

6nimmt! Brettspiel



amigo-spiele.de/01951

von Wolfgang Kramer mit Illustrationen von Franz Vohwinkel

Spieler: 2–6 Personen

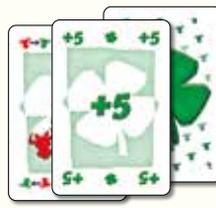
Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 25 Minuten

INHALT



24 Aktionskarten



12 Glückskarten



100 Plättchen
mit Zahlen von 1 bis 100 und ein,
zwei, drei oder fünf Hornochsen



2 Stoppschilder



6 Sichtschirme



6 Zählsteine



1 Spielplan mit Vorder- und Rückseite

SPIELIDEE

An Reihen anlegen und Reihen kassieren. So weit bekannt! Doch der Spielplan mit zahlreichen Sonderfeldern sorgt für ein ganz neues Spielerlebnis.

6nimmt! Brettspiel enthält neben dem **Grundspiel** auch eine **Profiversion**. Diese bietet mit Aktionskarten und einem anderen Spielplan neue Herausforderungen. Grundspiel und Profiversion könnt ihr außerdem mit den **Glückskarten** kombinieren. Damit macht ihr aus lästigen Minuspunkten Pluspunkte. Es gibt also insgesamt vier Versionen:

-  1. Grundspiel
-  2. Grundspiel mit Glückskarten
-  3. Profiversion
-  4. Profiversion mit Glückskarten

Es bietet sich an, die vier Versionen in dieser Reihenfolge zu spielen und sich so nach und nach mit den jeweils neuen Regeln vertraut zu machen.



GRUNDSPIEL



SPIELAUFBAU

- Legt den **Spielplan** mit dem blauen Hornochsen in die Tischmitte.
- Nehmt euch alle einen **Zählstein** eurer Wahl und stellt ihn auf das Feld „0“ der Punkteleiste.
- Nehmt euch alle den zu eurem Zählstein farblich passenden **Sichtschirm** und stellt ihn vor euch auf.
- Mischt alle **Plättchen**. Gebt jedem Spieler verdeckt zwölf Stück und legt sie offen hinter eure Sichtschirme.
- Legt auf das jeweils erste Feld der **vier obersten Reihen** des Spielplans ein zufälliges Plättchen und deckt es auf.
- Bei zwei und drei Spielern legt ihr die übrigen Plättchen als **Vorrat** verdeckt neben den Spielplan. Bei vier, fünf oder sechs Spielern legt ihr sie in die Spielschachtel zurück.
- Alles übrige Material legt ihr zurück in die Spielschachtel. Es wird in dieser Partie nicht gebraucht.

4	93
29	20
99	18
44	67
65	51
61	06

Steffen



3	100
86	84
22	43
59	50
19	2
60	9

Mella

57	1	23	25	14	24
25	1	23	25	14	24
52	30	89	73	28	31
52	30	89	73	28	31

Basti



Vorrat

SPIELABLAUF

Ihr spielt mehrere Runden. Eine Runde besteht immer aus den folgenden zwei Schritten:

1. Plättchen ausspielen

2. Plättchen anlegen

1. Plättchen ausspielen

Wählt alle **gleichzeitig** ein Plättchen hinter eurem Sichtschirm und legt es **verdeckt** vor euren Sichtschirm.

2. Plättchen anlegen

Deckt alle ausgespielten Plättchen auf und legt sie an die vier aktiven Reihen auf dem Spielplan an (immer von links nach rechts). Der Spieler mit dem niedrigsten Plättchen beginnt. Die anderen Spieler folgen in aufsteigender Reihenfolge, bis auch der Spieler mit dem höchsten Plättchen dieses angelegt hat.

Hinweis: Eine Reihe gilt als **aktiv**, solange mindestens ein Plättchen in dieser Reihe liegt. Es sind immer vier Reihen aktiv. Jedes Plättchen passt immer an das Ende genau einer aktiven Reihe. Dafür gelten drei Regeln:

Regel 1: Aufsteigende Zahlenfolge

Dein Plättchen muss immer einen höheren Wert haben als das letzte Plättchen der Reihe.

