

WOLFGANG KRAMER

6. võtab!

Lauamängu „6. võtab!“ 30. aastapäeva erikaart

Idee: Frank Heeren

Illustratsioonid: Franz Vohwinkel

KEPSUTAV LEHM

Mängu osad: 1 erikaart „Kepsutav lehm“

NB! Kehtivad „6. võtab!“ põhimängu reeglid. Kõiki muudatusi ja täiendusi kirjeldatakse üksikasjalikult järgmistel lehekülgedel.

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

Seadke mäng üles tavapäraselt, asetades neli kaarti mänguala keskele veergu. Seejärel asetage eriline „Kepsutava lehma“ kaart väikseima arvuga kaardist **paremale**.

MÄNGU KÄIK

1. KAARTIDE RITTA KÄIMINE: KEPSUTAVA LEHMAGA RIDA

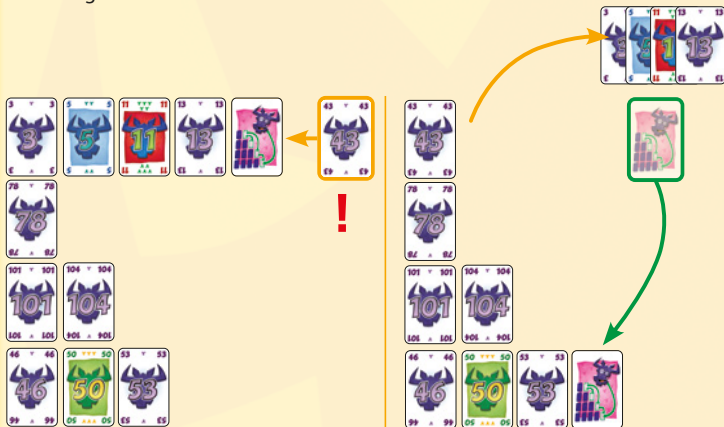
- **Kepsutava lehma** kaardil puudub väärtus. Kui käid kaardi ritta, milles on **kepsutav lehm**, vaata võrdluseks **kepsutavast lehmast vasakul olevat kaarti**.
- Kui asetad kaardi ritta, milles on **kepsutav lehm**, kalpsab lehm **ühte kolmest ülejäänud reast** — sellesse, mille viimase (parempoolseima) kaardi väärtus on **väikseim**.

2. LEHMAGA REA ÜLESVÕTMINE: ERIKAARDI LIIGUTAMINE

- Kuigi **kepsutava lehma** kaardil väärtus puudub, arvestatakse kaart selle rea **kaartide piirarvu** hulka. Rida loetakse täisreaks, kui selles on neli arvukaarti ja **kepsutav lehm**.
- Kui võtad üles **kaardirea**, milles on **kepsutav lehm**, kalpsab lehm minema. Võta kõigepealt üles arvukaardid nagu tavaliselt (**lehma** ära võta), pane need oma härgade pakki ja tõsta oma välja käidud kaart rea esimeseks kaardiks. Seejärel kalpsab **lehm** uude ritta, nagu on kirjeldatud eespool.



- **Märkus:** kui käid kaardi ja selle tulemusel kalpsab **lehm** ritta, kus see on **kuues kaart**, pead võtma üles ka selle rea kaardid! Rea uueks esimeseks kaardiks saab rea seni suurim kaart. Seejärel kalpsab **kepsutav lehm** edasi, nagu on eespool kirjeldatud. On täiesti võimalik, et pead samal mängukorral võtma üles mitme rea kaardid!



Näide: Frank käib kaardi „43“ ja peab asetama selle ühte ritta. Vastavalt tavareeglitele saab kaardi asetada ainult esimesse ritta kaardi „13“ ja **kepsutava lehma** kõrvale. See on rea kuues kaart! Frank peab võtma üles selle rea neli arvukaarti. Rea uueks esimeseks kaardiks saab Franki käidud kaart „43“. Seejärel liigutab ta **kepsutavat lehma**. Teiste ridade viimased kaardid on „78“, „104“ ja „53“. Kaart „53“ on väiksem, seega kalpsab **lehm** neljandasse ritta.