

6 nimmt!



amigo-spiele.de/04910

von Wolfgang Kramer
mit Illustrationen von Franz Vohwinkel
Kein Spiel für Hornochsen!

Spieler: 2–10 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

Inhalt: 104 Spielkarten

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

Mischen Sie alle Karten und teilen Sie an jeden Spieler **10 Karten** aus. Alle Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand.

Legen Sie Papier und Bleistift bereit.

VIER REIHEN BILDEN

Vom restlichen Kartenstapel legen Sie die obersten vier Karten offen untereinander 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 und daher beiseite gelegt.



Abb. 1: zeigt die vier Reihen bei Spielbeginn.

SPIELABLAUF

1. KARTE AUSSPIELEN

Alle Spieler legen **verdeckt** eine 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 nach zehn Runden alle 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 bilden.

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 jeweils ersten 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 erste Reihe hinter die „12“ kommen; ebenso verhält es sich mit der Karte „15“. Die Karte „44“ kann nach Regel 1 sowohl in die erste, zweite oder dritte 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 vier Reihen nach der 1. Runde.

2. 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, der eine solche Karte ausgespielt hat, Karten kassieren.

3. Regel: „Volle Reihe“

Eine Reihe ist mit fünf Karten voll. Wenn nach Regel 2 eine sechste Karte in diese Reihe gelegt werden muss, muss der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, alle fünf 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 fünf Karten voll ist. Der Spieler, der die „30“ ausgespielt hat, muss seine Karte ebenfalls in die erste Reihe legen. Weil seine „30“ die sechste Karte ist, muss er die fünf Karten dieser Reihe nehmen. Die „30“ stellt jetzt die neue 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: „Niedrige 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 neue 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 zweite Reihe und nimmt die „37“. Mit seiner „3“ macht er eine neue zweite 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 vierte Reihe.



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

Tipp: Wer aufgrund einer „niedrigen Karte“ eine komplette Reihe nehmen muss, wählt in der Regel die Reihe mit den wenigsten Minuspunkten.

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.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle Handkarten 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 der Partie kann natürlich auch eine andere Punktzahl oder Anzahl an Spielen vereinbart werden.

SPIELTIPPS

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 sechste Karte ist, muss er die vierte Reihe nehmen!



Abb. 5: Kartenauslage zu Beispiel 1

Im **2. Beispiel** spielt ein Spieler die Karte „62“ aus und glaubt, einen guten Zug zu machen. Er will sie in die erste Reihe legen. Dies wird aber ein böser Reifall. Denn im gleichen Zug spielt ein anderer Spieler die „29“ aus und leert die erste Reihe (niedrigste Karte). Nun muss unser Freund seine Karte in die vierte Reihe legen und kassiert alle fünf Karten!



Abb. 6: Kartenauslage zu Beispiel 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 BEKANTT

Die verwendete Kartenanzahl hängt von der Zahl der Spieler ab.

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 darüber liegende 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 vier Karten auf dem Tisch liegen. Diese vier Karten stellen die vier Reihen dar.

Der weitere Ablauf des Spiels entspricht dem Grundspiel.



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