Regel 2: Niedrigste Differenz

Unter den möglichen Reihen nach Regel 1 musst du dein Plättchen an die Reihe anlegen, deren letztes Plättchen die geringste Differenz zu deinem ausgespielten Plättchen aufweist.

Regel 3: Ausnahme „zu niedrige Zahl“

Ist dein Plättchen so niedrig, dass du es nach Regel 1 an keine Reihe aufsteigend anlegen kannst, **musst du das Plättchen an die Reihe mit dem höchsten Plättchen an letzter Stelle anlegen.**



③ Steffen
 ① Basti
 ② Mella



Beispiel: Zuerst legt Basti die 57 an. Aufsteigend passt sie an die erste, dritte und vierte Reihe. Bei diesen Reihen besteht die geringste Differenz zwischen der 56 und der 57. Deswegen muss Basti die 57 an die vierte Reihe legen. Auf dieselbe Weise legen danach Mella die 60 und Steffen die 93 an.



② Steffen
 ① Basti
 ③ Mella



Beispiel: Zuerst legt Basti die 1 an. Sie ist so niedrig, dass sie an keine Reihe aufsteigend passt. Deswegen muss sie an die Reihe mit dem höchsten Plättchen an letzter Stelle angelegt werden, also an die zweite Reihe. Danach legt Steffen die 18 an und zuletzt Mella die 19.

DIE SONDERFELDER

Immer wenn ihr ein Plättchen auf ein Sonderfeld legt, löst ihr **sofort** den abgebildeten Effekt aus. Es gibt die folgenden Sonderfelder:



Reihe nehmen:

Du erhältst so viele Minuspunkte, wie alle Plättchen – bis auf dein ausgespieltes – in dieser Reihe Hornochsen zeigen. Lege diese Plättchen danach in die Spielschachtel zurück und eröffne mit deinem ausgespielten Plättchen eine neue aktive Reihe. Lege es dafür auf das erste Feld der **nächsten freien** Reihe, die sich unterhalb der aktuellen Reihe befindet. Sollte sich unterhalb der aktuellen Reihe keine freie Reihe mehr befinden, legst du das Plättchen auf das erste Feld der **obersten freien** Reihe.

Hinweis: Eine Reihe gilt als **frei**, wenn kein Plättchen in dieser Reihe liegt.

Punkte kassieren

Immer wenn ihr Plus- oder Minuspunkte macht, zieht ihr euren Zählstein auf der Punkteleiste entsprechend viele Felder vor oder zurück.

Wichtig: Ihr könnt nie mehr als 44 Minus- oder Pluspunkte haben. Überzählige Punkte verfallen.

Beachte: Die Kleeblätter auf der Punkteleiste spielen nur eine Rolle, wenn ihr mit Glückskarten spielt.



Steffen

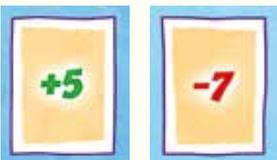


Beispiel: Steffen hat die 41 gespielt und muss sie an die erste Reihe legen. Damit löst er das Sonderfeld „Reihe nehmen“ aus. Er kassiert 8 Minuspunkte, legt die 15, 18 und 19 zurück in die Spielschachtel und die 41 in die nächste freie Reihe.



Grüner Hornochse / Roter Hornochse:

Du erhältst so viele Plus- (grün) bzw. Minuspunkte (rot), wie dein Plättchen Hornochsen zeigt. Sind zwei Hornochsen auf dem Feld abgebildet, erhältst du doppelt so viele Plus- bzw. Minuspunkte.



+X / -X:

Du erhältst die auf dem Sonderfeld angegebene Anzahl Plus- bzw. Minuspunkte.



Sonderreihe „Zwei Plättchen ausspielen“:

Ist diese Reihe aktiv und mindestens eines der Felder mit dem doppelten Plättchensymbol ist noch sichtbar, müssen alle Spieler in der Phase „Plättchen ausspielen“ **zwei statt einem Plättchen** ausspielen. Die Felder mit dem doppelten Plättchensymbol lösen keinen Effekt aus, wenn ihr ein Plättchen darauf legt.

