

Baron Oxx



8+

2-10

30
min

6ima! Baron Oxx

ŽAIDIMO TIKSLAS

Kiekvieną rundą dėkite po vieną kortą į vieną iš penkių eilių. Jei eilėje yra šešios kortos arba bent šešios tos pačios spalvos jaučių galvos, pelnote neigiamų taškų. Išspręsti keblią situaciją jums gali padėti tik ekscentriškasis ir lankstusis jaučių baronas, nes jį galima padėti bet kurioje eilėje. Mažiausiai neigiamų taškų surinkęs žaidėjas laimi žaidimą!

ŽAIDIMO RINKINYS



110 kortų (po vieną kortą su skaičiais nuo 1 iki 110). Kortose vaizduojamas skirtingas mėlynos, geltonos, žalios, raudonos, juodos ir baltos spalvos jaučių galvų skaičius.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Sumaišykite visas kortas ir po kelias išdalinkite žaidėjams, atsižvelgdami į žaidėjų skaičių:

	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	24	20	16	16	16	12	12	8	8



Į savo kortas nežiūrėkite: tiesiog pasidėkite jas priešais save **užverstas į krūvelę**. Tai jūsų asmeninė kortų krūvelė. Nuo savo kortų krūvelės viršaus į ranką pasiimkite **keturias kortas**.

Nuo likusių bendrų kortų krūvelės viršaus paimkite penkias viršutines kortas, jas atverskite ir sudėkite stalo viduryje stulpeliu žemyn. Kiekviena iš šių kortų yra pirmoji korta eilėje, į kurią žaidimo metu dėsime kitas kortas.

Likusios kortos šio žaidimo metu nebus naudojamos – padėkite jas atgal į žaidimo dėžutę.

***Pavyzdys:** penkios eilės žaidimo pradžioje.*

ŽAIDIMO EIGA

KORTOS PANAUDOJIMAS

Visi žaidėjai tuo pačiu metu išsirenka po vieną iš savo rankoje turimų kortų ir pasideda ją užverstą priešais save ant stalo. Kai visi žaidėjai išsirenka po kortą, jos kartu yra atverčiamos. Žaidėjas, kurio atverstoje kortoje nurodytas mažiausias skaičius, pradeda pirmas ir deda šią kortą į vieną iš penkių eilių. Toliau savo kortą deda žaidėjas, turintis antrą kortą su mažiausiu skaičiumi ir taip toliau, kol į vieną iš eilių savo kortą padeda žaidėjas, turintis kortą su didžiausiu skaičiumi.

Kortų ėmimas: dar neimkite naujų kortų! Naujas kortas iš savo asmeninės kortų krūvelės imkite tik tada, kai sudėsite visas keturias kortas iš savo rankos. Tuomet paimkite kitas keturias kortas ir suformuokite naują kortų ranką.

KAIP DĖTI KORTAS

Savo kortas visada dėkite eilės **gale**, į dešinę nuo paskutinės kortos.

Dėdami kortas, laikykitės šių taisyklių:

Spalva prie spalvos

Savo kortą į eilę galite dėti tik tada, jei dabartinėje paskutinėje tos eilės kortoje vaizduojama bent viena tokios pat spalvos jaučio galva, kaip ir jūsų kortoje. Jei savo kortą galite padėti į daugiau nei vieną eilę, galite pasirinkti bet kurią iš jų.

Skaičiai ant kortų lemia tik tai, kuria eilės tvarka žaidėjai deda savo kortas. Jie nenurodo, kur reikia dėti kortas!



Pavyzdys:

(1) Volfgango kortoje yra mažiausias skaičius, todėl jis pirmas deda kortą. Jis gali pasirinkti antrąją arba ketvirtąją eilę ir nusprendžia kortą padėti į ketvirtąją.

(2) Toliau Ūlos ėjimas. Ji nusprendžia savo kortą padėti į pirmąją eilę.

(3) Kadangi pirmoji eilė yra vienintelė, kurios gale yra juoda jaučio galva, Mykolas turi ten padėti savo kortą.

Kortose su skaičiais „52“ ir „104“ pavaizduotas jaučių baronas. Barono kortoje yra visų šešių spalvų jaučių galvos, todėl jį galite dėti bet kurioje savo pasirinktoje eilėje.



EILĖS PASIĖMIMAS



1 taisyklė: šeštoji korta

Jei į eilę padedate **šeštąją kortą**, pirmiausia turite pasiimti penkias šioje eilėje esančias kortas. Jūsų padėta korta tampa nauja pirmąja tos eilės korta.



