

Siegpunkt★ smm ★ Sammler

Der sympathische Spieleshop

6 nimmt! – Kurzspielregel

Grundregeln:

- Die Karten einer Reihe müssen **immer aufsteigend** sortiert sein.
- Eine Karte muss immer in der Reihe angelegt werden, wo die **Differenz** des Kartenwerts dieser Karte zu dem der letzten Karte in der Reihe **am niedrigsten** ist.
- Beim Anlegen der **6. Karte** in einer Reihe, muss der Spieler die anderen **5 Karten nehmen** und vor sich ablegen. Seine Karte bildet den Beginn einer neuen Reihe.
- Ist der Kartenwert der gespielten Karte niedriger als der, der letzten Karten in allen Reihen, muss der Spieler alle Karten einer beliebigen Reihe nehmen.

Spielvorbereitung:

- Die Karten werden gemischt und an jeden Spieler werden **10 Karten** verteilt.
- 4 weitere Karten werden untereinander als Beginn von **4 Reihen** ausgelegt.

Spielablauf:

10 Runden werden gespielt, die wie folgt ablaufen:

- **Karten wählen:** Alle Spieler wählen gleichzeitig 1 Karte und legen sie verdeckt aus.
- **Karten aufdecken:** Alle Spieler decken ihre Karte gleichzeitig auf.
- **Karten anlegen:** Beginnend mit der kleinsten Karte bis hin zur größten Karte werden die Karten nacheinander an die korrekte Reihe (s.o.) angelegt.

Spielende:

Für jeden Spieler wird die **Summe der Hornochsen** auf den Karten, die er nehmen musste, notiert. Es werden so lange Spiele gespielt, bis ein Spieler mehr als 66 Hornochsen hat. Der Spieler mit den **wenigsten Hornochsen** ist der Sieger.

Siegpunkt★ smm★samm^{ler}

Der sympathische Spieleshop

6 nimmt! – Spielhilfe

Grundregeln:

- Karten einer Reihe müssen immer aufsteigend sortiert sein
- Karte immer in Reihe legen, wo Differenz am niedrigsten ist
- 6. Karte angelegt => 5 Karte nehmen, Angelegte Karte bildet neue Reihe
- Karte niedrige als alle letzten Karten => Karten 1 beliebigen Reihe nehmen

Spielvorbereitung:

- Pro Spieler: 10 Karten
- 4 Karten als Reihenbeginn auslegen

Spielablauf:

10 Runden werden gespielt:

- **Karten wählen:** Spieler wählen gleichzeitig 1 Karte
- **Karten aufdecken:** Spieler decken ihre Karte gleichzeitig auf.
- **Karten anlegen:** Karten werden einzeln, nach Größe sortiert angelegt

Spielende:

- Hornochsen auf genommenen Karten als Minuspunkte notieren
- Neue Runden, bis ein Spieler 66 Hornochsen hat, Gewinner ist der mit den wenigsten