Wichtig: In der Phase „Plättchen anlegen“ beginnt ihr wie gewohnt mit dem niedrigsten Plättchen, legt dann das zweitniedrigste Plättchen usw. Damit kommt jeder in dieser Phase zweimal an die Reihe.

SPIELEND

Bei zwei und drei Spielern: Habt ihr alle Plättchen ausgespielt und angelegt, erhaltet ihr sofort zwölf neue Plättchen aus dem Vorrat und spielt ganz normal weiter. Habt ihr auch diese zwölf Plättchen ausgespielt, endet das Spiel.

Bei vier, fünf oder sechs Spielern: Habt ihr alle Plättchen ausgespielt und angelegt, endet das Spiel.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

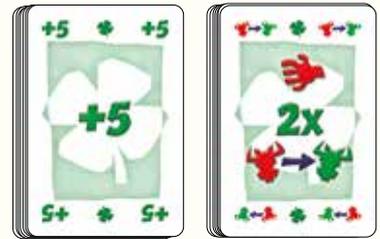
GRUNDSPIEL MIT GLÜCKSKARTEN

Es gelten die Regeln des Grundspiels. Die folgenden Regeln kommen hinzu:

Sortiert beim **Spielaufbau** die Glückskarten nach Vorderseiten und legt sie als zwei **offene** Glückskarten-Stapel neben den Spielplan.

Immer **wenn ihr Minuspunkte macht**, erhaltet ihr für jedes Kleeblatt, auf oder über das ihr mit eurem Zählstein zieht, **eine** Glückskarte auf die Hand – nehmt sie in beliebiger Kombination von den beiden Stapeln. Ist ein Stapel leer, könnt ihr euch die entsprechende Karte nicht nehmen.

Jedes Mal wenn ihr ein Plättchen anlegt, dürft ihr **unmittelbar davor** eine Glückskarte ausspielen. Ausgespielte Glückskarten legt ihr offen zurück auf den entsprechenden Stapel.

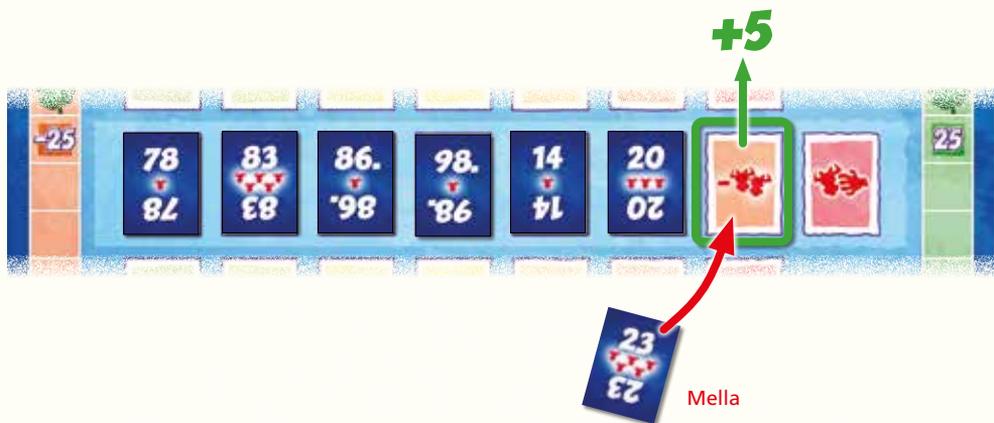


Die beiden Glückskarten haben die folgenden Funktionen:

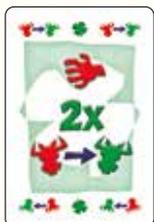


5 Pluspunkte:

Das Feld, auf das du dein Plättchen legst, wird einmalig zum Sonderfeld „5 Pluspunkte“. Du machst also 5 Pluspunkte und ignorierst einen eventuellen anderen Effekt dieses Feldes. Diese Glückskarte darfst du nicht ausspielen, wenn du dein Plättchen auf das letzte Feld einer Reihe legst.



