



■ 6. BIERZE!

Zwariowana gra karciana, w której gracze pozbywają się kart, starając się unikać byczych głów. Kto przez całą rozgrywkę zbierze ich najmniej zostaje zwycięzcą!

	2-10
	45 min.
	+ 10



Talia do gry składa się ze 104 kart ponumerowanych 1-104. Na każdej z nich, poza liczbą, znajduje się odpowiednia ilość byczych głów.

W trakcie rozgrywki gracze równocześnie zagrywają z ręki karty, które są dokładane do czterech rzędów znajdujących się na stole, zgodnie z kilkoma bardzo prostymi zasadami: karty dokłada się w kolejności rosnącej, pomiędzy kolejnymi kartami musi być możliwie najmniejsza różnica. Kluczowa zasada „szósta bierze” obowiązuje gdy do rzędu dołożona zostanie szósta karta, wówczas gracz zbiera 5 poprzednich kart z tego rzędu. Za bycze głowy znajdujące się na zdobytych przez niego kartach otrzyma punkty. Jednak w tej grze najlepiej jest wcale nie mieć punktów.

6. bierze! to gra pełna nieoczekiwanych zwrotów, niespodzianek i zabawnych sytuacji. Czasami bezpieczna karta okazuje się być tą, która zbiera cały rząd, a karta, która miała nas pogrążyć okazuje się być całkowicie niegroźna. Właśnie dzięki tym cechom, a do tego niewielkim rozmiarom i możliwości zagwarantowania rozrywki dużej grupie osób **6. bierze!** jest idealną propozycją dla osób poszukujących ciekawych, a zarazem niedrogich gier imprezowych, które można łatwo ze sobą zabrać.

Nagrody i wyróżnienia:

- 1994 Rekomendacja jury
- Spiel des Jahres
- 1994 Zdobywca
- Deutscher Spiele Preis
- 1996 Zdobywca tytułu
- Mensa Select
- 2003 Nominacja do tytułu
- Nederlandse Spellenprijs

