

# 6mal6

Ein KRONE-Spiel für Erwachsene

## Spielanleitung



### 6mal6

#### Spielanleitung

Für 2–6 Personen.  
Ein riskantes Karten-Legespiel.

#### Spielausstattung

1 Spielplan  
1 Kartenspiel mit 84 Karten der Werte 1–9  
12 große Chips  
90 kleine Chips  
1 Spielanleitung

#### Spielziel

Ist es, in die 6 Felder der eigenen waagerechten Spielreihe jeweils möglichst höhere Kartenwerte zu legen als die Mitspieler, um das Abgeben von Chips zu vermeiden.

Bei jedem Durchgang wächst die Anzahl der Karten, die man auf der Hand hat, jeweils um eine. Dadurch wächst auch die Chance, hohe Werte auf die Hand zu bekommen, die es zu legen gilt.

Damit alle Spieler gleiche Chancen haben, muß die erste Karte je Durchgang immer von einem anderen Spieler ausgespielt werden. D. h. : Im ersten Durchgang beginnt der Spieler links vom Geber. Im 2. Durchgang dann der 2. Spieler links vom Geber usw. Jeder muß so einmal als erster legen und jeder kann einmal als letzter seine Karte ausspielen.

#### Die Abrechnung

Die erste Spielrunde ist beendet, wenn alle Spieler ihre waagerechte Spielreihe komplett belegt haben. Nun wird abgerechnet.

#### Ein Beispiel mit sechs Spielern:

Nach dem sechsten Durchgang wird die Runde abgerechnet:

Die orange gekennzeichneten Felder sind »zahlungspflichtig«!

Spieler 1 zahlt 5 Chips

Spieler 2 zahlt 4 Chips

Spieler 3 zahlt 7 Chips

Spieler 4 zahlt 0 Chips

Spieler 5 zahlt 5 Chips

Spieler 6 zahlt 5 Chips

#### Gewinnmöglichkeit

Haben alle Spieler ihre verlorenen Chips in den Pott eingezahlt, erhält der Spieler, (bei gleichem Ergebnis auch mehrere Spieler) der beim Zusammenzählen der Kartenwerte auf den Feldern 1 und 6 seiner Spielreihe das höchste Ergebnis hat, 5 Chips als Gewinn aus dem Pott. Im Spiel



Denn Sieger ist, wer zum Schluß noch Chips besitzt.

## Spielvorbereitung

Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält zwei Karten. Der Reststapel wird verdeckt neben das Spiel gelegt.



Außerdem erhält jeder Spieler 15 kleine und 2 große Chips. (1 großer Chip hat dabei den Wert von 5 kleinen.)

## Das Spiel

Fortlaufend von oben nach unten erhalten die Spieler eine eigene waagerechte Spielreihe zugewiesen. Der Spieler links vom Kartengeber erhält die erste Reihe usw. Spielen weniger als sechs, so bleibt die entsprechende Anzahl Reihen leer. Es gilt nun, alle 6 Felder der eigenen Spielreihe mit möglichst hohen Kartenwerten zu belegen. Der Spieler links vom Geber beginnt. Er legt eine seiner Karten auf eines seiner Felder und hebt darauf vom Kartestapel zwei neue Karten ab. Die nächsten Spieler folgen mit Legen und Abheben.

Man geht jetzt nacheinander die senkrechten Reihen (von 1–6 nummeriert) durch, um jeweils den niedrigsten Wert der dort abgelegt wurde, zu ermitteln.

Der Spieler, der in der senkrechten Reihe Nr. 1 den niedrigsten Wert gelegt hat, zahlt 1 Chip in den Pott.

Der Spieler, der in der senkrechten Reihe Nr. 2 den niedrigsten Wert gelegt hat, zahlt 2 Chips usw. Die meisten Chips – nämlich 6 – stehen also in der senkrechten Reihe Nr. 6 auf dem Spiel.

Bei mehreren gleichniedrigen Werten in einer senkrechten Reihe zahlen alle Spieler, die diese niedrigen Werte gelegt haben.

