6 NIMMT!

von Wolfgang Kramer

Kein Spiel für Hornochsen!

Spieler: 2 - 10 Alter: ab 10 Jahren

Inhalt: 104 Karten , 1 Spielanleitung

SPIELBESCHREIBUNG

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 nach aufsteigenden Zahlen.

Vier Reihen bilden
Vom restlichen Kartenstapel legen Sie die obersten 4 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 4 Reihen bei Spielbeginn

SPIELABLAUF

1. Karte Ausspielen
Alle Spieler legen **verdeckt** 1 Karte 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: **"Niedrigste Differenz"***
Eine Karte muß immer in die Reihe gelegt werden, deren letzte Karte die **niedrigste** Differenz zu der neuen Karte aufweist.

Beispiel:
Wie die Abbildung 1 zeigt, haben die letzten Karten der 4 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 "Niedrigste Differenz" muß sie aber in die dritte Reihe kommen. Die Karte "61" muß nach Regel 2 in die vierte Reihe gelegt werden.

Abb. 2: Zeigt die 4 Reihen nach der 1. Runde.

II. Karten kassieren
So lange 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 5 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 5 Karten **dieser** Reihe zu 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 5 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 4 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 und seine "niedrige" 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 Reihe 2 und nimmt **die** "37". Mit seiner "3" macht er eine neue Reihe 2 auf. Der Spieler mit der Karte "9" hatte Glück, denn er kann jetzt seine "9" hinter die "3" legen.

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

Beachte:
Wer aufgrund einer "niedrigen Karte" eine komplette Reihe nehmen muß, wählt sich 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 vor sich auf dem Tisch im sogenannten "Hornochsenstapel" ab.

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

SPIELENDE

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

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

SPIELTIPS

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

Im **1. Beispiel** spielt ein Spieler die Karte "45" aus, weil er meint, sie in die dritte Reihe hinter die "41" legen zu können. Hier irrt er, denn er muß sie hinter die "42" in die vierte Reihe legen. Nach Regel 2 besteht hier die niedrigste Differenz. Da dies die 6. Karte ist, muß er die 4. Reihe nehmen!

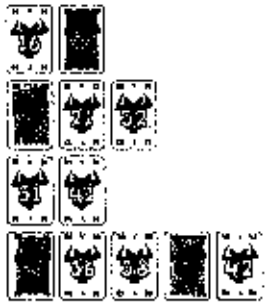

Abb. 5: Kartenausl. zu Bsp. 1

Im **2. Beispiel** spielte ein Spieler die Karte "52" 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!!

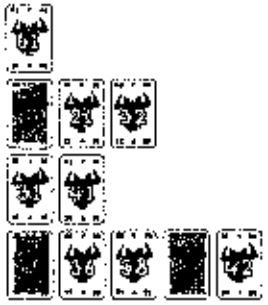

Abb. 6: Kartenausl. zu Bsp. 2

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
Man spielt nur mit so vielen Karten, wie Spieler teilnehmen.
Die Regel hierfür ist: Anzahl der Spieler mal 10 plus 4 Karten.
Beispiel: 3 Spieler - 34 Karten von 1 - 34.
4 Spieler - 44 Karten von 1 - 44 usw.
Alle darüberliegende Kartennummern werden aussortiert.

2. Jeder Spieler wählt seine 10 Karten selbst aus.
Die Karten werden offen auf dem Tisch ausgelegt. Reihum nehmen sich die Spieler immer eine Karte, bis sie 10 Karten auf der Hand haben. Jetzt müssen noch 4 Karten auf dem Tisch liegen. Diese 4 Karten stellen die 4 Reihen dar.

Der weitere Ablauf des Spiels entspricht dem Grundspiel.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, MCMXCIV