

6 nimmt!

von Wolfgang Kramer
Kein Spiel für Hornochsen!

- Spieler:** 2 - 10
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Inhalt: 104 Karten, 1 Spielanleitung



SPIELIDEE



Spielziel ist es, keine Karten zu kassieren. Jede Karte, die Sie nehmen müssen, bringt Ihnen für jeden Hornochsen einen Minuspunkt ein! Sieger wird, wer am Ende die wenigsten Hornochsen hat.

SPIELVORBEREITUNG



Sie legen Papier und Bleistift bereit, mischen die Karten und teilen an jeden Spieler **10 Karten** aus. Sie nehmen die Karten auf die Hand und ordnen sie **aufsteigend** nach den Zahlen.

Vier Reihen bilden

Vom restlichen Kartenstapel legen Sie die obersten vier Karten offen in der Tischmitte aus. Jede Karte bildet den Anfang einer Reihe, die einschließlich dieser ersten Karte **maximal 5 Karten** umfassen darf! Der Kartenstapel, der jetzt noch übrig ist, wird erst wieder im nächsten Spiel benötigt.



Abb.1. zeigt die vier Reihen bei Spielbeginn

SPIELABLAUF



I. Karte ausspielen

Alle Spieler legen **verdeckt** eine von ihren Handkarten vor sich auf den Tisch. Erst dann, wenn der Letzte sich entschieden hat, werden die Karten aufgedeckt.

Wer die niedrigste Karte ausgespielt hat, legt sie als Erster in eine der vier Reihen, dann kommt die zweitniedrigste Karte in eine Reihe usw., bis auch die höchste Karte dieser Runde in einer Reihe untergebracht wurde. Die Karten werden in einer Reihe immer nebeneinander gelegt. Danach wiederholt sich dieser Vorgang so oft, bis alle 10 Karten ausgespielt wurden.

Wie werden die Karten zugeordnet?

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 haben.

2. Regel: „Kleinste Differenz“

Eine Karte muss immer in die Reihe gelegt werden, deren letzte Karte die kleinste Differenz zu der neuen Karte aufweist.

Beispiel: Wie die Abbildung 1 zeigt, haben die Karten der vier Reihen folgende Werte: 12, 37, 43 und 58. Vier Spieler spielen folgende Karten aus: 14, 15, 44 und 61. Die „14“ ist die niedrigste Karte. Sie wird zuerst einer Reihe zugeordnet. Gemäß Regel 1 kann sie nur in die 1. Reihe hinter die „12“ kommen; ebenso verhält es sich mit der Karte „15“. Die Karte „44“ kann nach Regel 1 sowohl in die 1., 2. oder 3. Reihe gelegt werden. Nach Regel 2 „Kleinste Differenz“ muss sie aber in die 3. Reihe kommen. Die Karte „61“ muss nach Regel 2 in die 4. Reihe gelegt werden.



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

II. Karten kassieren

Solange man eine Karte in einer Reihe unterbringt, ist alles bestens. Was geschieht aber mit einer Reihe, die voll ist, oder mit einer Karte, die in keine Reihe passt ?

In beiden Fällen muss der Spieler Karten kassieren, der eine solche Karte ausgespielt hat.

3. Regel „**Volle Reihe**“

Eine Reihe ist mit fünf Karten voll. Wenn nach Regel 2 eine sechste Karte in diese Reihe gelegt werden muss, dann muss der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, alle fünf Karten dieser Reihe an sich nehmen. Seine sechste Karte stellt den Anfang der neuen Reihe dar.

Beispiel: Unsere vier Spieler spielen folgende Karten aus: 21, 26, 30 und 36.

Die „21“ und „26“ kommen in die erste Reihe, die jetzt mit fünf Karten voll ist. Der Spieler, der die „30“ ausgespielt hat, muss seine Karte ebenfalls in die erste Reihe legen. Da es die sechste Karte ist, muss er die fünf Karten der ersten Reihe nehmen. Seine „30“ stellt jetzt die erste Karte der ersten Reihe dar. Die „36“ muss ebenfalls in die erste Reihe. Sie kommt hinter die „30“.



