

Und noch ein drittes Spiel konnte 1994 in unsere „Hall of Games“ aufsteigen, und das sogar in einem wahren Durchmarsch. Die Wahl dieses lockeren Kartenspiels für größere Runden unterstreicht, dass die Knobelritter nicht auf bestimmte Spielgenres fixiert sind.

3



104 Karten, mehr findet sich nicht in der kleinen Verpackung. Doch mehr braucht man auch nicht für das Kartenspiel, das am besten Weg ist, ein Klassiker zu werden.

Auf diesen Karten, die von 1 bis 104 nummeriert sind, finden sich Hornochsen (nur deren Köpfe, nicht die ganzen Rindviecher) in unterschiedlicher Anzahl und man versucht, möglichst wenige davon zu sammeln. Dass das nicht einfach ist, kann man sich denken.

Zu Beginn erhält jeder Spieler 10 Karten, vier weitere werden in der Mitte des Tisches aufgedeckt und jede bildet den Anfang einer Reihe, an die angelegt wird.

Jeder Spieler sucht sich nun verdeckt eine seiner Karten aus und nachdem gleichzeitig aufgedeckt wurde, wird an die Reihen angelegt. Folgende Regeln gelten dabei:

1. Aufsteigende Reihenfolge: Dies bedeutet, dass man eine Karte an eine Reihe nur dann anlegen kann, wenn sie einen höheren Wert hat als die zuletzt liegende. Hat man dabei die Auswahl zwischen mehreren Reihen, so kommt die zweite Regel zu tragen.

2. Niedrigste Differenz: Bei einer Auswahl von mehreren Reihen muss die Karte in jene gelegt werden, bei der die Differenz zwischen der zu legenden Karte und der bereits liegenden Karte am niedrigsten ist.

Eine Regel bleibt noch

nachzutragen: In einer Runde werden die Karten immer in aufsteigender Reihenfolge angelegt, das heißt der Spieler mit der niedrigsten Karte beginnt, dann der mit der zweitniedrigsten, etc.

Wie kommt man nun zu Hornochsen? Dies möchte man vermeiden, aber Hornochsen, die sich auf den Karten befinden, kassiert man dann, wenn man die sechste Karte in eine Reihe legen müsste. In diesem Fall muss man die bereits liegenden fünf Karten an sich nehmen (daher der treffende Titel: „6 nimmt!“) und die sechste Karte bildet den Anfang einer neuen Reihe.

Die zweite Möglichkeit, an die unbeliebten Minuspunkte zu kommen, tritt dann ein, wenn die gespielte Karte niedriger ist als alle bereits liegenden. Dann sucht man sich mehr oder weniger freiwillig eine Reihe aus (in der Regel die mit den wenigsten Hornochsen) und nimmt deren Karten an sich.



Nachdem alle Karten angelegt wurden, sucht man sich wieder eine Karte aus, es wird angelegt, usw. bis alle zehn Karten gespielt wurden. Danach wird abgerechnet. Falls noch kein Spieler insgesamt 66 Minuspunkte erreicht hat, wird wieder gemischt und eine neue Runde eröffnet.

„6 nimmt!“ ist locker und dennoch nicht einfach zu spielen. Die Entscheidung, welche Karte zu spielen ist, fällt einem nicht leicht. Hohe Karten sind immer ein Glücksspiel, denn bis man zum Legen drankommt, kann die Situation am Tisch schon vollkommen anders aussehen, als bei der Auswahl der Karte. Zu niedrige Karten



sind auch nicht besonders gut, denn dann kann es passieren, dass man eine ganze Reihe nehmen muss und da können schon 10 bis 15 Hornochsen zusammenkommen.

Alles in allem ist „6 nimmt!“ jedoch ein Spiel, welches ideal ist zum Einstimmen auf einen langen Spieleabend oder zum Ausklingen lassen desselben.

Die „Profivariante“ sollte auch noch erwähnt werden: Es sind alle Karten, die sich im Spiel befinden, bekannt. Denn es spielen nur die Karten von 1 bis 10 x Anzahl der Mitspieler + 4 (bei sechs Spielern zum Beispiel von 1 bis 64) mit. Dadurch wird das Spiel berechenbarer.

Christian Gawrilowitz

Info-Box

Titel: 6 nimmt!
Art: Lustiges Kartenspiel
Autor: Wolfgang Kramer
Spieler: für 2 bis 10 (!) Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Verlag: Amigo Spiele
Jahr: 1994
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: ca. Euro 7,--
Auszeichnungen: Deutscher Spielepreis 1994
 À la carte-Preis 1994

Anm. der Red.: Das Spiel gewann 1994 den Deutschen Spielepreis und auch den „À la carte“-Preis für das beste Kartenspiel vom Verlag „Fairplay“

GameNews-Wertung