Beispiel: Mella spielt die Glückskarte „5 Pluspunkte“ aus, bevor sie die 23 auf das Feld mit den zwei roten Hornochsen legt. Damit erhält sie anstelle von 10 Minuspunkten 5 Pluspunkte.



Positive Hornochsen:

Diese Glückskarte kannst du ausspielen, wenn du dein Plättchen auf das letzte Feld einer Reihe legst. Anstatt alle Plättchen in dieser Reihe als Minuspunkte zu werten, wertest du zwei beliebige Plättchen als Pluspunkte und verrechnest diese Pluspunkte sofort mit den Minuspunkten der anderen Plättchen.



Beispiel: Basti spielt die Glückskarte „Positive Hornochsen“, bevor er die 25 anlegt. Damit wertet er die Hornochsen zweier Plättchen als Pluspunkte. Er wählt die 83 und die 23. Anstelle von 17 Minuspunkten erhält er so 3 Pluspunkte.

PROFIVERSION

Es gelten grundsätzlich die Regeln des Grundspiels. Alle Änderungen sind im Folgenden beschrieben.

SPIELAUFBAU

- Legt den **Spielplan** mit dem roten Hornochsen in die Tischmitte.
- Legt die **Stoppschilder** neben dem Spielplan bereit.
- Mischt die **Aktionskarten** und gibt jedem Spieler zwei davon verdeckt auf die Hand. Die übrigen Aktionskarten legt ihr als verdeckten Aktionskarten-Stapel neben den Spielplan. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.
- Wie im Grundspiel erhält jeder Spieler einen **Zählstein**, einen **Sichtschirm** und zwölf **Plättchen**.
- Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, legt ihr wie gewohnt jeweils ein Plättchen auf die ersten Felder der **oberen vier Reihen**. Spielt ihr zu viert, fünft oder sechst, legt ihr diese vier Plättchen stattdessen auf die ersten Felder der **unteren vier Reihen**.
- Legt die übrigen Plättchen unabhängig von der Spielerzahl als **Vorrat** verdeckt neben den Spielplan.
- Alles übrige Material legt ihr zurück in die Spielschachtel. Es wird nicht gebraucht.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf gleicht vollständig dem des Grundspiels. Es kommen jedoch neue Sonderfelder und Aktionskarten hinzu.

DIE NEUEN SONDERFELDER



Reihe nehmen (Plättchen):

Lege alle Plättchen aus der Reihe – bis auf dein ausgespieltes – hinter deinen Sichtschirm. Du erhältst dafür (noch) keine Minuspunkte! Mit deinem ausgespielten Plättchen eröffnest du eine neue Reihe. Lege es dafür auf das erste Feld einer **beliebigen** anderen, freien Reihe. Damit löst du den Effekt dieses ersten Feldes aus.



Reihe nehmen (Hornochse):

Dieses Sonderfeld funktioniert wie im Grundspiel. Allerdings legst du dein ausgespieltes Plättchen nicht in die nächste freie Reihe, sondern auf das erste Feld einer **beliebigen** anderen, freien Reihe. Damit löst du den Effekt dieses ersten Feldes aus.



Plättchen ziehen:

Ziehe ein Plättchen vom Vorrat und lege es hinter deinen Sichtschirm.



Aktionskarte ziehen:

Ziehe eine Aktionskarte vom Aktionskarten-Stapel und nimm sie auf die Hand. Sollte der Aktionskarten-Stapel aufgebraucht sein, mischt alle Karten des Ablagestapels und legt sie als neuen Aktionskarten-Stapel bereit.

DIE AKTIONSKARTEN

Jedes Mal wenn ihr ein Plättchen anlegen müsst, dürft ihr **unmittelbar davor** beliebig viele Aktionskarten ausspielen. Ausgespielte Aktionskarten legt ihr auf den Ablagestapel.

Es gibt die folgenden Aktionskarten:



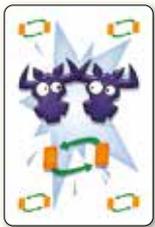
Stop!:

Lege ein Stoppschild an das Ende einer beliebigen aktiven Reihe (du löst dadurch kein Sonderfeld aus). An eine Reihe mit einem Stoppschild darf keiner von euch ein Plättchen anlegen.