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

4. Regel „Niedrigste Karte“

Wer eine Karte ausspielt, deren Zahl so niedrig ist, dass sie in keine Reihe passt, muss alle Karten einer **beliebigen** Reihe nehmen. Seine „niedrigste“ Karte stellt dann die erste Karte dieser Reihe dar.

Beispiel: Es werden folgende Karten ausgespielt:

3, 9, 68 und 83. Die „3“ als niedrigste Karte muss als Erste untergebracht werden. Sie passt in keine Reihe. Deshalb leert der Spieler eine beliebige Reihe. Er wählt die 2. Reihe und nimmt die „37“. Mit seiner „3“ macht er eine neue 2. Reihe auf. Der Spieler mit der Karte „9“ hatte Glück, denn er kann jetzt seine „9“ hinter die „3“ legen. Die Karten „68“ und „83“ kommen nacheinander in die 4. Reihe.

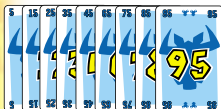


Abb. 4. zeigt die vier Reihen nach der 3. Runde.

Beachte: Wer aufgrund der „niedrigsten Karte“ eine komplette Reihe nehmen muss, wählt in der Regel die Reihe mit den wenigsten Minuspunkten aus.

HORNOCHSEN = MINUSPUNKTE

Auf jeder Karte sind zwischen den Zahlen Hornochsenköpfe abgebildet. Jeder Hornochse stellt einen Minuspunkt dar!
Alle Karten mit:



Fünferzahlen (5, 15, 25 usw.)
haben 2 Hornochsen,



Zehnerzahlen (10, 20, 30 usw.)
haben 3 Hornochsen,



Paschzahlen (11, 22, 33 usw.)
haben 5 Hornochsen.



Die Zahl „55“ ist sowohl eine Paschzahl als auch eine Fünferzahl, deshalb hat die Karte 7 Hornochsen.

HORNOCHSENSTAPEL

Karten, die Sie kassieren mussten, legen Sie verdeckt vor sich auf dem Tisch im so genannten Hornochsenstapel ab.

Beachte! Die Karten, die man nehmen muss, dürfen **nicht** auf die Hand genommen werden.

SPIELEND



Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden. Jetzt nimmt jeder seinen Hornochsenstapel und zählt seine Minuspunkte.

Die Ergebnisse jedes Spielers werden auf einem Blatt Papier notiert. Und sofort beginnt ein neues Spiel. Es werden mehrere Spiele durchgeführt, bis ein Spieler insgesamt mehr als **66** Hornochsen eingesammelt hat. Sieger wird der Spieler, der die wenigsten Hornochsen besitzt. Vor Beginn des Spiels kann natürlich auch eine andere Punktzahl oder Rundenanzahl vereinbart werden.

SPIELTIPPS



Zwei Beispiele sollen zeigen, wie man bei diesem Spiel herfallen kann.

Im **1. Beispiel** spielt ein Spieler die Karte „45“ aus, weil er meint, sie in die 3. Reihe hinter die „41“ legen zu können. Hier irrt er, denn nach Regel 2 muss er sie hinter die „42“ in die 4. Reihe legen, denn hier besteht die kleinste Differenz. Da dies die 6. Karte ist, muss er die 4. Reihe nehmen!



Abb. 5: Kartenauslage zu Beispiel 1

Im **2. Beispiel** spielte ein Spieler die Karte „62“ aus und glaubte, einen guten Zug gemacht zu haben. Er wollte sie in die 1. Reihe legen. Dies wurde aber ein böser Reinfall, denn im gleichen Zug spielte ein anderer Spieler die „29“ aus und leerte die 1. Reihe (niedrigste Karte). Nun muss unser Freund seine Karte in die vierte Reihe legen und kassiert alle 5 Karten!!



