **78**, **104** и **53**. Най-ниската карта е **53**, затова **кравата** ще скочи в четвъртата редица.

# ЧЕТНО/НЕЧЕТНО

По идея на Гийом Льофевр



## НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

Направете началната подредба както обикновено, като поставите четири карти в колона в средата на зоната за игра. След това поставете тази специална карта **ВЛЯВО** от картата с най-ниска стойност. Ако числото на тази карта е четно, обърнете специалната карта на нейната **четна** страна, а ако е нечетно, използвайте **нечетната** ѝ страна.

## КАК СЕ ИГРАЕ

### 1. ПОСТАВЯНЕ НА КАРТИ В РЕДИЦИ: САМО ЧЕТНИ/НЕЧЕТНИ

Може да поставяте само **четни** или **нечетни** карти в редицата, маркирана със специалната карта, в зависимост от това коя страна показва.

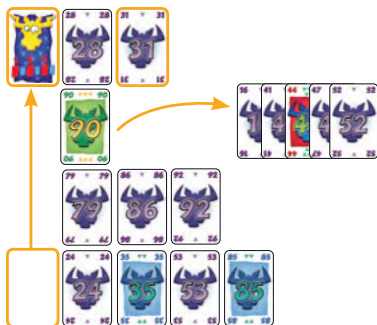
### 2. СЪБИРАНЕ НА РЕДИЦА: ПРЕМЕСТЕТЕ СПЕЦИАЛНАТА КАРТА

Всеки път, когато съберете **която и да е** редица, преместете специалната карта. Първо вземете картите както обикновено, сложете ги върху купчината си с бикове и поставете вашата карта като първа карта в новата редица. След това преместете специалната карта:

- **Трябва** да вземете специалната карта от редицата, в която е, и да я преместите в **една от другите три редици**. Може да я вземете и от редицата, която сте започнали наново с току-що поставената карта.
- Поставете специалната карта **вляво** на редицата, в която стои **картата с най-ниска стойност**, като **последна карта** (най-дясната карта).
- Обърнете специалната карта на нейната **четна** или **нечетна** страна според това дали числото върху тази карта е четно, или нечетно.

**Бележка:** Специалната карта не се брои към максималния брой карти, които може да стоят в една редица. Както обикновено, ще трябва да вземете редицата само когато сложите шеста карта в нея.

**Пример:** Гийом играе карта **90**. Според базовите правила той трябва да я постави в 4-тата редица до карта **85**. Специалната карта обаче изисква там да се слагат само **нечетни** числа, затова той трябва да постави картата си до карта **52** във втората редица. Тя става шестата карта в тази редица. Гийом трябва да събере редицата! Карта **90** става новата първа карта във 2-та редица. След това Гийом премества специалната карта. Последните карти в останалите три редици имат стойности **31**, **90** и **92**. Най-ниската от тях е **31**, затова той премества специалната карта в първата редица. Тъй като карта **31** също е нечетна, специалната карта все още остава обърната с нечетната страна нагоре.



# ПЛАНИНСКО КАТЕРЕНЕ

По идея на Даниела Бустос



## НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

Направете началната подредба както обикновено, като поставите четири карти в колона в средата на зоната за игра. След това поставете специалната карта **Планинско катерене** вляво на четвъртата редица. Обърнете специалната карта така, че да показва стрелки **сочеши нагоре**.

## КАК СЕ ИГРАЕ

### 1. ПОСТАВЯНЕ НА КАРТИ В РЕДИЦИ: СПУСКАНЕ

- В редицата със специалната карта може да поставяте карти само в **низходящ ред**, а не както обикновено. Това означава, че може да поставите карта в тази редица само ако е с **по-ниска** стойност от последната (най-дясна) карта. Това правило не важи за другите три редици, в които поставяте карти във възходящ ред, както обикновено.
- Продължете да следвате правилото за най-малката разлика. Понякога може да се случи така, че картата която играете да има една и съща разлика с редицата със специалната карта и някоя друга редица. В този случай вашата карта влиза в **редицата със специалната карта**.

