

# 6 nimmt! JUNIOR

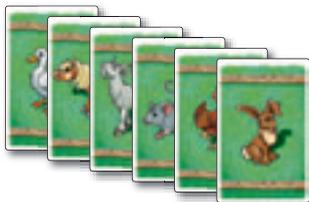
Von Wolfgang Kramer

Spieler: 2-5 Personen

Alter: ab 5 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

## SPIELMATERIAL



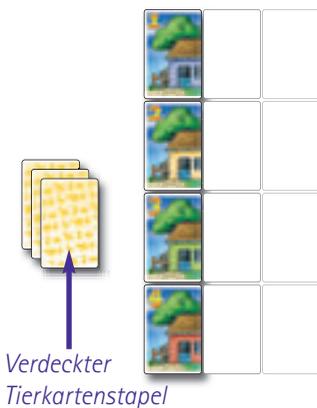
52 Tierkarten, davon zeigen 42 Karten je ein Tier,  
6 Karten je zwei Tiere und 4 Karten je drei Tiere

4 Stallkarten

## SPIELIDEE

Noch scheint die Sonne am blauen Himmel über der kleinen Tierfarm. Aber die dunklen Gewitterwolken sind in der Ferne schon zu erkennen. Aus Angst vor dem Gewitter suchen die Ponys, Ziegen, Hasen, Enten, Hühner und sogar die kleinen Mäuschen einen Unterschlupf in den schützenden Ställen. Die Spieler helfen dabei, dass jedes Tier auch seinen Platz findet. Der Spieler, der sechs unterschiedliche Tiere in einem Stall versammelt, darf die Tierkarten in seine Obhut nehmen. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Tierkarten besitzt.

## SPIELVORBEREITUNG



Die vier Stallkarten kommen untereinander in die Tischmitte. Jede Stallkarte ist der Beginn einer Reihe. Die Tierkarten werden gemischt und verdeckt als Zugstapel vor die Stallkarten gelegt (siehe Abbildung).

## SPIELABLAUF

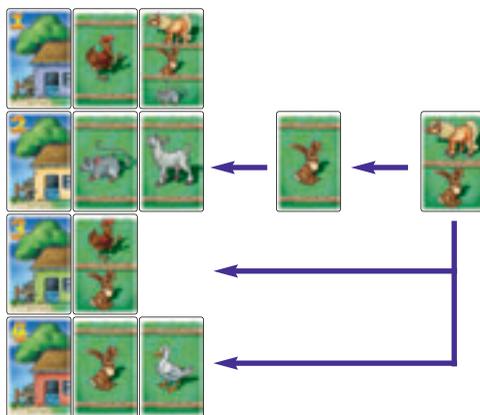
Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wer an die Reihe kommt, zieht die oberste Karte des Zugstapels und legt sie **offen** in eine der vier Reihen. Die gezogene Tierkarte wird immer rechts an das Ende der gewählten Reihe angelegt (siehe unten). Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beim Anlegen in einer der vier Reihen sind die folgenden vier Regeln zu beachten:

- Ein Tier **muss** immer in eine Reihe gelegt werden, in der es noch nicht vorkommt.
- Sollte ein Tier in allen vier Reihen vorkommen, dann **darf** der Spieler die gezogene Karte in einer **beliebigen Reihe** ablegen
- Zeigt eine gezogene Karte mehrere Tiere, muss sie in eine Reihe gelegt werden, in der mindestens eines von den abgebildeten Tieren noch nicht vorkommt. Die anderen Tiere auf dieser Karte dürfen in der Reihe bereits vorhanden sein. Sollten alle Tiere der Karte in jeder Reihe bereits vorkommen, darf der Spieler die Karte in eine beliebige Reihe ablegen.
- Ein Stall bzw. eine Reihe ist dann **voll**, wenn jedes der sechs Tiere mindestens einmal vorkommt. Wer in eine Reihe das **sechste** Tier legt, erhält alle Tierkarten der Reihe, auch die gerade gelegte Karte. Dies können sowohl mehr als auch weniger als sechs Tierkarten sein. Die Stallkarte bleibt immer liegen.

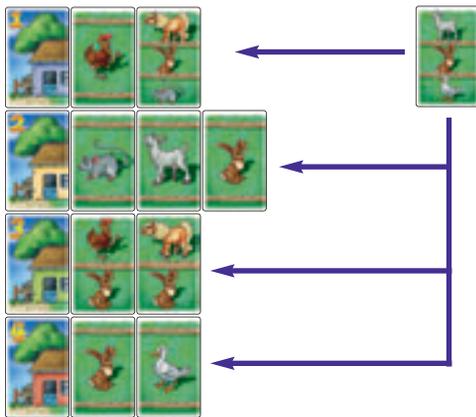
Wer die Tierkarten einer Reihe nehmen darf, legt sie als Stapel vor sich ab. Die leere Reihe kann wieder mit Tierkarten gefüllt werden. Es stehen also immer vier Reihen zum Ablegen zur Verfügung.

