

Take 6!

誰是牛頭王



WOLFGANG
KRAMER

20週年紀念特殊牌規則



內含10張特殊牌，分別標示「0.0」到「0.9」的數值，必須搭配基本版，方能進行遊戲。

遊戲準備時，將這疊特殊牌面朝下洗勻（不與其他紙牌混合），發給每名玩家一張作為手牌，在玩家少於10人的遊戲中，將剩餘的特殊牌洗入牌庫中，之後如常從牌庫發給每名玩家10張手牌，因此，在一輪開始時，每名玩家擁有11張手牌。

依基本版規則進行遊戲，但有下列不同：

- 特殊牌的數值都小於1，因此，比任何基本版紙牌數值都來得小，會優先放入牌陣中，打出特殊牌的玩家將它接在牌陣中任意一列上。
- 特殊牌是來錦上添花的，放入牌陣後，它的數值變成它原本的數值加上它左側牌上的數值。



範例：A 玩家打出「21」，B 玩家打出「0.4」特殊牌，0.4 小於 21，「0.4」優先放入牌陣中，B 玩家選擇接在「20」右側，現在，這列牌最右邊的數值為「20.4」，A 玩家必須將「21」接在「20.4」右側，「21」成為這列的第 6 張牌，A 玩家必須拿起前面的 5 張牌。

當你在特殊牌右側放置數字牌時，仍然適用「規則 1：漸增」和「規則 2：最近值」。



本列牌最右側的數值為 16.4，數值為 17 到 104 的牌皆須接在此列。



本列牌最右側的數值為 0.7，數值為 1 到 9 的牌皆須接在此列。



本列牌最右側的數值為 0.2，任何牌皆不可接在此列，必須接到第一、二或四列。



數值為 11 到 15 的牌皆須接在此列。

特殊牌的數值永遠比一般數字牌小，打出特殊牌的玩家總是可以依「規則4：**出牌數字太小**」而拿一列牌，並讓該特殊牌成為這列新的起始牌。

- 如果同一輪中，有多名玩家打出特殊牌，數值最小的特殊牌優先放入牌陣中（例如：「0.4」優先於「0.6」）。

你不可以將特殊牌**緊接**在其他特殊牌的右側。

- 當你要放置打出的特殊牌，但**每列牌**的末端皆為特殊牌時，你必須選擇拿取任意一列牌，無論其包含幾張牌。

變化規則

下列兩項變化規則的概念源自「誰是牛頭王」的粉絲，經由作者 Wolfgang Kramer 微調後，規則如下。

當你搭配本特殊牌進行遊戲時，亦可選用下列任一變化規則（同時適用前述規則與基本規則）：

換牌 | 概念來源 *Rasmus Forntheil*

當玩家人數眾多時，使用此變化規則讓遊戲更添娛樂性，正可謂「多多益善」！

所有玩家在每次出牌前，選擇一張手牌，覆蓋放在左手邊玩家面前，之後，將右側玩家放置在自己面前的牌，放入手中，再從手牌中選擇一張牌打出。

整場遊戲每次出牌前，都要依前述步驟進行換牌，之後，所有玩家同時出牌。

例外：剩最後一張手牌時不進行交換，直接打出。

長度待定 | 概念來源 Hans-Peter Stoll

本變化規則大大考驗你的戰術。

一列牌中，首張出現的複數牛頭牌，其上的牛頭數量決定往後打出第幾張牌的玩家需要拿整列牌：

- 當有 **2個牛頭** 的牌出現時，**無論接在該列的哪個位置**，放置該牌**右側第二張牌**的玩家必須拿走這一系列的所有其他牌，他打出的牌成為新的起始牌。
- 當有 **3個牛頭** 的牌出現時，無論接在該列的哪個位置，放置該牌**右側第三張牌**的玩家必須拿走這一系列的所有其他牌。
- 當有 **5個牛頭** 的牌出現時，無論接在該列的哪個位置，放置該牌**右側第五張牌**的玩家必須拿走這一系列的所有其他牌。
- 當「55」（有 **7個牛頭**）出現時，無論接在該列的哪個位置，放置該牌**右側第七張牌**的玩家必須拿走這一系列的所有其他牌。

通則：

同一列牌中，只有首張出現的複數牛頭牌才有此效果，之後打出的複數牛頭牌**不會**啟動此功能。若起始牌為複數牛頭牌，亦有此效果。

因此，當使用此變化規則進行遊戲時，首張出現的複數牛頭牌將決定該列何時「客滿」？誰該拿牌？除此之外，皆依基本規則以及本特殊牌規則進行遊戲。



第四張牌才出現了複數牛頭牌「20」(有3個牛頭)，在其右側放置第三張牌的玩家必須拿整列牌。

「22」(有5個牛頭)並非本列中第一張複數牛頭牌，因此不具特殊功能。

打出「25」的玩家必須拿走整列牌，「25」成為該列新的起始牌。



打出「32」的玩家必須拿牌，「32」成為該列新的起始牌。

「25」(有2個牛頭)成為起始牌後，在其右側放置第二張牌的玩家必須拿牌。