

## 6 qui prend! L'EXTENSION !

Auteur : Wolfgang Kramer  
Illustrations : Franz Vohwinkel



Dans cette mini extension pour 6 qui prend, vous trouverez 10 Jokers ayant une valeur allant de « 0.0 » à « 0.9 » .

Avant de débiter la partie, chaque joueur reçoit aléatoirement, en plus des 10 cartes habituelles, un des 10 jokers qu'il ajoute à sa main. S'il y a moins de 10 joueurs, les cartes Jokers excédentaires sont remises dans la boîte.

Les règles de base de 6 qui prend s'appliquent normalement, avec ces points additionnels :

- Si vous jouez un Joker, vous jouez en premier dans une des rangées car il est toujours considéré comme la carte la plus faible. Vous pouvez choisir n'importe quelle rangée pour le placer. Le Joker augmente simplement la valeur de la carte précédente de la rangée. Par exemple un Joker 0.4 placé à la droite d'un 17 lui confère une valeur de 17,4.

Si un joueur veut placer une carte près d'un Joker, la règle n°1 «Valeurs croissantes» et la règle n°2 «La plus petite différence» (voir règles du jeu de base) s'appliquent normalement.

- Puisque le Joker est toujours considéré comme la carte la plus faible, un joueur peut aussi ramasser une rangée pour en entamer une nouvelle. Dans ce cas, le Joker est placé comme première carte de la nouvelle rangée (voir aussi règle n°4 «Carte la plus faible» du jeu de base).

- Si plus d'un Joker est joué sur un même tour, la carte avec la plus faible valeur est placée en

premier dans une rangée. Par exemple, le «0.4» est placé avant le «0.6».

- Un Joker ne peut pas être placé à côté d'un autre Joker !
- Si toutes les rangées se terminent par un Joker, alors le joueur doit obligatoirement ramasser une rangée et en démarrer une nouvelle avec son Joker.

### **Deux variantes supplémentaires pour pimenter le jeu de base ou son édition Gold**

Pour ces deux variantes, les règles du jeu de base s'appliquent avec ces quelques modifications.

#### **Variante 1 : Faites passer !**

*De Wolfgang Kramer basé sur une idée de Rasmus Fornthell.*

Cette variante modifie les cartes en main de chaque joueur.

Avant chaque tour, chaque joueur choisit une carte de sa main, puis il la passe face cachée au joueur à sa gauche. Ce joueur peut consulter la carte reçue uniquement après avoir lui-même donné une de ses cartes à son voisin de gauche. Chaque tour est joué ainsi : en premier vous donnez une carte puis vous consultez celle que vous venez de recevoir. Une fois cette étape réalisée, vous choisissez normalement une carte de votre main, la posez face cachée et chacun révèle simultanément sa carte.

**Exception : ne passez pas la dernière carte de votre main mais placez la directement dans une rangée.**

#### **Variante 2 : Des rangées à longueur variable.**

*De Wolfgang Kramer d'après une idée de Hans-Peter Stoll.*

st  
re  
er,  
ne  
er.  
se  
us  
de  
ne  
ée  
er  
ne  
ie.  
us  
je  
ce  
te  
in  
de  
ne  
de

- Cette variante modifie la règle 3 (série terminée).
- La première carte avec plusieurs Têtes de bœuf a être placée dans une rangée, peu importe sa position, a un effet supplémentaire :
- Si une carte avec 2 Têtes de bœuf est placée dans une rangée, une seule carte supplémentaire peut être placée après elle dans cette rangée. Le joueur plaçant la deuxième carte devra ramasser toute la rangée.
  - Si une carte avec 3 Têtes de bœuf est placée dans une rangée, seulement 2 cartes supplémentaires peuvent être placées après elle dans cette rangée. Le joueur plaçant la troisième carte devra ramasser toute la rangée.
  - Si une carte avec 5 Têtes de bœuf est placée dans une rangée, 4 cartes supplémentaires peuvent être placées après elle dans cette rangée. Le joueur plaçant la cinquième carte devra ramasser toute la rangée.
  - Quand la carte « 55 » est placée dans une rangée, 6 cartes supplémentaires peuvent être placées après elle dans cette rangée. Le joueur posant la septième carte devra ramasser toute la rangée.
- Deux règles importantes :**
- L'effet supplémentaire des cartes avec plusieurs Têtes de bœuf ne s'applique que pour la première carte de ce type à être posée dans la rangée. Si d'autres cartes avec plusieurs Têtes de bœuf sont placées ensuite dans la rangée, ces dernières n'ont pas d'effet particulier. L'effet s'applique également si c'est la première carte de la rangée.

- Placer une carte Têtes de bœuf avec un effet n'altère que la règle n°3 « Série terminée » (voir jeu de base) : toutes les autres règles sont identiques à celles du jeu de base.

### Exemple :

*La carte « 11 » n'a pas d'effet particulier car elle n'est pas la première carte avec effet à avoir été posée dans cette rangée.*



*le « 10 » est la 1<sup>re</sup> carte à effet posée dans la rangée : la 3<sup>e</sup> carte placée après lui ramasse donc la rangée.*

*La carte « 15 » ramasse la rangée et devient la 1<sup>re</sup> carte de la nouvelle rangée : son effet s'applique donc au prochain tour (voir ci-dessous).*



*La 2<sup>e</sup> carte après le « 15 » ramasse la rangée.*

*La carte « 20 » ramasse la rangée et devient la 1<sup>re</sup> carte de la nouvelle rangée : son effet s'applique au prochain tour.*



© AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH  
MMXVI



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

Informations à conserver. 09-2016