

# Bullenparty

## DIE HORNOCHSEN SIND LOS!



2-5 játékos  
8 éves kortól  
Kb. 20 perc játékidő



### Tartozékok



100 számozott kártya 1-100-ig  
rajtuk 1-7 ökrrel



10 ökör kártya  
rajtuk 4-7 ökrrel



5 nullás kártya A-E-ig



### A játék ötlete



Próbálj okosan licitálva megfelelő lapokat megszerezni az asztalról. Ezeket tedd a saját paklijaidhoz a lehető legügyesebben, több kis paklit létrehozva, amelyben a lapok növekvő sorrendben vannak. A cél az, hogy csak egy paklid legyen, amelyben a lehető legtöbb ökör van, mivel azok sok pontot érnek. A többi pakliban lévő kártyákért mínusz pontok járnak. A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.



### Előkészületek



Keverjük meg külön-külön a számozott és a nullás lapokat. **Osszunk egy nullás lapot minden játékosnak**, a többit tegyük vissza a dobozba. Ezután **összunk öt számozott lapot minden játékosnak**. Ezeket a lapokat a nullás lappal együtt vegyük a kezünkbe. A megmaradt számozott lapokat lefordítva húzópakliként az asztal közepére tesszük.

**Megjegyzés:** 3 játékos esetén vegyünk ki 25 számozott kártyát (50-et 2 játékos esetén), ezeket tegyük vissza a dobozba. Csak 4 és 5 játékos esetén használjuk az összes kártyát.

Rendezzük az **ökörkártyákat** a rajtuk lévő ökrök száma szerinti sorrendbe és képpel felfelé a húzópakli mellé úgy, hogy a 4 ökrös lapok legyenek legfelül, a 7 ökrös lapok pedig legalul a pakliban.



### A játék menete



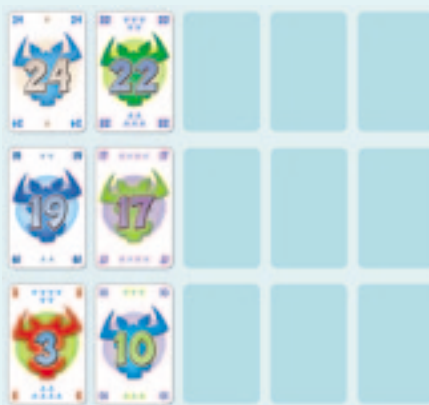
A játék több körből áll. Minden kör azzal kezdődik, hogy a lapokat valamelyik sorba letesszük és a licitálással fejeződik be, amikor már minden játékos elvett egy sort és azt a paklijaihoz tette.

#### Kártyák elhelyezése sorokba rendezve

Minden kör azzal kezdődik, hogy annyi sort alkotunk az asztal közepén, ahány játékos játszik: két sor két játékos esetén, három sor három játékos esetén és így tovább. Tegyük minden sorba **két számozott lapot** a pakliból. **Ne** rendezzük a sorban lévő lapokat értékeik szerint. Ahogy halad a kör, minden sort öt lapig bővíthetünk ki.

#### Példa:

*Elrendezés a kör kezdetén, három sor a három játékosnak.*



Húzópakli



Ökör pakli



Dobó pakli

#### Licitálás kezdete

Most minden játékosnak licitálnia kell az asztalon lévő sorokra. Ennek érdekében vegyünk a kezünkéből egy lapot (számozott lapot, vagy nullás lapot) és tegyük **képpel lefelé** magunk elé az asztalra. Ezután minden játékos egyszerre megfordítja a lapját.

#### Számozott lapok

Ha Te játszottak ki a **legalacsonyabb** értékű lapot (de nem a nullás lapot), tedd a lapot a dobó paklira és válassz egy sort. Vedd el a sor lapjait és tedd a kezeden lévőkhöz. Ezután a második legalacsonyabb értékű lapot kijátszó játékos választ egy sort és így tovább.

#### Nullás lapok

Amikor már a számozott lappal licitáló játékosok köre véget ért, a nullás lappal licitáló játékosok következnek. Ha több mint egy játékos licitált nullás lappal, ők a nullás lapjaikon lévő betűk szerinti sorrendben következnek.

A nullás lapot kijátszó játékosok nem vesznek el sort, hanem bővítik a sorokat úgy, hogy a húzópakli legfelső lapját egy általuk választott sor végére teszik. Ezután a játékosok visszaveszik a nullás lapjukat. A nullás lapok a játékosoknál maradnak a játék végéig.

**Megjegyzés:** Minden sort csak legfeljebb **öt lapig** lehet bővíteni. Ha egy sorban már öt lap van, akkor az újabb lapokat már másik sorba kell tenni. Ha már minden sorban öt lap van, akkor több számozott lapot nem tudunk letenni.

#### Ökör kártyák

Amint minden sorban öt lap van, az ökör pakli legfelső lapját a pakli mellé kell tenni azonnal (ha maradt még lap).

#### További licitálások

Ha legalább egy játékos nullás lappal licitált az első licit alkalmával, a licitálás folytatódik.

Ha már elvettél egy sort az asztalról, ebben a körben már nem licitálhatsz. Csak azok a játékosok licitálhatnak a megmaradt sorokra, akik előzőleg nullás lappal licitáltak.

A megmaradt sorokra történő licitálás leírása fentebb található. Ha már csak egy játékos licitál, addig játszhatja ki a nullás lapot, amíg már az utolsó sor is öt számozott lapot nem tartalmaz.

Amikor **minden** sorban már **öt számozott és egy ökör kártya** van, számozott lapot kell kijátszanod a következő licitáláskor és el kell venned egy sort.

#### Paklik létrehozása

Amikor minden sort elvettek a játékosok, a számozott kártyákat a saját paklijukhoz kell tenniük, képpel felfelé.