Beispiele:



Der Hase kann nur in die zweite Reihe gelegt werden, weil in den anderen drei Reihen schon ein Hase vorkommt.

Die Karte „Pony mit Hase“ darf danach in die 2., 3. oder 4. Reihe gelegt werden, weil das Pony in all diesen Reihen nicht vorkommt.



Die Karte „Ziege mit Hase und Ente“ darf in jede Reihe gelegt werden, weil in jeder Reihe mindestens ein neues Tier dazu kommt.

Wird die Karte in die erste Reihe gelegt, ist die Reihe voll (sechs verschiedene Tiere) und der Spieler erhält die drei Karten!

## SPIELENDEN

Das Spiel endet, sobald die letzte Tierkarte des Zugstapels in einer Reihe abgelegt wurde. Nun zählen alle Spieler die Tierkarten in ihrem Stapel. Wer die meisten Karten besitzt, gewinnt. Spieler, die noch nicht zählen können, legen alle Karten in einer Reihe aus. Wer die längste Reihe besitzt, gewinnt.

### VARIANTE: Keiner will eine Tierkarte

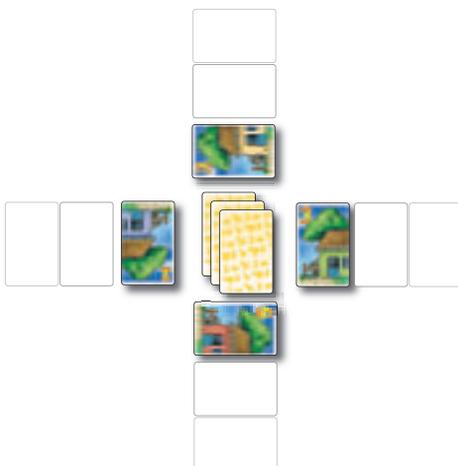
Alle Regeln bleiben dieselben. Die Spieler vermeiden aber jetzt, einen Stall bzw. eine Reihe mit der sechsten Tierart zu vervollständigen, denn dann müssen sie alle Tierkarten dieser Reihe nehmen. Nur wenn es gar nicht anders geht, legt ein Spieler die sechste Tierart in eine Reihe.

Es gewinnt, wer am Spielende die wenigsten Karten besitzt!

### VARIANTE: Alle spielen gleichzeitig

In dieser Variante sind die Zahlen auf den Stallkarten wichtig. Die Karte mit der „1“ kennzeichnet die erste Reihe, die Karte mit der „2“ die zweite Reihe usw. Im Gegensatz zum normalen Spiel, werden die Reihen jetzt sternförmig in der Tischmitte ausgelegt (siehe Abbildung unten).

Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Karte des Zugstapels auf und lässt die Karte auf dem Stapel liegen, so dass alle Spieler sie gleichzeitig sehen können.



Sofort prüfen alle Spieler, ob durch Anlegen dieser Karte in einer Reihe sechs verschiedene Tiere vorkommen.

Ist dies nicht der Fall, legt der Spieler, der an der Reihe ist, die aufgedeckte Karte nach den bekannten Regeln in eine Reihe seiner Wahl.

Ist es jedoch möglich eine Reihe mit dieser Karte durch die sechste Tierart zu vervollständigen, ruft der Spieler, der dies erkennt, sofort „6 nimmt!“ und schnappt sich die Stallkarte dieser Reihe. Alle Spieler prüfen nach, ob in dieser Reihe (mit der aufgedeckten Karte) dann tatsächlich sechs verschiedene Tiere vorkommen.

- Hat der rufende Spieler Recht, erhält er die Karten der Reihe, einschließlich der aufgedeckten Karte.
  - Hat er zu Unrecht gerufen, muss er von seinem Stapel eine Karte abgeben und beiseite legen, sofern er schon eine Karte besitzt. Die aufgedeckte Karte wird dann von dem Spieler, der an der Reihe ist, gemäß den Regeln in eine Reihe seiner Wahl gelegt.
- In beiden Fällen wird die gegriffene Stallkarte wieder an den Beginn ihrer Reihe gelegt.

Sollten mehrere Spieler „6 nimmt!“ rufen und nach unterschiedlichen Stallkarten greifen, müssen auch mehrere Reihen geprüft werden.

- Haben mehrere Spieler Recht, erhalten sie die Karten der Reihe deren Zahlenkarten sie gegriffen haben.
- Wer zu Unrecht gerufen hat, muss eine Karte von seinem Stapel abgeben, sofern er eine Karte besitzt.
- Die aufgedeckte Tierkarte erhält kein Spieler. Sie wird anschließend vom Spieler, der an der Reihe ist, gemäß den Regeln in eine Reihe gelegt.

Alle gegriffenen Stallkarten werden wieder an den Beginn ihrer Reihe gelegt.



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

