WOLFGANG KRAMERS

6 nimmt!

Sonderkarte 6 nimmt!-Wettbewerb 2019/20

GERADE / UNGERADE

Nach einer Idee von Guillaume Lefebvre
mit Illustrationen von Franz Vohwinkel

Gerade

Ungerade

Inhalt: 1 Sonderkarte „Gerade / Ungerade“

Achtung: Es gelten die Regeln von ***6 nimmt!***. Änderungen und Ergänzungen zu diesen Regeln werden im Folgenden beschrieben.

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Spiel wie gewohnt vor, indem ihr vier Karten offen untereinander in die Tischmitte legt. Platziert danach die Sonderkarte **links** von der niedrigsten Zahl in der Auslage. Ist diese Zahl gerade, dreht ihr die Sonderkarte auf die Seite **„Gerade“**. Ist diese Zahl ungerade, dreht ihr die Sonderkarte auf die Seite **„Ungerade“**.

SPIELABLAUF

Wie üblich spielt ihr je eine Karte von eurer Hand aus, deckt diese gleichzeitig auf und legt die Karten nacheinander an die jeweils passende Reihe an.

Beachtet dabei zusätzlich die beiden folgenden neuen Regeln:

a. Karte anlegen – Gerade / Ungerade

An die Reihe mit der Sonderkarte dürft ihr **nur gerade** bzw. **ungerade** Karten anlegen, je nachdem, was die Sonderkarte anzeigt.

b. Reihe nehmen – Sonderkarte verschieben

Nimmst du eine **beliebige** Reihe, verschiebst du die Sonderkarte. Nimm zunächst wie gewohnt die Karten der Reihe an dich und lege deine ausgespielte Karte als neue erste Karte in diese Reihe.

Verschiebe anschließend die Sonderkarte:

- Du musst die Sonderkarte aus ihrer bisherigen Reihe entfernen und an eine der drei **anderen Reihen verschieben**. Das kann unter Umständen auch die Reihe sein, die du eben genommen und mit deiner ausgespielten Karte neu begonnen hast.
- Lege die Sonderkarte links an jene Reihe, in der die **niedrigste** Zahl als **letzte Karte** (also ganz rechts) liegt.

- Entsprechend dieser niedrigsten Zahl drehst du – wie in der Spielvorbereitung beschrieben – die Sonderkarte auf die Seite „Gerade“ oder „Ungerade“.

Beachte: Die Sonderkarte zählt **nicht** zum Limit der Karten in einer Reihe hinzu. Eine Reihe muss auch weiterhin erst genommen werden, wenn die 6. Zahlenkarte in die Reihe gelegt wird.

Beispiel: *David hat die **90** gespielt und ist nun an der Reihe, sie anzulegen. Nach Regel 1 „Aufsteigende Zahlenfolge“ und Regel 2 „Niedrigste Differenz“ müsste er seine Karte in der vierten Reihe an die **85** legen. Die Sonderkarte zeigt aber „Ungerade“ an, also muss die **90** stattdessen an die **52** in der zweiten Reihe angelegt werden. Dadurch ist diese Reihe voll und David muss die fünf ausliegenden Karten nehmen. Seine ausgespielte **90** ist die neue erste Karte der zweiten Reihe. Anschließend verschiebt er die Sonderkarte. Die jeweils letzten Karten in den anderen drei Reihen sind: **31**, **90** und **92**. Die **31** ist hier die niedrigste Zahl, also verschiebt er die Sonderkarte in die erste Reihe. Da die **31** ungerade ist, bleibt die Sonderkarte auch auf der Seite „Ungerade“ liegen.*

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2020