### 2. СЪБИРАНЕ НА РЕДИЦА: ПРЕМЕСТВАНЕ НА СПЕЦИАЛНАТА КАРТА

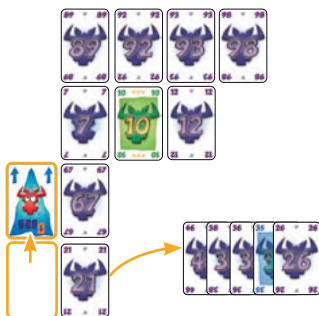
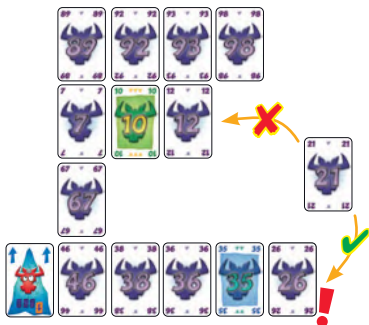
Всеки път щом съберете **която и да е** редица, преместете специалната карта. Първо вземете картите както обикновено, поставете ги върху купчината си с бикове и поставете изиграната си карта като първа карта в тази редица.

- След това преместете специалната карта **в следващата редица по посока на стрелките**.

- Ако в резултат на това преместване специалната карта се окаже в най-горната (или по-късно в най-долната) редица, я **обърнете** така, че стрелките да сочат в обратната посока. Следващия път, когато преместите специалната карта, го направете в новата посока на стрелките, обратна на тази от преди малко.

**Бележка:** Специалната карта **не** се брои към максималния брой карти, които може да стоят в една редица. Както обикновено, ще трябва да вземете редицата само когато добавите шеста карта към нея.

**Пример:** Даниела играе карта **21** и трябва да я постави в редица. Според правилата на базовата игра, тя трябва да я постави във втората редица, до карта **12**. Специалната карта обаче гласи, че картите в четвъртата редица трябва да бъдат поставяни в низходящ ред и тъй като разликата между **26** и **21** е по-малка, отколкото между **12** и **26**, тя трябва да постави своята карта **21** там. Това е шестата карта в редицата! Даниела трябва да вземе петте карти от четвъртата редица и нейната карта **21** става новата първа карта в нея. След това премества специалната карта по посока на стрелките до следващата редица. От тук нататък картите в третата редица трябва да се играят в низходящ ред.



# ОБЪРНАТИТЕ ЦИФРИ

По идея на Мартин Профантер

## НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

В допълнение към 10-те карти в ръката си **всеки** от вас получава по **1** специална карта **Обърнатите цифри**. Добавете своята специална карта към ръката си. Останалите специални карти се връщат в кутията. Те няма да ви трябват в тази игра.



