

WOLFGANG KRAMER

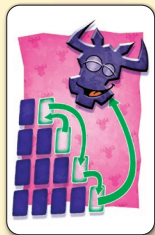
6 qui prend !

VARIANTE CABRIOLE

Sur une idée de Frank Heeren , avec des illustrations de Franz Vohwinkel

MISE EN PLACE

Préparez le jeu comme d'habitude en plaçant quatre cartes en rangées au centre de la table. Posez ensuite la carte spéciale « Cabriole » à **droite** de la carte dont la valeur est la plus faible.



DÉROULEMENT DU JEU

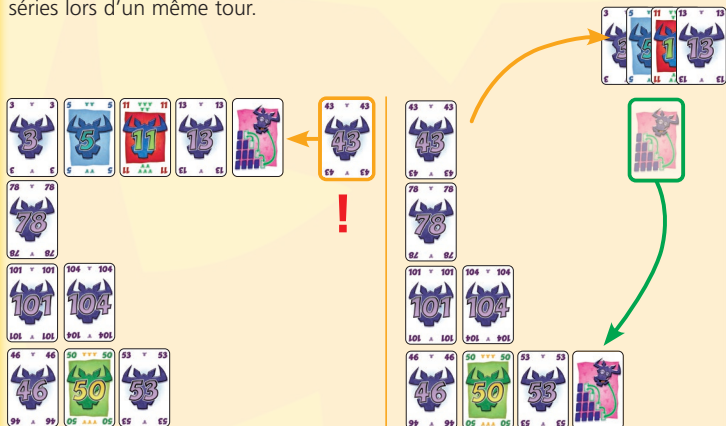
1. DÉPOSER DES CARTES DANS UNE SÉRIE AVEC CABRIOLE

- Aucune valeur n'est associée à la carte **Cabriole**. Lorsque vous déposez une carte dans la rangée où se trouve la carte **Cabriole**, la carte à gauche de la carte spéciale sert de référence.
- Lorsque vous déposez une carte dans la rangée où se trouve la carte **Cabriole**, votre carte saute vers l'une des trois autres rangées : celle dont la **dernière carte** (celle la plus à droite) a la valeur la plus faible.

2. RAMASSER DES CARTES ET DÉPLACER LA CARTE SPÉCIALE

- La carte **Cabriole** n'a aucune valeur, mais est comptabilisée dans le **nombre maximal de cartes** qu'une série peut contenir. Si quatre cartes numérotées et la carte Cabriole se trouvent dans une série, celle-ci est considérée comme terminée.
- Si vous ramassez les cartes de la série où se trouve la carte **Cabriole**, cette carte spéciale est déplacée. Commencez par ramasser les cartes numérotées (mais pas la carte spéciale) comme d'habitude et déposez-les dans votre pile de têtes de bœuf. La carte que vous avez jouée devient la nouvelle première carte de cette rangée. Déplacez ensuite la carte **Cabriole** comme indiqué ci-dessus.

Remarque : si, lorsque vous déposez votre carte, la carte **Cabriole** est déplacée vers une série contenant **six cartes**, vous devez (aussi) ramasser les cartes de cette série ! La carte dont la valeur était la plus forte dans cette série en devient la première nouvelle carte. La carte **Cabriole** est ensuite déplacée comme indiqué ci-dessus. Il est possible que vous deviez ramasser les cartes de plusieurs séries lors d'un même tour.



Exemple : Frank a joué le « 43 » et doit le déposer dans une série. D'après les règles habituelles, sa carte ne peut être déposée que dans la 1^{re} série, à côté du « 13 » et de la carte **Cabriole**. Cette carte est la 6^e de la série ! Frank doit ramasser les quatre cartes numérotées de cette série. Le « 43 » qu'il a joué devient la nouvelle 1^{re} carte de cette série. Il déplace ensuite la carte **Cabriole**. Les dernières cartes des trois autres sont le « 78 », le « 104 » et le « 53 ». La carte « 53 » est la plus faible, la carte Cabriole atterrit donc sur la 4^e rangée.

Envie de plus de tête de bœuf ?

En plus cette carte, l'édition anniversaire de 6 qui prend ! comprend 12 autres cartes spéciales créées par les fans, le jeu de base 6 qui prend ! ainsi que la variante coopérative « Bœuf contre tous », le tout dans son magnifique coffret !



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2023