Abb. 6: Kartenauslage zu Beispiel 2

ACHT VARIANTEN



Bei allen folgenden Varianten von **6 nimmt!** bleiben die Grundregeln des Spiels auch weiterhin gültig. Zusätzliche Regeln werden in den einzelnen Varianten beschrieben.

Variante 1: „6 nimmt! Taktik“

Alle Karten im Spiel sind bekannt. Aus allen 104 Karten wird eine bestimmte Anzahl an Karten aussortiert, d. h. es wird mit weniger Karten gespielt.

Die Regel für die Anzahl Karten lautet:

„Anzahl Spieler x 10 plus 4“.

Beispiel: 3 Spieler – 34 Karten; gespielt wird mit den Karten von 1 – 34.

4 Spieler – 44 Karten; gespielt wird mit den Karten von 1 – 44.

Alle Karten mit darüber liegenden Kartennummern nehmen nicht am Spiel teil.

Variante 2: „6 nimmt! Logik“

Die Spieler wählen ihre 10 Karten selbst aus. Es wird mit der Regel „6 nimmt! Taktik“ gespielt. Hinzu kommt noch folgende Regel: Die Karten werden **offen** auf dem Tisch ausgelegt. Reihum nimmt sich jeder Spieler immer eine Karte, bis er 10 Karten auf der Hand hat. Jetzt müssen noch 4 Karten auf dem Tisch liegen. Diese 4 Karten stellen die 4 Reihen dar.

Diese Variante ist besonders für Spieler zu empfehlen, die Denkspiele mögen! Sie eignet sich auch sehr gut für 2 Spieler. In diesem Fall wird mit den Karten 1 – 24 gespielt.

Variante 3: „6 nimmt! Turnier“

Diese Variante sollte nur mit maximal 5 Spielern gespielt werden. Die Regeln entsprechen denen von „**6 nimmt! Taktik**“ und „**6 nimmt! Logik**“. Hinzu kommen noch folgende Regeln:

Jeder Spieler erhält ein Turnierblatt, das sich die Spieler von der Kopiervorlage in dieser Regel (Seite 16) kopiert haben. Jeder Spieler trägt oben die Zahlen der 10 Karten ein, die er ausgewählt hat. Bei „Name Spieler 1“ trägt er seinen Namen ein. In die weiteren Zeilen darunter trägt er die Namen seiner Mitspieler ein - im Uhrzeigersinn reihum (Spieler 2 ist sein linker Nachbar).

Nach dem **ersten** Spiel notiert jeder Spieler seine Minuspunkte und gibt dann das Blatt an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser sucht die Karten heraus, die das Turnierblatt angibt. Wenn jeder Spieler die 10 Karten besitzt, die sein Turnierblatt angibt, beginnt das **zweite** Spiel. Nach jedem Spiel werden die Minuspunkte aufgeschrieben und das Blatt wird weitergegeben. Auf diese Weise muss jeder Spieler mit jedem Kartenblatt einmal spielen. Jedes Mal werden auf den Blättern die Minuspunkte aufgeschrieben. Bei Spielende schreibt sich jeder Spieler seine Ergebnisse von jedem Blatt ab und addiert sie. Sieger ist, wer insgesamt die wenigsten Minuspunkte besitzt.

*Vor dem ersten Spiel
(bei vier Spielern)*

Bei Spielende

| 6 NIMMT! TURNIER | |
|--|-------------|
| Die zehn Karten: 2-4-8-14-19-23-24-31-38-44 | Minuspunkte |
| Minuspunkte Spieler 1 Name: UDO | |
| Minuspunkte Spieler 2 Name: PETER | |
| Minuspunkte Spieler 3 Name: MARKUS | |
| Minuspunkte Spieler 4 Name: ALEX | |
| Minuspunkte Spieler 5 Name: | |

| 6 NIMMT! TURNIER | |
|--|-------------|
| Die zehn Karten: 2-4-8-14-19-23-24-31-38-44 | Minuspunkte |
| Minuspunkte Spieler 1 Name: UDO | 23 |
| Minuspunkte Spieler 2 Name: PETER | 14 |
| Minuspunkte Spieler 3 Name: MARKUS | 0 |
| Minuspunkte Spieler 4 Name: ALEX | 32 |
| Minuspunkte Spieler 5 Name: | - |

Das Beispiel zeigt, dass man mit demselben Kartenblatt sehr unterschiedliche Ergebnisse erzielen kann!