## КАК СЕ ИГРАЕ

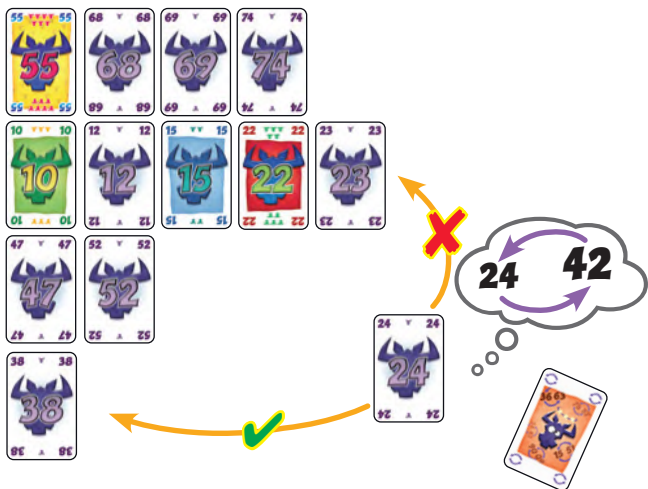
### 1. ИЗИГРАВАНЕ НА КАРТИ: КАРТА С ЧИСЛО + СПЕЦИАЛНА КАРТА „ОБЪРНАТИТЕ ЦИФРИ“

- Може да играете вашата карта **Обърнатите цифри** веднъж заедно с карта с число, за да **размените местата на** цифрите ѝ: например 31 се превръща в 13, а 90 се превръща в 09.
- **Не може** да сменяте трицифрените числа 100-104!
- Когато става въпрос за последователността, в която поставяте картите си, при вас се взема предвид **обърнатото** число.
- Ако двама от вас са изиграли карти с еднакви числа заради картата **Обърнатите цифри**, играчът с **Обърнатите цифри** поставя първи своята карта. След това останалите играчи поставят картите си, според обичайните правила.
- Рундът приключва, когато нямате останали карти с числа в ръката си. Ако все още държите своята карта **Обърнатите цифри**, защото не сте я използвали до този момент, я връщате обратно в кутията.

### 2. ПОСТАВЯНЕ НА КАРТИ В РЕДИЦИ

- Поставете картата си с число в една от четирите редици според стандартните правила, но с **обърнатото** число като стойност. Веднага щом обърнатата карта е поставена в редица, тя връща **първоначалната** си стойност.
- Използваната от вас карта **Обърнатите цифри** излиза от играта. Върнете я обратно в кутията.





**Пример:** Мартин изиграва карта 24 и карта **Обърнатите цифри**. Сега е негов ред да поставя картата си. Без картата **Обърнатите цифри** щеше да се наложи да постави карта 24 във втората редица, която след това щеше да се наложи да вземе. Картата **Обърнатите цифри** обаче сменя числото 24 в 42, затова той я поставя в четвъртата редица и избягва взимането ѝ. След това поставя картата **Обърнатите цифри** обратно в кутията.



# БИКОБОРЦИ

Кооперативен вариант за 1–6 играчи



## КОМПОНЕНТИ

104 карти с числа, 16 специални карти *Бикоборци*, 1 табло на бика

## ЦЕЛ НА ИГРАТА

*Бикоборци* е нов **кооперативен вариант** на играта. Обединете се срещу дългорогия бик, който играе по 1 карта на рунд, точно като вас. Използвайте наличните специални карти умело, за да натоварите бика с възможно най-много точки. Достатъчно добра ли е работата ви в екип, за да получите по-малко отрицателни точки от бика?

Важат правилата от базовата игра със следните промени и допълнения:

## НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

Поставете **таблото на бика** върху масата, така че да е леснодостъпно за всички. Размесете картите с числа и раздайте по **10 карти** с лицето надолу на всеки играч. Бикът също получава 10 карти с лицето надолу, които поставяте **в лявата, синя половина на таблото му**. Не трябва да поглеждаме **картите на бика!**

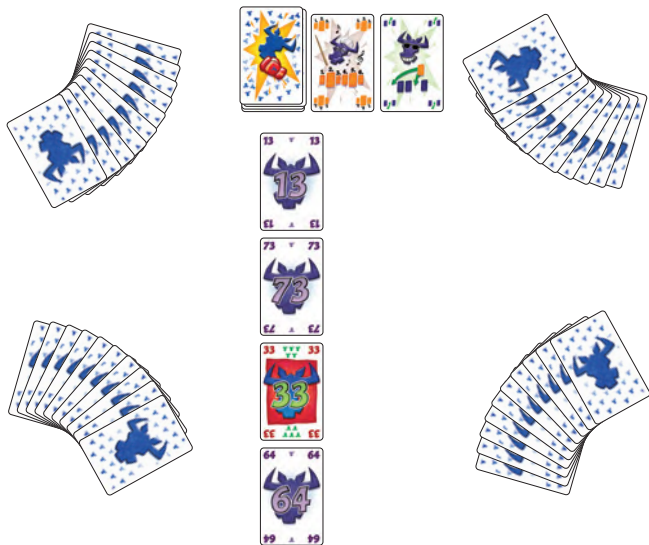
Вземете четири от оставащите карти с числа и ги поставете в колона върху масата с лицето нагоре както обикновено, за да започнете 4-те **редици**.