	1	2	3	4	5	6
Spieler 1	6	2	3	9	7	9
Spieler 2	2	4	4	5	7	9
Spieler 3	1	5	4	7	6	6
Spieler 4	8	3	5	6	8	7
Spieler 5	3	4	4	6	5	8
Spieler 6	4	2	3	6	7	7
	1	2	3	4	5	6

die einzige Möglichkeit, sein Spielkapital wieder aufzustocken!

Im Beispiel:

Die Spieler 1 und 4 erzielen beim Addieren ihrer Felder 1 und 6 beide 15 Punkte und erhalten damit auch beide das Gewinnfixum von je 5 Chips.



## Die Taktik

Hohe Kartenwerte in die Felder mit hoher Reihenanzahl! Und – falls Sie keine andere Möglichkeit mehr haben – niedrige Kartenwerte in die Felder mit niedriger Reihenanzahl, um die Verluste so gering wie möglich zu halten. Aber – wahren Sie sich bis ganz zuletzt die Chance auf einen Zusatzgewinn.

Denn schließlich wird Ihre Kartenauswahl mit jedem Durchgang um eine Karte größer. Je nach Spielverlauf und Beobachtung der gegnerischen Reihen ist es durchaus möglich, mit Hilfe einer der letzten aufgenommenen Karten noch einen hohen Wert auf Feld 1 zu plazieren.

## Spielende

Nach Abrechnung der Spielrunde wird neu gemischt. Wer keine Chips mehr hat, scheidet aus. Eine neue Runde beginnt. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler Chips besitzt – der Sieger.



## Spielvariante: »Straßenlegen«

Wie jedes Kartenspiel, so ist auch »6×6« nicht unbedingt an starre Regeln gebunden.

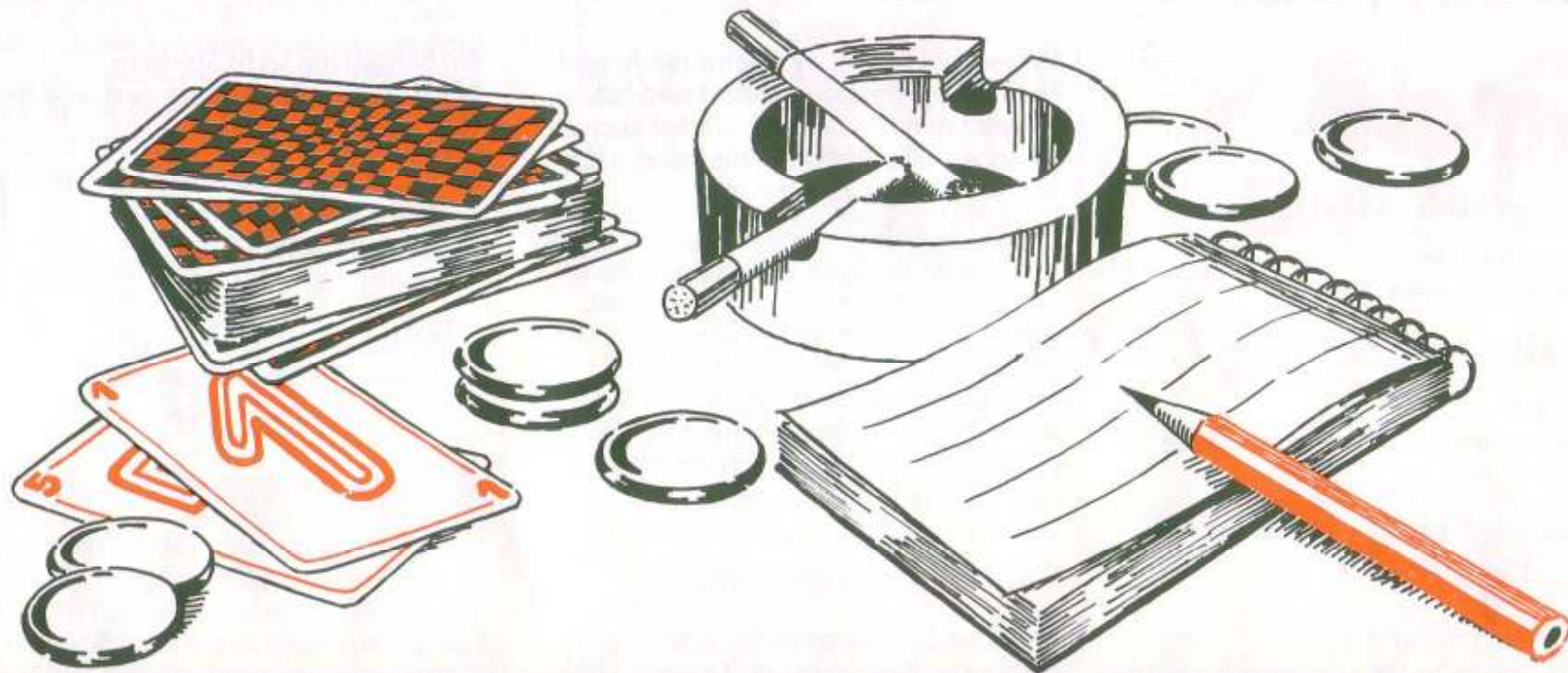
Sicher werden Sie selbst nach einigen Spielen schon neue Variationsmöglichkeiten entdeckt haben. Unsere spannende Alternative zur vorangegangenen Spielanleitung heißt »Straßenlegen«. Und das geht so:

