

Un jeu de  
Wolfgang Kramer

Grand concours de carte spéciale  
pour 6 QUI PREND 2019/20  
Basé sur l'idée proposée  
par Guillaume Lefebvre  
Illustré par Franz Vohwinkel



Contenu : 1 carte Action « Pair/impair »

**Important** : les règles de bases de 6 QUI PREND s'appliquent normalement.

Tout ajout ou changements de ces règles sont indiqués plus bas.

### PREPARATION

Installez le jeu normalement en suivant les règles de base, en plaçant 4 cartes au centre de la table face visible pour débiter les 4 lignes de départ. Ensuite, placez la carte Action à gauche de la carte avec la valeur la plus basse. Si cette carte indique un nombre pair, mettez la carte côté « **Pair** » (2/4/6) visible. Si le nombre est impair, mettez la carte côté « **Impair** » (1/3/5) visible.

### DEROULEMENT DU JEU

Comme dans les règles de base, chaque joueur joue une carte de sa main et la révèle simultanément, pour les placer ensuite dans l'ordre croissant dans la ligne correspondante.

Assurez-vous de suivre ces règles additionnelles :

#### a. Placer une carte - Pair/Impair

Vous pouvez **uniquement** jouer des cartes **paires** ou **impaires** dans la ligne liée à la carte Action, selon le côté visible de cette dernière.

#### b. Récupérer une ligne – déplacer la carte Action

Lorsqu'un joueur récupère une ligne, peu importe laquelle, il doit déplacer la carte Action. Tout d'abord, le joueur récupère les cartes de la ligne, comme indiqué dans les règles de base, et place ensuite la carte nombre pour former la nouvelle ligne.

Ensuite, vous devez déplacer la carte action :

- Vous devez obligatoirement déplacer la carte Action de sa ligne actuelle **vers une des trois autres lignes**. La ligne nouvellement formée peut potentiellement recevoir la carte Action.



Pair



Impair

- Placez la carte Action dans la ligne dont l'extrémité indique la **plus faible valeur** (c'est-à-dire la carte nombre la plus à droite de la ligne).
- Tournez la carte Action en fonction de la valeur de la dernière carte de la ligne. Si cette valeur est impaire, tournez la carte du côté « Impair », si elle est paire, tournez la carte du côté « Pair », comme décrit dans la préparation.

**Note :** la carte Action **ne compte pas** dans la limite de cartes d'une ligne. Un joueur récupère les cartes d'une ligne seulement lorsqu'il a joué la 6ème carte nombre de cette ligne.



**Exemple :** David a joué un 90, et doit maintenant placer la carte dans une ligne. Selon la règle n°1, « Valeurs croissantes », et la règle n°2, « La plus petite différence », il devrait le placer à côté du 85 dans la 4<sup>ème</sup> ligne. Toutefois, la carte Action indique le côté « Impair », il doit donc placer son 90 à côté du 52 dans la 2<sup>ème</sup> ligne à la place. Sa carte complète la ligne et David doit alors récupérer les 5 cartes déjà présentes. Le 90 qui vient d'être joué devient la première carte de la 2ème ligne. Ensuite, il déplace la carte Action. Les valeurs des dernières cartes des 3 autres lignes sont : 31, 90 et 92. 31 est la valeur la plus faible, la carte Action doit alors se placer au niveau de la première ligne. Comme 31 est une valeur impaire, la carte Action reste du côté « Impair ».



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Adaptation et distribution françaises :

ZAL Les Garennes  
F62930 WIMEREUX - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)



Informations à conserver.  
07-2020