Размесете **специалните карти** *Бикоборци* и вземете определен брой от тях в зависимост от броя на играчите (вижте таблицата вдясно).

Брой играчи	Специални карти в игра
1	0
2	2
3	4
4	6
5	11
6	16

Върнете всички останали специални карти обратно в кутията, без да ги гледате. След това поставете тестето със специални карти, които ще използвате, на масата над 4-те редици и обърнете най-горните **2 специални карти**.

### *Начална подредба за 4 играчи*



*Карти на бика*



# КАК СЕ ИГРАЕ

## 1. ИЗИГРАВАНЕ НА КАРТИ

Изберете карта от ръката си както обикновено и я поставете с **лицето надолу** пред себе си. Разкрийте картите едва след като всички играчи имат карти пред себе си. Освен това разкрийте **най-горната карта на бика**. След това поставете тези карти в редиците в средата във възходящ ред, според стандартните правила. Обърнете внимание на следните промени:

## 2. СЪБИРАНЕ НА РЕДИЦА

Подобно на базовата игра може да се наложи да съберете редица заради картите, с които сте играли. Същото важи и за бика!

### Купчина с бикове

Играете като отбор, затова събирайте картите, които взимате в **обща** купчина с бикове. Когато е ред на дългорогия бик да вземе карти, сложете ги в **купчината с бикове** в дясната, жълта половина на **неговото табло**.

**Бележка:** Може да поглеждате картите в купчината си с бикове по всяко време, но **не** и картите от купчината **на дългорогия бик**.



### Правило 4: Ниска карта

Ако дългорогият бик трябва да събере редица заради **ниска карта**, винаги взима редицата с **най-малко бикове** (т.е. отрицателни точки). Ако има повече от една редица с равен нисък брой бикове, дългорогият бик взима тази, в която последната (най-дясна) карта има най-висока стойност.

## СПЕЦИАЛНИ КАРТИ „БИКОБОРЦИ“

Ще имате ограничен брой специални карти на разположение за играта. Те ще ви помогнат да избегнете събирането на редици или обратно, ще принудят дългорогия бик да взима редици, които ще го натоварят с отрицателни точки. Обсъдете кога да използвате всяка специална карта като екип!

## ИЗПОЛЗВАНЕ НА СПЕЦИАЛНИ КАРТИ

Може да използвате само двете **специални карти**, **обърнати с лицето нагоре**. Когато използвате карта, **незабавно** я заменете с нова от тестето. Ако тестето свърши и няма останали специални карти с лицето нагоре, не може да използвате повече специални карти до края на играта.

В общи линии може да използвате специални карти **по всяко време**, например преди да поставите първата карта или преди определен член на отбора ви (или дългаторогия бик) да постави своята карта.

Може да използвате **колкото решите** специални карти в един и същи ход. Но не забравяйте, че разполагате с ограничен брой специални карти.

Специалните карти са следните (по 2 от всеки вид):



### ФАТАЛНАТА 7-ЦА

Поставете тази карта отляво на редица по ваш избор. Тази редица се събира само когато в нея се добави 7-ма карта, вместо 6-та. Специалната карта остава на място, докато някой не вземе тази редица, след това я изчистете от игра. Който вземе редицата, трябва да вземе всички 6 карти.



**Пример:** Виктор играе карта **20**. За да избегне събирането на редица, отборът решава да използва специалната карта **Фаталната 7-ца**. Виктор поставя картата отляво на редицата и слага своята карта **20** до карта **17**. Следващият играч, който постави карта в редицата, ще трябва да вземе всички карти от нея!



## Стоп!

Поставете тази карта отляво на редица по ваш избор. Тази редица сега е заключена: никой не може да добавя, отстранява, вмъква или избутва карта или да събере редицата. Вие решавате кога да премахнете специалната карта. Когато го направите, картата се изчиства от игра. Дотогава картите, които играете, трябва да отиват в другите, отключени редици.