Kartenaufnahmen und -legen wie beschrieben. In dieser Variante geht es darum, in seine Spielreihe »Straßen« mit aufeinanderfolgenden »Häusernnummern« zu legen. Eine Straße – wenn auch eine »kleine« – ist gelegt, sobald mindestens 3 Häuser mit aufeinanderfolgenden Nummern darin stehen. In der Wertung entscheidet bei gleicher Häuseranzahl die Höhe der Anfangsnummern. Die höchstbewertete Straße würde so 4-5-6-7-8-9 lauten. Zwei kleine Straßen, z. B. 1-2-3 und

7-8-9 werden dabei auf jeden Fall von einer 4-er Straße geschlagen. Haben zwei oder mehrere Spieler zwei kleine Straßen, gewinnt die mit der höchsten Hausnummer darin.

### Gewinnermittlung

Alle Verlierer müssen die Anzahl Chips in den Pott zahlen, die der Anzahl Häuser entspricht, mit denen der Gewinner gewonnen hat. Der Gewinner darf sich die gleiche Anzahl auszahlen lassen.





**KRONE und der Spielehersteller ASS  
haben weitere interessante KRONE-Spiele für Erwachsene  
herausgebracht:**

## WÜRFEL JOKER

Zwei spannungsreiche Kombinations-  
spiele in einem Karton. Für Spieler, die das  
Risiko lieben. Wer mit Zahlen zu jonglieren  
versteht und konsequent seine Spielstrate-  
gie verfolgt, schafft leicht den »Großen  
Sprung«, die »Kleine Straße« und die  
»Parade«. Oder verwandelt die »Risiko-  
Fünf« in eine gewinnbringende Chance.

## GOUP

Ein aufregendes Spiel mit Chips, Spielgeld  
und vielen Spielsteinen. Für 2–6 Personen.  
Die Spannung steigt ständig und erreicht

in den Schlußminuten ihren Höhepunkt,  
wenn sich herausstellt, wer sein Start-  
kapital am besten genutzt hat.

## BAFFEL

Ein spannendes Brettspiel für 2–4 Spieler.  
Gute Nerven, Überlegung und auch Glück  
bestimmen das Spiel. Wer durch den  
taktischen Einsatz seiner Würfel die Über-  
gangsfelder geschickt überwindet, hat  
große Aussichten, eins der Zielfelder zu  
erreichen.

## TRANS-CART

Bieten. Kaufen. Pluspunkte sammeln.  
Dem Gegner Minuspunkte zuschieben.

Wer die Nerven behält und auch bereit  
zum Risiko ist, kann das Spiel für sich  
entscheiden.  
Für 2–5 Personen. Von Anfang bis Ende  
spannend und abwechslungsreich.

## domingo

Domingo ist ein spannendes Lege-Spiel  
mit Domino-Symbolen, Ringen und Kar-  
ten, bei dem Glück und viel taktisches  
Geschick entscheiden.  
Wem es gelingt, hochbewertete Figuren  
zu legen, kann in diesem Spiel gewinnen.  
Für 2–4 Personen.



**Viel Spaß beim Spiel wünscht die leichte KRONE aus dem Hause Simon Arzt.**