Variante 4: „6 nimmt! Profi“

Es wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt. Folgende Regeln kommen neu hinzu:

- Man kann an einer Reihe **links oder rechts** anlegen. Links geht es immer abwärts, rechts immer aufwärts. Wer die 6. Karte an eine Reihe anlegt, egal ob links oder rechts, muss – wie im Grundspiel – die Reihe nehmen und als Minuspunkte vor sich ablegen.
- Wer an einer Reihe links und an einer anderen Reihe rechts anlegen kann, muss dort anlegen, wo die Differenz am niedrigsten ist.

Beispiel 1: Wir sind mitten im Spiel und es liegen folgende Reihen aus:



Die Spieler haben folgende Karten ausgespielt: 5, 17, 58, 62

Spieler A muss seine 5 in die 2. Reihe links anlegen.

Spieler B muss seine 17 in die 1. Reihe links anlegen und alle Karten der Reihe nehmen. Die 17 wird an die Stelle der 40 gelegt.

Spieler C muss seine 58 in die 3. Reihe links anlegen.

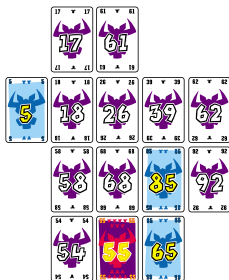
Spieler D muss seine 62 in die 2. Reihe rechts anlegen.

Die Abbildung zeigt die vier Reihen nach dem Anlegen der Karten. Wer jetzt eine 1, 2, 3, 4 oder 63, 64 ausspielt, muss die Karten der 2. Reihe nehmen.

Wer eine Karte ausspielt, die man in keine Reihe legen kann, muss – wie im Grundspiel - eine beliebige Reihe nehmen.



Beispiel 2: Wer jetzt die 59 oder 60 ausspielt, kann seine Karte in keine Reihe legen – weder links noch rechts - d. h. er muss eine beliebige Reihe nehmen!



„6 nimmt! Profi“ ist deutlich komplexer als das Grundspiel und man muss höllisch aufpassen, dass man sich nicht selbst hereinlegt. Es richtet sich an Spieler, denen das Grundspiel zu einfach ist.

Variante 5: „6 nimmt! Offen“

Es wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt, mit folgenden Änderungen:

- Die „1“ wird aus den Karten herausgesucht; sie stellt die Startspielerkarte dar und wird an den ältesten Spieler gegeben. Anschließend werden die Karten – wie im Grundspiel – gemischt und an die Spieler ausgeteilt. 4 Karten werden in die Tischmitte gelegt, sie bilden die 4 Reihen.
- Der Startspieler spielt eine Karte **offen** aus. Danach folgt sein linker Nachbar und spielt ebenfalls eine Karte offen aus. Wenn alle Spieler eine Karte ausgespielt haben, ist eine Runde beendet. Jetzt müssen die Karten – nach den Regeln des Grundspiels – an die Reihen angelegt werden.
- Nach jeder Runde wird die Startspielerkarte an den linken Nachbarn weitergegeben. D. h. es beginnt immer ein anderer Spieler mit dem Ausspielen.

Variante 6: „6 nimmt! Raffiniert“ (für 2-7 Spieler)

Jeder Spieler erhält 14 Karten auf die Hand. Jeder Spieler spielt pro Runde immer **zwei** Karten verdeckt aus. Wenn alle Spieler zwei Karten verdeckt ausgespielt haben, wird aufgedeckt.

