Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/gra-6-bierze-wydanie-jubileuszowe-p-80562.html



Gra 6. Bierze! Wydanie jubileuszowe

Cena brutto	**50,99 zł**
Cena netto	**41,46 zł**
Numer katalogowy	**WGG30K0UH050414**
Kod producenta	**50414**
Kod EAN	**5906395350414**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**10**
Czas gry (maks.)	**45**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Gry karciane**
Nr katalogowy	**50414**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Liczba graczy	**2 - 10**
Wymagania wiekowe	**8**
Zasilanie	**Nie dotyczy**
Pozostałe parametry	**Wymiary opakowania: 12.5 x 9.5 x 3.5 cm**

Opis produktu

6. bierze! (wydanie jubileuszowe)

Wasza ulubiona karcianka obchodzi swoje 25. urodziny! Bestsellerowa gra dla całej rodziny!

Sto lat! Sto lat! Niech żyje, żyje nam! Wasza ulubiona karcianka obchodzi swoje 25. urodziny! Jeśli szukasz bestsellerowej gry dla całej rodziny, to "6. bierze!" będzie doskonałym wyborem. Na całym świecie sprzedano ponad cztery miliony jej egzemplarzy! Gra jest przeznaczona dla 2 do 10 graczy w wieku od 8 lat.

W trakcie rozgrywki, Twoim zadaniem będzie pozbycie się z ręki wszystkich kart z byczymi głowami, poprzez układanie ich w jednym z czterech rzędów. Musisz jednak uważać, bo jeśli zostaniesz zmuszony do dołożenia szóstej karty do któregokolwiek z rzędów, będziesz musiał wziąć jego zawartość. Każda zebrana w ten sposób karta, to minus jeden punkt za każdą głowę byka, znajdującą się na niej. Wystrzegaj się zatem kart z dużą ilością byczych głów!

Wydanie jubileuszowe wprowadza 28 kart specjalnych z siedmioma różnymi akcjami, które pozwolą uniknąć byczych głów i przeniosą rozgrywkę na wyższy poziom. Wariant ten jest przeznaczony dla 2 do 8 graczy. Podsumowanie kart specjalnych:

- 5. rząd - po zagraniu tej karty, gracz rozpoczyna piąty rząd
- 7. bierze - przy zagraniu tej karty, gracz nie zbiera rzędu nawet jeśli zagra szóstą kartę
- Wstawienie - po zagraniu tej karty, gracz nie dokłada zagranej karty na koniec odpowiedniego rzędu
- Zamiana - po zagraniu tej karty, gracz bierze zagraną kartę na rękę i wybiera nową kartę z ręki do zagrania, a następnie umieszcza ją w odpowiednim rzędzie
- Przeniesienie - po zagraniu tej karty, gracz przenosi dowolną kartę do innego rzędu, zanim umieści swoją kartę
- Stop - tę kartę należy umieścić na końcu dowolnego rzędu, zanim gracz zagra swoją kartę; ten rząd jest zablokowany
- Plus / minus - tej karty można użyć tylko jeśli gracz ma zebrać rząd; zamienia ona ujemne punkty jednej zabieranej karty na dodatnie

Przystępność zasad i emocje towarzyszące rozgrywce sprawiły, że "6. bierze!" została doceniona przez graczy na całym świecie i po dziś dzień, uważana jest za jedną z najlepszych gier karcianych. Potwierdza to przyznana w 1996 roku, prestiżowa nagroda Stowarzyszenia MENSA, w kategorii najlepsza gra umysłowa.