**Pontosan 5 számozott lapot és a nullás lapodat** kell a kezeden tartanod. Minden lapot, ami ezen felül van nálad, az előtted lévő pakli(k)ra kell tenned. A paklikban lévő lapok számainak **növekvő sorrendben** kell lenniük, de nem szükséges, hogy a számok közvetlenül egymás után következzenek.

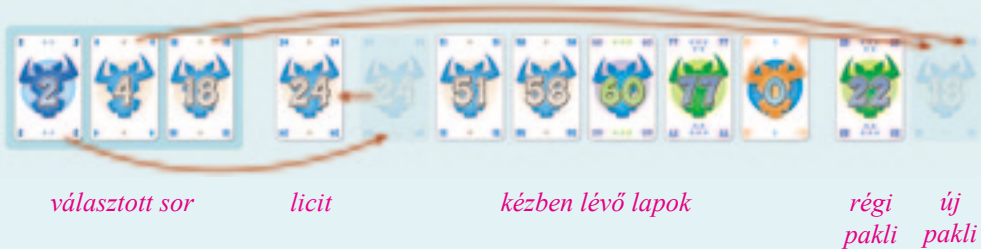
Tedd a lapokat külön-külön a paklikra, de lassan, hogy a többi játékos is követni tudja. Mindig a legmagasabb értékű lap van legfelül. Ha később lapokat teszel a paklikra, azoknak **nagyobbaknak** kell lenniük az éppen legfelül lévő lapnál.

**1. példa:** Olivérnek egy paklija van, melynek a legfelső lapja a 13-as. Elvesz egy 3 lapot tartalmazó sort (22, 24 és 60). A 24-es és a 60-as lapot a kezébe veszi, a 22-eset pedig a paklijára teszi a kezében lévő 20-assal együtt úgy, hogy lehelyezi a 13-asra a 20-as, arra pedig a 22-es lapot.



Ha muszáj olyan lapot kijátszanod, amely értéke kisebb, mint a legfelső lap értéke, új paklit kell kezdened ezzel a lappal.

**2. példa:** A következő körben Olivér a 24-es lappal licitál. Elvesz egy sort, amely a 2-es, 4-es és 18-as lapokat tartalmazza. A 2-es lapot a kezébe veszi, a 4-es és 18-as lappal egy új paklit készít.



Annyi paklit készíthetsz, amennyit csak szeretnél, de csak egy pakliért szerezhetsz pontokat a játék végén: azért, amelyik a legtöbb ökröt tartalmazza. Minden más pakli negatív pontokat ér számodra. Ha ökörkártyát tartalmazó sort veszel el, tedd az ökörkártyát magad elé a paklijaidtól külön. Az ökörkártyák mindig plusz pontokat jelentenek.

### Egy új kör

Amikor minden sor elvételre került az asztalról és minden játékos csak 5 számozott és egy nullás lapot tart a kezében, a körnek vége. Az új kör azzal kezdődik, hogy új sorokat teszünk le az asztalra. Ezután ismét a licitálás következik.



## A játék vége



Amint a húzópakli utolsó lapját is letettük valamelyik sorba, az aktuális kör az utolsó. Ha a húzópakli utolsó lapjai nem elegek ahhoz, hogy új sort alkossunk, vagy bővítsük azokat, keverjük meg a dobó paklit és onnan pótoljuk a hiányzó lapokat. Tedd meg az utolsó licitedet, ezután a játéknak vége. Most minden játékosnak a kezében lévő **összes** lapot le kell tennie a paklijaira, vagy új pakli(ka)t alkotni velük. A nullás kártyák most nem számítanak.

**Kezdődik a pontozás:** Válaszd ki a legtöbb ökrrel rendelkező paklidat. Ez a pontpaklid. Ehhez add hozzá az ökörkártyáidon lévő ökrök számát. Ezután az eredményből vond ki a többi pakliban lévő ökrök számát. Aki a legjobb eredménnyel rendelkezik, az a győztes.



## Példa egy kör befejezésére



Egészen mostanáig minden játékos csak a nullás lapját játszotta ki. Most már minden sorban öt számozott és egy ökr kártya van. A végső licitáláskor Ádám a 13-as, Benő a 85-ös és Krisztián a 36-os lappal licitál.

Az asztalon lévő sorok

Licitek

Paklik



Benő

Ádám

Krisztián



paklik  
(a kör után)

Ádám az első és elveszi a középső sort. Az ökörkártyát felfelé teszi. A 24-es és a 33-as lapot arra a paklira tesz, aminek a legfelső lapja a 23-as. A 3-as, a 75-ös és a 94-es lapot a kezébe veszi. A kezében lévő hét lapból az 51-es és a 72-es lappal második paklit alkot.



Krisztián következik. A legelső sort veszi el. Ő is felfelé teszi az ökr kártyát. Most a paklija tetejére ráteszi a 11-es és a 19-es lapot. Az 55-ös, a 63-as és a 93-as lapot a kezébe veszi. Neki is két lapot kell kijátszania a kezéből. Úgy dönt, hogy a 87-es és a 93-as lapot a kezéből a második paklijának legfelső, 86-os lapjára teszi.



Benőnek a felső sor maradt, amit el tud venni. Ő is felfelé teszi az ökr kártyát. Ezután egy új paklit kezd a 17-es, 18-as és a 35-ös lappal. A 49-es és a 77-es lapot a kezébe veszi. Mivel most hat lap van a kezében, a 49-es lapot a 31-es felső lappal rendelkező paklira teszi.



Ön egy minőségi terméket vásárolt. Ha mégis panaszja lenne, kérjük, közölje velünk.  
Kérdése van? Segítünk Önnek:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de