

6 Nimmt: Ole Trap-Cards Mini-Erweiterung

Einleitung

Willkommen bei der Ole Trap-Cards Mini-Erweiterung für das Kartenspiel 6 Nimmt. Mini-Erweiterungen sind Wege, um die erschienenen Ole Sammelkarten in bestehende Spiele einzubinden. Die Spielregeln der ursprünglichen Spiele werden durch die hier beschriebenen Spielregeln ergänzt. Falls die Regeln dieser Spielanleitung den ursprünglichen Spielregeln von 6 Nimmt widersprechen, haben die Regeln dieser Spielanleitung Vorrang.

Spielvorbereitung

Nachdem das 6 Nimmt-Spiel wie normal auch aufgebaut wurde, erhält jeder Spieler eine zufällige Ole-Sammelkarte bei 4-10 Spielern oder 2 zufällige Ole-Sammelkarten bei 2-3 Spielern. Besitzt jeder Spieler eigene Ole-Sammelkarten, zieht er eine zufällige Karte aus seinem Kartenbestand. Hierbei dürfen optional doppelte Karten entfernt werden, bevor gezogen wird. Ansonsten wird ein gemeinsamer Kartenbestand gebildet, von dem jeder Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn eine zufällige Karte zieht. Im ersten Spiel beginnt die Person, die zuletzt eine Nachricht von Ole bekommen hat. Danach beginnt der Gewinner der letzten Runde.

Weil es bei physischen Karten durch das Kartenmaterial beim Mischen und Ziehen möglich ist, zu erkennen, welche Seltenheit die Karte hat und somit Rückschlüsse auf den Effekt getroffen werden können, gelten folgende Regeln: Bei ungesleeften oder transparent gesleeften Karten werden die Karten an den rechten Nachbarn gegeben. Der Spieler schließt anschließend die Augen. Der Nachbar mischt die Karten und fächert sie aus. Der Spieler zieht mit weiterhin verschlossenen Augen eine zufällige Karte. Sobald die Karte gezogen wurde, darf er seine Augen wieder öffnen. Der Fairness halber sollten andere Spieler nicht zu aufmerksam die Karten der Gegner untersuchen, um die möglichen Handkarten der Gegner einzuschränken.

Spielablauf

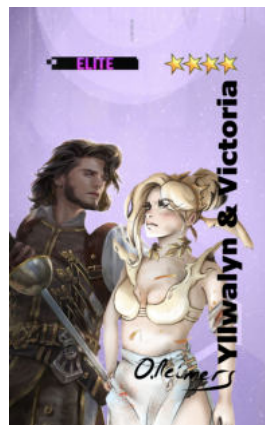
Das 6 Nimmt-Spiel wird nach den normalen Regeln gespielt. Zusätzlich darf jeder Spieler einmal pro Runde die Ole Sammelkarten auf seiner Hand spielen. Die eintretenden Effekte und wann die Karten gespielt werden dürfen, wird nachfolgend beschrieben. Sobald der Effekt einer Karte vollständig ausgeführt wurde, wird die Karte abgelegt. Sie wird für diese Runde nicht mehr benötigt.

Kartenbeschreibungen

The Corona Look



Yllwalyn & Victoria



Versteckt hinter der Corona-Maske:

Die beste Strategie beim Bluffen ist es zu sagen, man hätte Corona, weil dann keiner dein Gesicht lesen kann - Corona Ole 2020 vermutlich.

Wenn du eine Karte verdeckt legst, darfst du diese Karte spielen, um eine zweite Karte verdeckt zu legen. Beim Aufdecken wartest du, bis alle anderen Spieler ihre Karten aufgedeckt haben. Anschließend wählst du eine Karte aus, die du spielst und nimmst die andere zurück auf die Hand. Spielen mehrere Spieler diese Karte, decken erst alle Spieler, die diese Karte nicht gespielt haben, ihre Karten auf. Dann wählen alle Spieler, die diese Karte gespielt haben, verdeckt eine aus, die sie spielen möchten. Sobald alle eine Karte gewählt haben, decken sie gleichzeitig ihre Karten auf.

Kann man da noch was machen:

Vielleicht wird mit ein bisschen "Überzeugungskraft" das Ergebnis ja besser, wer weiß?

