

6 nimmt!



amigo-spiele.de/04910

Ein Spiel von Wolfgang Kramer
mit Illustrationen von Franz Vohwinkel
Kein Spiel für Hornochsen!

Spieler: 2–10 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

Inhalt: 104 Spielkarten mit den Zahlen 1–104

SPIELIDEE

Dein Ziel ist es, keine Karten zu kassieren. Jede Karte, die du nehmen musst, bringt dir für jeden Hornochsen einen Minuspunkt ein! Sieger wird, wer nach mehreren Durchgängen die wenigsten Minuspunkte hat.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten und verteilt an jeden Spieler **zehn Karten** auf die Hand. Einer von euch nimmt sich einen Zettel und einen Stift zum Aufschreiben der Punkte.

VIER REIHEN BILDEN

Von den restlichen Karten legt ihr vier Karten offen untereinander in die Tischmitte. Jede Karte bildet den Anfang einer Reihe, die einschließlich dieser ersten Karte **maximal fünf Karten** umfassen darf! Alle übrigen Karten legt ihr beiseite. Sie werden erst wieder im nächsten Durchgang benötigt.



Abb. 1 zeigt die vier Reihen bei Spielbeginn.

SPIELABLAUF

1. KARTE AUSSPIELEN

Jeder wählt eine Karte aus der Hand und legt sie **verdeckt** vor sich auf den Tisch. Erst wenn auch der Letzte eine Karte vor sich liegen hat, deckt ihr die Karten auf.

Wer die niedrigste Karte ausgespielt hat, legt sie als Erster an eine der vier Reihen, dann kommt die zweitniedrigste Karte an eine Reihe usw., bis auch die höchste Karte dieser Runde an eine Reihe gelegt wurde. Ihr legt die Karten immer nebeneinander. Danach wiederholt ihr diesen Vorgang so oft, bis ihr nach zehn Runden alle zehn Karten ausgespielt habt.

WIE WERDEN DIE KARTEN ANGELEGT?

Jede ausgespielte Karte passt immer nur in eine Reihe. Es gelten folgende Regeln:

1. Regel: „Aufsteigende Zahlenfolge“

Die Karten einer Reihe müssen immer eine aufsteigende Zahlenfolge bilden.

2. Regel: „Niedrigste Differenz“

Eine Karte legst du immer an die Reihe, deren letzte Karte die niedrigste Differenz zu der neuen Karte aufweist.

Beispiel: Wie die Abbildung 1 zeigt, haben die jeweils ersten Karten der vier Reihen folgende Zahlen: **12, 37, 43** und **58**. In der ersten Runde habt ihr folgende Karten ausgespielt: **14, 15, 44** und **61**. Die **14** ist die niedrigste Karte. Sie wird zuerst an eine Reihe gelegt. Gemäß Regel 1 könnt ihr sie nur an die erste Reihe hinter die **12** legen, ebenso die **15**. Die **44** könnt ihr nach Regel 1 sowohl an die erste, zweite oder dritte Reihe legen. Nach Regel 2 „Niedrigste Differenz“ müsst ihr sie aber an die dritte Reihe legen. Die **61** legt ihr nach Regel 2 an die vierte Reihe.



Abb. 2 zeigt die vier Reihen nach der 1. Runde.

2. EINE REIHE NEHMEN

Solange du eine ausgespielte Karte an eine Reihe anlegen kannst, ist alles bestens. Was geschieht aber mit einer Reihe, die voll ist, oder mit einer Karte, die an keine Reihe passt? In beiden Fällen musst du durch deine ausgespielte Karte eine Reihe nehmen.

3. Regel: „Volle Reihe“

Eine Reihe mit fünf Karten ist voll. Legst du eine sechste Karte an eine volle Reihe, musst du alle fünf Karten dieser Reihe zu dir nehmen. Deine ausgespielte Karte wird dann zur neuen ersten Karte dieser Reihe.

Beispiel: In der zweiten Runde spielt ihr die folgenden Karten aus: **21, 26, 30** und **36**. Die **21** und **26** kommen an die erste Reihe, die jetzt voll ist. Du hast die **30** ausgespielt und musst deine Karte ebenfalls an die erste Reihe legen. Weil diese Reihe voll ist, musst du die fünf Karten dieser Reihe nehmen. Deine **30** ist nun die neue erste Karte der ersten Reihe. Die **36** muss ebenfalls an diese Reihe, hinter die **30**.



Abb. 3 zeigt die vier Reihen nach der 2. Runde.

4. Regel: „Niedrige Karte“

Spielst du eine Karte aus, deren Zahl so niedrig ist, dass sie an kein Ende einer Reihe aufsteigend passt, musst du alle Karten einer Reihe **deiner Wahl** nehmen. Deine „niedrige“ Karte wird dann die neue erste Karte dieser Reihe.

Beispiel: In der dritten Runde spielt ihr folgende Karten aus: **3, 9, 68** und **83**. Deine „niedrige“ Karte **3** kannst du an keine Reihe aufsteigend legen. Deshalb musst du eine Reihe deiner Wahl nehmen. Du wählst die zweite Reihe und nimmst die **37**. Deine **3** ist die neue erste Karte der zweiten Reihe. Dein Mitspieler mit der **9** hatte Glück, denn er kann jetzt seine **9** an die **3** legen. Die Karten **68** und **83** legt ihr nacheinander an die vierte Reihe.



Abb. 4 zeigt die vier Reihen nach der 3. Runde.

Tipp: Musst du aufgrund einer „niedrigen“ Karte eine Reihe nehmen, solltest du in der Regel die Reihe mit den wenigsten Hornochsen nehmen.

HORNOCHSEN = MINUSPUNKTE

Auf jeder Karte ist oben und unten zwischen den Zahlen mindestens ein Hornochse abgebildet. Jeder Hornochse ist ein Minuspunkt!

Alle Karten mit:

Fünferzahlen (**5, 15, 25** usw.) haben zwei Hornochsen,
Zehnerzahlen (**10, 20, 30** usw.) haben drei Hornochsen,
Paschzahlen (**11, 22, 33** usw.) haben fünf Hornochsen.

Die Zahl **55** ist sowohl eine Paschzahl als auch eine Fünferzahl, deshalb hat diese Karte sieben Hornochsen.

HORNOCHSENSTAPEL

Musst du eine Reihe nehmen, lege die Karten vor dir verdeckt in deinen Hornochsenstapel ab.

Beachte: Genommene Karten kommen nicht mehr auf die Hand.

ENDE EINES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet, wenn ihr alle eure Handkarten ausgespielt und an die Reihen gelegt habt. Jeder nimmt jetzt seinen Hornochsenstapel und zählt auf den Karten seine Hornochsen (= Minuspunkte).

Für jeden werden die Minuspunkte auf dem Zettel notiert und es beginnt ein neuer Durchgang.

SPIELENDE

Spielt so viele Durchgänge, bis einer von euch **66 Minuspunkte** oder mehr eingesammelt hat. Sieger ist dann derjenige mit den wenigsten Minuspunkten.

Haben mehrere Spieler die wenigsten Minuspunkte, gibt es mehrere Gewinner.

Natürlich könnt ihr auch eine andere Punktzahl oder eine Anzahl an Durchgängen vereinbaren.

SPIELTIPPS

Zwei Beispiele sollen euch zeigen, wie ihr euch selbst oder auch gegenseitig eine „Falle“ stellen könnt.

1. Beispiel: Du spielst die Karte **45** aus, weil du meinst, sie an die dritte Reihe hinter die **41** legen zu können. Doch hier irrst du, denn du musst sie hinter die **42** an die vierte Reihe legen. Nach Regel 2 besteht hier die niedrigste Differenz. Da dies die sechste Karte ist, musst du die vierte Reihe nehmen!



Abb. 5 Kartenauslage zum 1. Beispiel

2. Beispiel: Du spielst die Karte **62** aus und glaubst, einen guten Zug zu machen, weil du sie an die erste Reihe legen kannst. Dies klappt aber nicht. Denn in der gleichen Runde spielt einer deiner Mitspieler die **29** aus und nimmt die erste Reihe („niedrige“ Karte). Nun musst du deine Karte an die vierte Reihe legen und diese Reihe nehmen!



Abb. 6 Kartenauslage zum 2. Beispiel

PROFIVARIANTE FÜR 2–6 SPIELER

Wer Taktik liebt, dem empfehlen wir diese Variante des Spiels. Die Regeln des Grundspiels sind alle gültig. Hinzu kommen noch folgende Regeln:

1. ALLE KARTEN IM SPIEL SIND BEKANNT

Die verwendete Kartenanzahl hängt von der Anzahl der Spieler ab. Die Regel hierfür ist: Anzahl der Spieler mal 10 plus vier Karten.

Beispiel: 3 Spieler → 34 Karten von **1–34**

4 Spieler → 44 Karten von **1–44** usw.

Alle darüber liegenden Kartennummern werden aussortiert.

2. JEDER SPIELER WÄHLT SEINE 10 KARTEN SELBST AUS

Danach breitet ihr die Karten offen auf dem Tisch aus. Reihum nimmt sich jeder immer eine Karte, bis er zehn Karten auf der Hand hat. Vier Karten bleiben übrig. Mit diesen Karten beginnen die vier Reihen.

Der weitere Ablauf des Spiels entspricht dem Grundspiel.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de