Wer die niedrigste Karte ausgespielt hat, muss **beide** Karten zuerst anlegen. Er darf aber wählen, welche seiner beiden Karten er zuerst anlegt. Wenn der erste Spieler seine beiden Karten angelegt hat, muss der Spieler, der jetzt die niedrigste Karte besitzt, beide Karten in der Reihenfolge seiner Wahl anlegen.

Variante 7: „6 nimmt! Hand“

Die Spieler erhalten **14 Karten** auf die Hand. Der jüngste Spieler beginnt. Er spielt **eine oder zwei Karten offen** aus und legt sie **sofort** an! Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er spielt ebenfalls 1-2 Karten aus und legt sie sofort an. Die Spieler spielen im Uhrzeigersinn reihum nacheinander. Wer eine Reihe nehmen muss, kann entscheiden, welche Karten er davon auf die Hand nimmt und welche er als Minuspunkte vor sich ablegt (= Minusstapel). Man kann auch alle Karten vor sich ablegen oder alle Karten auf die Hand nehmen. Auf der Hand darf ein Spieler **maximal 16 Karten** besitzen.

Das Spiel endet **nach** der Runde, in der eine von zwei Bedingungen eingetreten ist:

- Ein Spieler hat am Ende der Runde **keine Karten** mehr auf der Hand.
- Ein Spieler hat in seinem Minusstapel **mehr als 20 Karten**.

Alle Spieler zählen jetzt ihre Minuspunkte. Die Karten, die ein Spieler auf der Hand hat, zählen **doppelt!** Die Karten im „Minusstapel“ zählen einfach. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Variante 8: „6 nimmt! Doppel“

Es wird mit allen Karten von zwei Kartendecks (also mit 208 Karten) nach den Regeln des Grundspiels gespielt.

Für doppelte Karten (Karten mit gleichen Zahlen) gelten folgende zusätzliche Regeln:

- 1) Werden gleiche Karten in derselben Runde ausgespielt, werden sie in der gleichen Reihe angelegt und zwar übereinander! Bei der Anzahl der Karten einer Reihe gelten sie als **eine** Karte. Den Spieler, der die Reihe nehmen muss, kostet aber jede Karte Minuspunkte.
- 2) Wird eine Karte ausgespielt, deren doppelte Karte bereits am Ende einer Reihe (= „Endekarte“) liegt, dann wird sie **auf** diese Karte gelegt.
Wird eine Karte ausgespielt, deren doppelte Karte bereits in einer Reihe (aber nicht am Ende der Reihe) liegt, wird sie wie jede andere Karte am Ende einer Reihe angelegt.
- 3) Müssen zwei Spieler mit der gleichen Karte eine Reihe nehmen, dann teilen sie sich die Punkte. Halbe Punkte werden aufgerundet. Um die Punkte aufzuteilen, müssen die Spieler gegebenenfalls auf Karten des beiseite gelegten Kartenstapels zurückgreifen.
- 4) Werden bei Spielbeginn für die 4 Reihen doppelte Karten aufgedeckt, dann werden sie übereinander gelegt und für die fehlenden Reihen neue Karten aufgedeckt.

Diese Variante kann man auch mit den Karten eines Kartendecks plus allen Karten mit Paschzahlen (11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99) eines zweiten Kartendecks spielen.

*Diese Variante wurde
angeregt von
Uwe Schwarz, Ratingen*

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



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: redaktion@amigo-spiele.de



6 NIMMT! TURNIER

| Die zehn Karten: | Minuspunkte |
|--------------------------------|-------------|
| Minuspunkte Spieler 1 Name: | |
| Minuspunkte Spieler 2 Name: | |
| Minuspunkte Spieler 3 Name: | |
| Minuspunkte Spieler 4 Name: | |
| Minuspunkte Spieler 5 Name: | |