**Пример:** Преди дългаторият бик да постави своята карта **25**, отборът използва специалната карта **Стоп!** в първата редица. Тази редица се заключва и бикът не може да постави карта в нея. Вместо това бикът трябва да я постави във втората редица, но тъй като тази редица вече е пълна, той трябва да я събере.



## ЗАМЯНА

Когато използвате тази карта, един от вашите съотборници взима картата, която току-що е изиграл обратно в ръката си. Този играч след това избира друга карта с число от ръката си и **незабавно** я поставя според правилата в някоя редица. Новата карта с число няма ефект върху съществуващата последователност, в която се поставят **останалите** карти с числа.

**Не може** да прилагате тази специална карта върху картата, изиграна от дългатория бик.



**Пример:** Ана изиграва карта **25**. Тя трябва да я постави до карта **17** и да събере редицата. Отборът се съгласява да позволи на Ана да използва специалната карта **Замяна**. Тя взема обратно в ръката си карта **25** и вместо това изиграва карта **15** от ръката си, която може да постави в друга редица, след карта **10**. Така тя не трябва да взема редица.



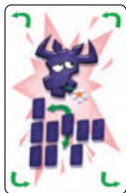
## ВМЪКВАНЕ

Когато използвате тази карта, **една** от изиграните карти с числа може да **не** отиде в края на съответната редица. Вместо това изберете **която и да е** редица и поставете картата или между две карти с числа, или в началото на редицата. **Възходящият ред** в тази редица трябва да бъде спазен. Ако по този начин добавите картата към пълна редица, ще трябва да я вземете. В такъв случай последната карта от тази редица става новата първа карта.

**Не може** да прилагате тази специална карта върху картата, изиграна от дългорогия бик.

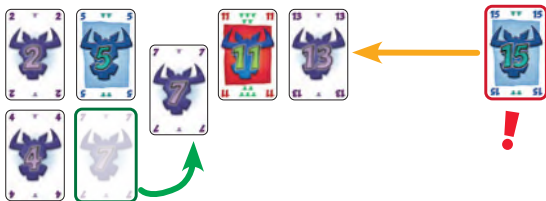


**Пример:** Филип изиграва карта **10**. Това е **ниска** карта и той не може да я добави към нито една редица, затова той би трябвало да събере някоя редица. Отборът иска да избегне това и използва специалната карта **Вмъкване**. Това позволява на Филип да постави своята карта **10** между карти **5** и **11**, и така той избягва взимането на редица.



## ИЗБУТВАНЕ

Когато използвате тази карта, избутайте някоя от вече поставените карти в **друга** редица, **преди да поставите** една от изиграните карти. Избутаната карта може да бъде поставена между две карти, в началото или в края на редицата, но трябва да бъде спазен **възходящият** ред. Ако добавите избутаната карта към пълна редица, трябва да я съберете. В този случай последната карта от тази редица става първа.



**Пример:** Дългорогият бик изиграва карта **15**. Преди той да постави картата си, отборът използва специалната карта **Избутване** и избутва карта **7** към по-горна редица. Сега карта **15** на дългорогия бик вече не е пета карта, а шеста и той трябва да събере редицата.



## ПЪРВЕЦ

Когато използвате тази карта, избирате коя от изиграните карти ще бъде поставена първа - без значение от нейната стойност. Ако имате налични две копия на картата **Първенец** и искате да ги използвате в един и същи ход, изберете първата и втората карта, които да поставите.

**Не може** да прилагате тази специална карта върху картата, изиграна от дългорогия бик.





**Пример:** Дългаторият бик изиграва **ниска карта** и трябва да вземе втората редица, защото там има най-малък брой карти. Обаче преди бикът да постави своята карта, отборът решава, че Ирина трябва да използва **Първенец**. Това ѝ позволява да постави своята карта **100** в първата редица и няма да ѝ се наложи да вземе втората редица, като по този начин дългаторият бик ще вземе повече отрицателни точки.



