

WOLFGANG KRAMERS

6 nimmt!

Sonderkarte aus der

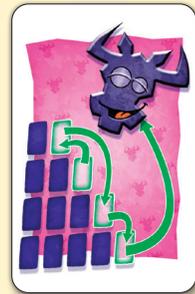
6 nimmt! 30 Jahre-Edition

Nach einer Idee von Frank Heeren,
illustriert von Franz Vohwinkel

DIE SPRINGENDE KUH

Inhalt: 1 Sonderkarte „Die Springende Kuh“

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



SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie gewohnt vor, indem ihr vier Karten offen untereinander in die Tischmitte legt. Platziert danach die Sonderkarte *Die springende Kuh* **rechts** neben die niedrigste Zahlenkarte.

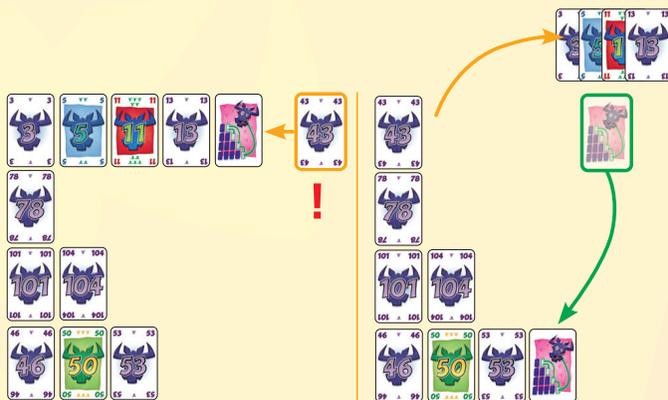
SPIELABLAUF

1. KARTEN ANLEGEN: REIHE MIT *SPRINGENDER KUH*

- *Die springende Kuh* hat keine eigene Zahl. Beim Anlegen in die Reihe mit *Kuh* berücksichtigt ihr die **Zahlenkarte links** neben der *Kuh*.
- Legst du deine Karte an die Reihe mit *Kuh* an, „springt“ die *Kuh* ans Ende **einer der anderen drei Reihen** – und zwar in jene Reihe, in der als **letzte Karte** (also ganz rechts) die **niedrigste** Karte liegt.

2. DIE REIHE MIT *KUH* NEHMEN: SONDERKARTE VERSCHIEBEN

- *Die springende Kuh* hat zwar keine eigene Zahl, aber sie zählt zum **Limit der Karten** in einer Reihe hinzu. Eine Reihe ist also schon dann voll, wenn darin vier Zahlenkarten und *Die springende Kuh* liegen.
- Nimmst du die **Reihe mit *Kuh***, springt sie ebenfalls weiter. Nimm zunächst wie gewohnt die Zahlenkarten (nicht die *Kuh*), lege sie auf deinen Hornochsenstapel und lege deine ausgespielte Karte als neue erste Karte in die Reihe. Im Anschluss springt die *Kuh* wie oben beschrieben weiter.
- **Achtung:** Springt die *Kuh* nach dem Anlegen deiner Karte in eine Reihe, die dann **sechs Karten** enthält, musst du (auch) diese Reihe nehmen! Die zuvor höchste Karte der Reihe wird zur neuen ersten Karte dieser Reihe. Im Anschluss springt die *Kuh* wie oben beschrieben weiter. So kann es passieren, dass du gleich mehrere Reihen nehmen musst!



Beispiel: Frank hat die 43 ausgespielt und ist nun an der Reihe, sie anzulegen. Nach den gewohnten Regeln passt sie nur in die erste Reihe an die 13 bzw. an die springende Kuh. Das ist die sechste Karte dieser Reihe! Frank muss die vier ausliegenden Zahlenkarten nehmen. Seine ausgespielte 43 wird zur neuen ersten Karte der ersten Reihe. Anschließend verschiebt er die springende Kuh: Die jeweils letzten Karten in den anderen drei Reihen sind: 78, 104 und 53. Die 53 ist davon die niedrigste Zahl, also springt die Kuh in die vierte Reihe.



Lust auf mehr?

Die 6 nimmt! 30 Jahre-Jubiläumsausgabe enthält neben dem bekannten Grundspiel auch „Die springende Kuh“ und drei weitere Fan-Sonderkarten. Dazu kommt noch die kooperative Variante „Schlag den Büffel“ mit vielen weiteren Sonderkarten – das alles in einer exklusiv ausgestatteten Sammlerbox!