2 taisyklė: šešios ar daugiau tos pačios spalvos jaučių galvos

Jei į eilę padedate kortą ir ten dabar yra **šešios ar daugiau tos pačios spalvos jaučių galvos**, privalote pasiimti visas kortas į kairę nuo savo padėtos kortos. Jūsų padėta korta tampa nauja pirmąja tos eilės korta.



Pavyzdys:

(1) Ūla gali padėti savo kortą į antrąją arba trečiąją eilę. Ji pasirenka antrąją.

2

1

(2) Ūlai padėjus kortą į antrąją eilę, Wolfgangas gali padėti savo kortą tik į pirmąją eilę. Dabar toje eilėje yra daugiau nei šešios juodos jaučių galvos, todėl jis turi šią eilę pasiimti. Jo korta tampa nauja pirmąja pirmosios eilės korta.

3

(3) Mykolui taip pat nesiseka – savo kortą jis gali padėti tik į penktąją eilę. Jam taip pat teks pasiimti šią eilę, nes ten dabar yra šešios kortos. Jo korta tampa nauja pirmąja penktosios eilės korta.



3 taisyklė: nėra reikiamos spalvos jaučio galvos

Jūs turite padėti kortą, tačiau nė vienos eilės gale nėra reikiamos spalvos jaučio galvos? Pasiimkite visas **pasirinktos** eilės kortas. Jūsų padėta korta tampa nauja pirmąja tos eilės korta.

JŪSŲ „RAGŲ“ KRŪVELĖ

Jei pasiėmėte eilę, sudėkite šias kortas atverstas į krūvelę ir pasidėkite ją priešais save. Tai yra jūsų „ragų“ krūvelė.

Dėmesio! Pasiimtose eilės kortų nedėkite į savo ranką ar asmeninę kortų krūvelę!

JAUČIŲ GALVOS = NEIGIAMŲ TAŠKAI

Kiekvienos kortos viršuje yra raudonas skaičius – jis nurodo už kortą pelnomus neigiamus taškus. Jis yra lygus kortoje pavaizduotų jaučių galvų skaičiui (už jaučių baroną gausite 6 neigiamus taškus).

ŽAIDIMO PABAIGA

Kai visi žaidėjai į eiles padeda paskutines savo kortas, žaidimas baigiamas. Paimkite savo „ragų“ krūveles ir suskaičiuokite kortose pavaizduotas jaučių galvas.

Mažiausiai neigiamų taškų surinkęs žaidėjas laimi žaidimą! Jei yra keli žaidėjai, kurie turi po vienodą mažiausią neigiamų taškų skaičių, jie visi laimi žaidimą.

Arba galite iš anksto susitarti, kiek partijų norite žaisti. Tokiu atveju po kiekvienos partijos užsirašykite kiekvieno žaidėjo surinktus neigiamus taškus.

1 VARIANTAS: SVARBIAUSIA - SPALVA!

Taisyklės lieka tokios pačios, išskyrus „**1-ąją taisyklę: šeštoji korta**“, kuri dabar **nebegalioja**. Tai reiškia, kad eiles reikės pasiimti tik tada, kai galios „2 taisyklė: šešios ar daugiau tos pačios spalvos jaučių galvos“ arba „3 taisyklė: nėra reikiamos spalvos jaučio galvos“.

2 VARIANTAS: JAUČIŲ GALVOS = TEIGIAMAI TAŠKAI

Šiame variante „ragų“ krūvelėse esančios jaučių galvos skaičiuojamos ne kaip neigiami, o kaip teigiami taškai. Taisyklės lieka tokios pačios, išskyrus šias išimtis:

3 taisyklė: nėra reikiamos spalvos jaučio galvos

Jei dedate kortą, kurios negalite padėti nei į vieną eilę, privalote ją užverstą padėti savo asmeninių kortų krūvelės apačioje.

Žaidimo pabaiga

Kai kuris nors žaidėjas į eilę padeda paskutinę savo kortą, šį raundą užbaikite, tada žaidimas baigiamas. Suskaičiuokite savo ragų krūvelėse esančias jaučių galvas. Tai yra jūsų pergalės taškai. Jei savo kortų krūvelėje ar rankoje dar turite kortų, kiekviena šiose kortose pavaizduota jaučio galva yra neigiamas taškas.

Daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas laimi žaidimą.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2025 Brain Games SIA

Brīvības 103-4, Rīga,

LV-1001, Latvia

(+371) 67334034

info@brain-games.com

www.brain-games.com



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2025