## ПОСПАЛИВЕЦ

Когато използвате тази карта, вие решавате коя от изиграните карти ще бъде поставена последна, независимо каква е нейната стойност. Ако имате налични две копия на картата **Поспаливец** и искате да ги използвате в един и същи ход, избирате последната и предпоследната карта, която ще поставите.

**Не може** да прилагате тази специална карта върху картата, изиграна от дълготория бик.

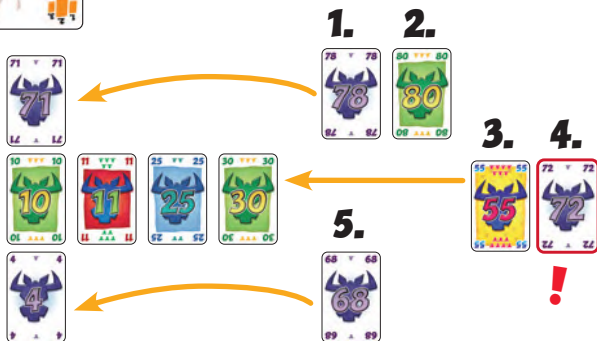


**Пример:** Виктор играе карта **100** и това означава, че той трябва да събере редицата. За да избегне това, отборът използва **Поспаливец**. Вместо Виктор, дълготорият ще бъде следващият играч, който да постави карта. Бикът е изиграл карта **103**, която трябва да се постави в редицата като шеста карта – съответно той трябва да я събере.



## Симфония

Когато използвате тази карта, вие избирате последователността, в която **ВСИЧКИ** изиграни карти да бъдат поставени в редиците - без значение от тяхната стойност.



**Пример:** Виктор, Ана, Филип и Ирина играят карти 55, 68, 78 и 80, а дългородият бик - карта 72. Ако не използват никакви специални карти, съотборниците ще трябва да поставят карта 55 във втората редица и след това ще трябва да я съберат, като поставят там карта 68. Няма начин! Специалната карта **Симфония** им позволява първо да поставят карти 78 и 80, а след това 55. След това дългородият бик ще сложи своята карта 72 и ще вземе втората редица. Накрая отборът поставя карта 68 в третата редица.



## КОМУНИКАЦИЯ – НЕ ВСИЧКО Е ПОЗВОЛЕНО

Въпреки че играете заедно като отбор, трябва да пазите **ръката с картите си в тайна** един от друг. Не може да обсъждате нито картите, които искате да изиграете, нито тези, които все още държите в ръката си.

Едва след като картите бъдат разкрити, може да обсъждате къде ще ги поставите и дали искате да използвате специални карти.

## КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва, когато сте изиграли всички карти в ръцете си и сте ги поставили в редиците. Вземете купчината с биковите и пребройте символите върху картите. Това са вашите отрицателни точки. Повторете тази стъпка и за купчината на дългостояния бик. Ако имате по-малко точки от бика, печелите играта.

Бикът има по-малко точки от вас? Опитайте пак! Този път със сигурност ще успеете да победите!

## ИГРА С 1 ИЛИ 2-МА ИГРАЧИ

Разбира се, може да опитате да победите бика сами или в екип от двама. В този случай обаче трябва да **удвоите** вашите отрицателни точки в края на играта. Ще успеете ли да се справите?

Ако искате да се изправите срещу бика **сами**, имайте предвид, че **специалните карти** няма да бъдат на ваше разположение.



**Бележка:** В разработването на тази игра не бяха наранени никакви крави, бикове или волове, включително и във варианта **Бикоборци**.

© AMIGO Spiel +  
Freizeit GmbH, D-63128  
Dietzenbach, 1994–2024  
Version 1.0



Българско лицензирано издание  
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД 2024  
[facebook.com/fantasmagoria.bg](https://facebook.com/fantasmagoria.bg)  
[www.fantasmagoria.bg](http://www.fantasmagoria.bg)  
[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)  
София, ул. Львски Рид 6  
+359 895 61 88 10  
Онлайн магазин: [www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg)