6 nimmt! 25 JAHRE

KEIN SPIEL FÜR HORNOCHSEN!

von Wolfgang Kramer
mit Illustrationen von Franz Vohwinkel

Spieler: 2–10 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten

amigo-spiele.de/01906

INHALT:

132 Spielkarten
- 104 Zahlenkarten mit den Zahlen 1–104
- 28 Sonderkarten (je 4x **Stopp, Verschieben, Dazwischenlegen, Ersetzen, Minus=Plus, 5. Reihe** und **7 nimmt!**)

1 Punkteblock mit Stift

Die Sonderkarten benötigt ihr nur für die Jubiläumsvariante. Spielt ihr das Grundspiel, lasst ihr sie in der Schachtel.

GRUNDREGELN

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 erhält Block und 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.

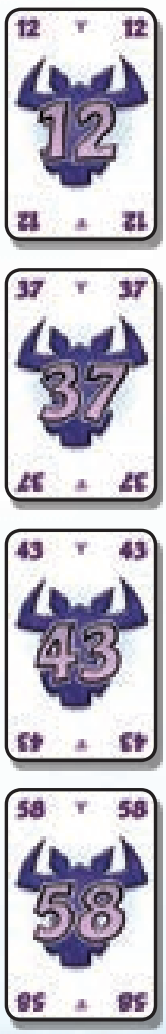


Abb. 1 zeigt die vier Reihen bei Spielbeginn.

SPIELABLAUF

1. EINE 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 an eine Reihe. Es gelten folgende Regeln:

Regel 1: „Aufsteigende Zahlenfolge“

Die Karten einer Reihe müssen immer eine aufsteigende Zahlenfolge bilden.

Regel 2: „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.

Regel 3: „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 dieser Reihe, hinter die* ***30.***



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

Regel 4: „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 anlegen. 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 habt. Jeder nimmt jetzt seinen Hornochsenstapel und zählt auf den Karten seine Hornochsen (= Minuspunkte).

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

SPIELTIPPS

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



Abb. 5
Kartenauslage zum 1. Beispiel

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!

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.



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 sortiert ihr aus.

2. Jeder Spieler wählt seine zehn 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.

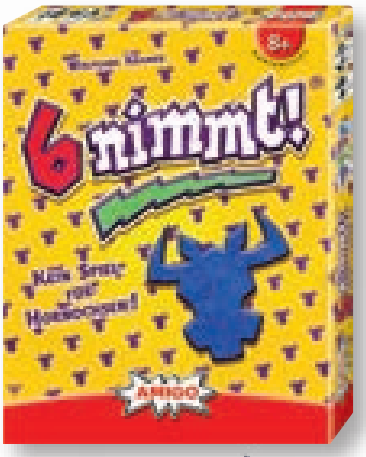
Der weitere Ablauf des Spiels entspricht dem Grundspiel.

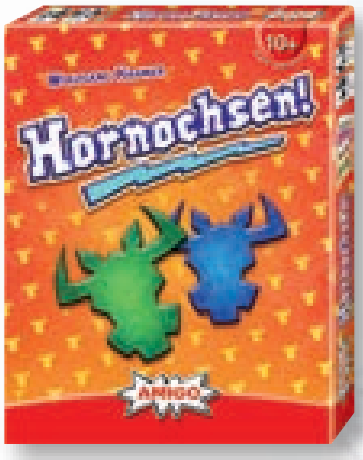
Entdecke die Reihe!











6NIMMT! – VARIANTE MIT NEUEN SONDERKARTEN FÜR 2–8 PERSONEN

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Zahlen- und die Sonderkarten getrennt voneinander. Jeder bekommt **zwölf Zahlen-** und **drei Sonderkarten** auf die Hand. Wie im Grundspiel legt ihr vier Zahlenkarten in die Tischmitte als Beginn der vier Reihen. Die restlichen Zahlenkarten legt ihr beiseite. Mit den nicht verteilten Sonderkarten bildet ihr einen verdeckten Nachziehstapel und legt ihn griffbereit zu den vier Reihenkarten.

Einer von euch erhält Block und Stift zum Aufschreiben der Punkte.



SPIELABLAUF

In dieser Variante gelten die Regeln des Grundspiels. Ihr spielt aber nur **zwei Durchgänge.** Der erste Durchgang endet, wenn ihr alle eure Zahlenkarten ausgespielt habt. Für den zweiten Durchgang erhaltet ihr neue Zahlen- und Sonderkarten.

Wie setzt du eine Sonderkarte ein?
Wenn du deine ausgespielte Zahlenkarte an eine Reihe anlegen musst, **kannst** du in diesem Moment **eine** deiner Sonderkarten einsetzen. Lege zunächst die Sonderkarte offen neben deine ausgespielte Zahlenkarte. Führe dann nach der Bedeutung der Sonderkarte das Anlegen der Zahlenkarte aus.
Eingesetzte Sonderkarten werden neben dem Sonderkartenstapel offen abgelegt.

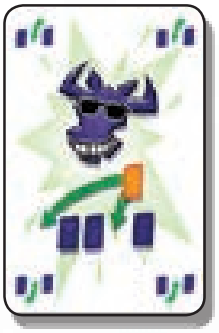
ES GIBT DIE FOLGENDEN SONDERKARTEN:



5. Reihe



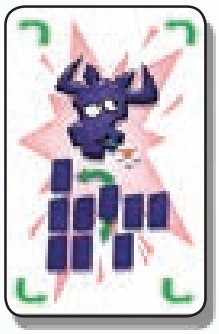
7 nimmt!



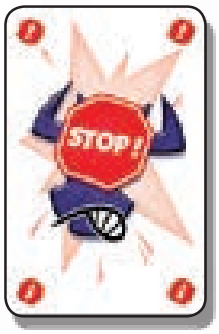
Dazwischen-legen



Ersetzen



Verschieben



Stopp!



Minus=Plus



5. Reihe

Setzt du diese Karte ein, beginnst du eine 5. Reihe. Deine ausgespielte Zahlenkarte ist die erste Karte der 5. Reihe. Solange es fünf Reihen zum Anlegen gibt, darf keiner von euch eine weitere Karte **5. Reihe** einsetzen. Sollte einer von euch eine Reihe nehmen, muss er nicht nur alle Karten dieser Reihe auf seinen Hornochsenstapel legen, sondern auch seine **ausgespielte Zahlenkarte.** Danach gibt es wieder vier Reihen.

Tipp: Als Gedächtnisstütze könnt ihr die Sonderkarte links vor die fünfte Reihe legen und erst dann auf den Ablagestapel legen, wenn ihr wieder auf vier Reihen reduziert habt.

Beispiel: *Alex spielt die **23** aus. Er müsste die vierte Reihe nehmen. Um dies zu verhindern, setzt er die Sonderkarte **5. Reihe** ein. Er kann jetzt seine **23** als erste Karte in die fünfte Reihe legen.*





7 nimmt!

Setzt du diese Karte ein, musst du eine volle Reihe **nicht** nehmen. Du legst deine ausgespielte Zahlenkarte an die 6. Position der vollen Reihe und gleich danach diese Sonderkarte an die 7. Position. Damit wird diese Reihe erst mit der siebten Karte voll. Die Sonderkarte bleibt so lange liegen, bis die Reihe genommen wird. Wer eine solche Reihe nimmt, muss sechs Karten nehmen und seine ausgespielte Karte wird zur neuen ersten Karte in dieser Reihe. Diese Sonderkarte kann auch dann an die 7. Position einer Reihe gelegt werden, wenn dort weniger als fünf Karten liegen.

Beispiel: Bernd hat die ***20*** ausgespielt. Er muss die Reihe nicht nehmen, weil er gleich danach die Sonderkarte ***7 nimmt!*** an die 7. Position gelegt hat.





Dazwischenlegen

Setzt du diese Karte ein, legst du deine ausgespielte Zahlenkarte **nicht an das Ende** der passenden Reihe. Stattdessen legst du die Karte in einer **beliebigen** Reihe zwischen zwei Zahlenkarten oder auch an den Anfang einer Reihe. Die ausgespielte Karte muss **nur aufsteigend** in die neue Reihe passen. Sollte die Reihe dadurch voll werden, musst du sie trotzdem nehmen. Die letzte Karte der Reihe wird dann zur ersten Karte der neuen Reihe.

Beispiel: *Christian hat die **10** ausgespielt. Es ist eine „niedrige“ Karte, die er an keine Reihe anlegen kann, d. h. er müsste eine Reihe nehmen. Das will Christian nicht und setzt die Sonderkarte **Dazwischenlegen** ein. Sie erlaubt ihm seine **10** zwischen die **5** und die **11** zu legen.*



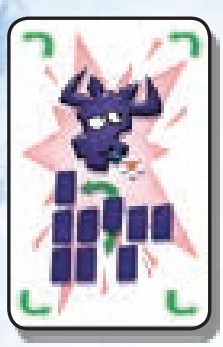


Ersetzen

Setzt du diese Karte ein, nimmst du deine ausgespielte Zahlenkarte wieder auf die Hand. Du wählst stattdessen eine andere Zahlenkarte aus deiner Hand und legst sie **sofort** passend an eine Reihe an. Durch die neue Zahlenkarte wird die bestehende Reihenfolge beim Anlegen der Zahlenkarten nicht geändert.

Beispiel: *David hat die **25** ausgespielt. Er müsste sie an die **17** anlegen und die Reihe nehmen. Das will er nicht, deshalb setzt er die Sonderkarte **Ersetzen** ein und nimmt die **25** wieder auf die Hand. Dafür spielt er aus der Hand die **15** aus, die er in einer anderen Reihe an die **10** anlegen kann.*





Verschieben

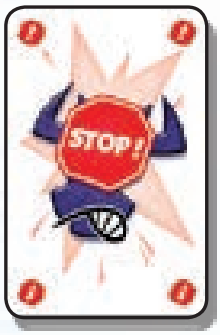
Setzt du diese Karte ein, verschiebst du **zuerst** eine beliebige Zahlenkarte in eine andere Reihe. Das kann auch eine Reihe sein, an der die Sonderkarte **7 nimmt!** liegt, aber keine an der die Sonderkarte **Stopp!** liegt. Die verschobene Karte muss in der neuen Reihe **nur aufsteigend** passen. Danach legst du deine ausgespielte Zahlenkarte regelgerecht ans Ende einer Reihe.

1. Beispiel: *Ekaterina hat die **24** ausgespielt. Sie müsste die Karte an die **22** anlegen und diese Reihe nehmen. Das möchte sie nicht. Deshalb setzt sie die Sonderkarte **Verschieben** ein. Zuerst verschiebt sie die **13** zwischen die **10** und die **17**. Danach legt sie ihre **24** an die **22** an.*



2. Beispiel: *Besteht eine Reihe nur aus einer Karte, dürfte Ekaterina auch diese Karte in eine andere Reihe verschieben. Ihre ausgespielte Karte käme dann an die Stelle der gerade geleerten Reihe.*





Stopp!
Setzt du diese Karte ein, legst du sie **zuerst** an das Ende einer Reihe deiner Wahl. Diese Reihe ist damit gesperrt. Keiner von euch darf eine Karte hinzufügen, entfernen oder gar die ganze Reihe nehmen. Deine ausgespielte Zahlenkarte legst du **danach** an eine andere Reihe passend an.

Achtung: Zur gleichen Zeit kann nur in zwei Reihen die Karte **Stopp!** liegen.

Sobald einer von euch eine andere Reihe genommen hat, werden auch die Karten **Stopp!** aus den Reihen entfernt.

Die Karte **Stopp!** darf neben eine Karte **7 nimmt!** gelegt werden

Beispiel: *Frauke hat die **22** ausgespielt. Sie müsste die Karte an die obere Reihe legen und nehmen. Das will sie nicht und spielt die Sonderkarte **Stopp!** aus, die sie an die obere Reihe legt. Jetzt kann Frauke ihre **22** an die untere Reihe legen.*





Minus=Plus

Du kannst diese Karte nur einsetzen, wenn du eine Reihe nehmen musst. Du wandelst die Minuspunkte **einer** Zahlenkarte aus der gerade genommenen Reihe in Pluspunkte um und darfst **sofort** diese Pluspunkte mit Minuspunkten in der genommenen Reihe und/oder mit den Minuspunkten auf den Karten in deinem Hornochsenstapel verrechnen. Alle dazu verwendeten Zahlenkarten legst du zu den beiseitegelegten Zahlenkarten. Solltest du nicht genügend Karten mit Hornochsen in deinem Hornochsenstapel haben, musst du Pluspunkte verfallen lassen.

1. Beispiel: *Gabi hat die **20** ausgespielt und muss die Reihe nehmen. Sie setzt ihre Karte **Minus=Plus** ein und kann dadurch die fünf Minuspunkte der **11** in Pluspunkte umwandeln. Die Hornochsen der **3, 5, 13** und **17** ergeben zusammen fünf Minuspunkte. Damit kann Gabi alle Karten dieser Reihe beiseitelegen.*
*Die **20** ist die neue Startkarte der Reihe.*



2. Beispiel: *Holger hat die **3** ausgespielt. Es ist eine „niedrige“ Karte, die er an keiner Reihe aufsteigend anlegen kann. Holger muss eine Reihe nehmen. Er entscheidet sich für die Reihe mit der **11** und der **13**. Er setzt die Karte **Minus/Plus** ein und wandelt die Hornochsen der **11** in fünf Pluspunkte um. Aus seinem Hornochsenstapel sucht er sich Karten mit insgesamt vier Minuspunkten heraus und legt diese zusammen mit der **11** und der **13** beiseite. Die **3** ist die neue Startkarte der Reihe.*



SONDERKARTE TAUSCHEN

Immer wenn du eine Reihe nimmst, darfst du eine Sonderkarte tauschen. Du legst eine deiner Sonderkarten offen neben den Sonderkartenstapel ab und ziehst von dort die oberste Karte auf die Hand. Sollte der Stapel leer sein, bildet ihr aus den offen abgelegten Karten einen neuen Sonderkartenstapel.

ENDE DES ERSTEN DURCHGANGS

Nachdem ihr alle eure Zahlenkarten ausgespielt habt, endet der erste Durchgang. Notiert eure Minuspunkte auf dem Block. Danach mischt ihr alle 104 Zahlenkarten und verteilt wieder zwölf Zahlenkarten an

jeden Spieler. Vier Karten legt ihr wieder als Anfang für die vier Reihen in die Tischmitte. Wer aus dem ersten Durchgang noch nicht eingesetzte Sonderkarten besitzt, darf sie für den zweiten Durchgang auf der Hand behalten. Zusätzlich verteilt ihr an jeden Spieler drei neue Sonderkarten. Sollten nicht mehr für jeden Spieler gleichviele Sonderkarten vorhanden sein, werden nur jeweils eine oder zwei neue Sonderkarten verteilt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ihr nach dem zweiten Durchgang alle Zahlenkarten ausgespielt habt. Sonderkarten, die ihr jetzt noch auf der Hand habt, legt ihr einfach beiseite. Ihr notiert eure Minuspunkte aus dem zweiten Durchgang und addiert sie mit den Minuspunkten aus dem ersten Durchgang. Wer jetzt die wenigsten Minuspunkte besitzt, hat gewonnen. Haben mehrere Spieler die wenigsten Minuspunkte, gibt es mehrere Gewinner.

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

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach,
MCMXCIV, MMXIX
Version 1.0

Übersicht der Sonderkarten



5. Reihe
Der Spieler beginnt eine 5. Reihe. Gibt es bereits eine 5. Reihe, kann die Karte nicht gespielt werden.



7 nimmt!
Nicht die 6. Zahlenkarte dieser Reihe nimmt, sondern erst die 7. Zahlenkarte.



Dazwischenlegen
Zahlenkarte an den Anfang oder zwischen die Karten einer Reihe legen.



Ersetzen
Ausgespielte Zahlenkarte mit einer Zahlenkarte aus der Hand tauschen.



Verschieben
Beliebige Zahlenkarte einer Reihe aufsteigend in eine andere Reihe legen: an den Anfang, in die Mitte oder an das Ende.



Stopp!
Eine Reihe blockieren. Die Reihe darf nicht mehr verändert werden. Nur zwei dieser Sonderkarten dürfen gleichzeitig eingesetzt werden.



Minus=Plus
Wandelt beim Nehmen einer Reihe eine Zahlenkarte von Minuspunkte in Pluspunkte.