Wenn du an der Reihe bist deine Karte anzulegen, darfst du diese Karte spielen, um deinen gespielten Kartenwert, um bis zu 4,5 zu erhöhen oder zu verringern. Wenn du das tust, darfst du keine Ganzzahl wählen. Der gewählte Zahlenwert ist nur für das Anlegen relevant. Sobald die Karte angelegt wurde, gilt der gedruckte Wert.

Beispiel: Wenn du die 43 anlegen müsstest, kannst du die 43 anlegen, als wäre sie eine beliebige Zahl zwischen 38,5 und 47,5. Um Gleichstände mit ausliegenden Karten zu vermeiden, dürfen die Ganzzahlen 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46 und 47 nicht gewählt werden. Sobald die Karte an eine Reihe angelegt wurde, zählt sie wieder als 43.

Beispiel 2: Folgende Karten liegen aus:

3 10 15 17 19
2 18

Du spielst die 22. Mit dieser Karte verringerst du den Wert von 22 auf 18,5. Eine 18,5 wird an die Reihe mit der 18 als letzte Karte angelegt (geringste Differenz). Die Auslage sieht nach dem Anlegen folgendermaßen aus:

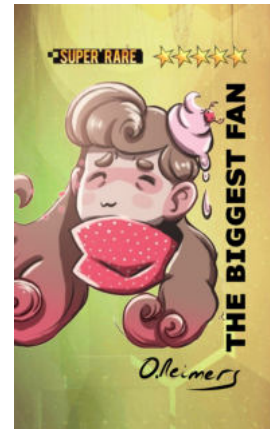
3 10 15 17 19
2 22

Du dürftest in dem Beispiel den Wert nicht auf die Ganzzahl 18 reduzieren, weil bei Gleichständen nicht definiert ist, an welche Reihe die Karte angelegt wird.

Astolfo



The Biggest Fan



Das willst du doch nicht tun oder ;3:

Naww schau ihm in die Augen UwU, wer kann da schon was gegen sagen hehe. Was wollte ich gerade nochmal machen? Wenn ein anderer Spieler eine Ole-Sammelkarte ausspielt, darfst du diese Karte ausspielen, um den Effekt zu verhindern. Beide Karten werden abgelegt und kommen aus dem Spiel.

Ich spiele die 102, die 103 und di-... :

Die 104. Leider ist die Reihe schon voll. Ups.

Wenn du an eine Reihe anlegen müsstest, in der bereits 5 Karten liegen und die Differenz deiner Karte und der Karte an die du anlegen musst nicht mehr als 10 beträgt, darfst du diese Karte spielen und musst die Reihe nicht nehmen. Stattdessen legst du die Karte normal an die Reihe an. Der nächste Spieler, der an diese Reihe anlegen muss, nimmt alle Karten dieser Reihe und bildet wie gewohnt eine Neue mit der angelegten Karte.

Beispiel: Es liegen die Karten

3 10 15 17 19

in der Reihe, an die du anlegen musst. Du spielst die 23. $23 - 19 = 4$. Weil die Differenz nicht mehr als 10 ist, darfst du diese Ole-Sammelkarte spielen, um die Reihe nicht nehmen zu müssen. Die Reihe sieht nach dem Anlegen so aus:

3 10 15 17 19 23

Der nächste Spieler, der an diese Reihe anlegen muss, muss alle 6 Karten nehmen, bevor er eine neue Reihe bildet. Hättest du zum Beispiel die 39 gespielt, hättest du diese Ole-Sammelkarte nicht spielen dürfen, weil die Differenz zwischen dein beiden Karten ($39 - 19 = 20$) größer als 10 ist.

The Weeb



Die Karte wird nach 3 Folgen gedropped:

Jedes Spiel sammelt man so viele Karten. Selbst der größte Weeb hat keine Zeit sich alle anzuschauen...

Am Ende des Spiels darfst du beim Zählen deiner Minuspunkte die Hornochsen von einer Karte ignorieren.

Beispiel: Du hast am Spielende die 9 (1 Hornochse), die 7 (1 Hornochse) und die 55 (7 Hornochsen). Du spielst diese Karte, um die Hornochsen der 55 zu ignorieren und beendest das Spiel mit 2 Minuspunkten.