Sobald ein Spieler eine Reihe nehmen muss, legt ihr alle Stoppschilder wieder zurück neben den Spielplan.

Wichtig: Ihr dürft diese Aktionskarte nicht ausspielen, wenn bereits zwei Stoppschilder auf dem Spielplan liegen.

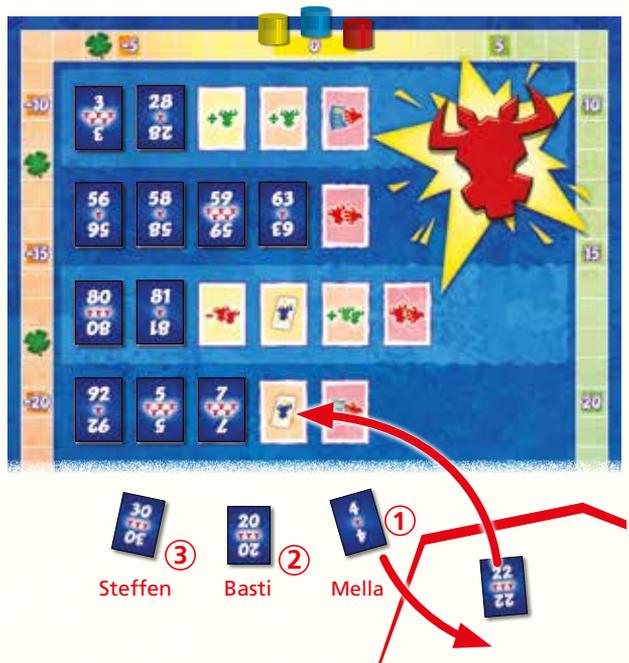
Beispiel: Steffen spielt die Karte „Stop!“, bevor er die 67 anlegt. Damit legt Steffen sein Plättchen nicht an die zweite, sondern an die erste Reihe.



Plättchentausch:

Lege dein ausgespieltes Plättchen zurück hinter deinen Sichtschirm. Spiele dafür ein neues Plättchen aus. Lege dieses neue Plättchen sofort an, selbst wenn andere Spieler noch Plättchen mit niedrigeren Werten ausgespielt haben.

Beispiel: Mella spielt die Karte „Plättchentausch“, bevor sie ihr Plättchen anlegt. Dadurch nimmt sie die 4 wieder hinter ihren Sichtschirm und spielt dafür eine 22 aus. Sie legt die 22 sofort an, obwohl Bastis 20 niedriger ist.



Überspringen:

Lege dein Plättchen nicht auf das nächste freie Feld der passenden Reihe, sondern auf das übernächste. Du überspringst damit also ein Feld. Dieses Feld bleibt frei und wird nicht mehr belegt (Ausnahme: Karte „An den Anfang legen“).

Wichtig: Du darfst diese Karte nicht spielen, um damit das letzte Feld einer Reihe zu überspringen.



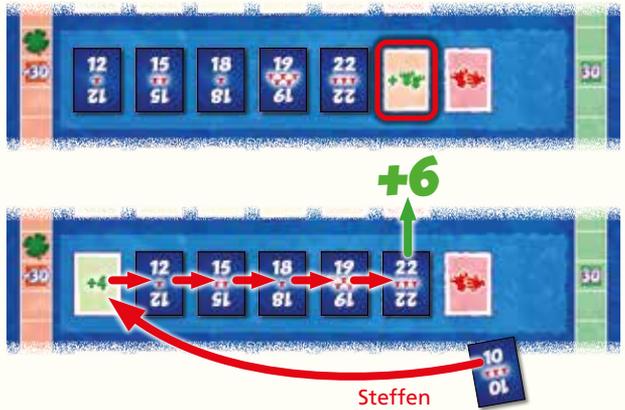
Beispiel: Basti spielt die Karte „Überspringen“, bevor er die 57 anlegt. Damit überspringt er das Feld „7 Minuspunkte“ und legt sein Plättchen auf das übernächste Feld.



An den Anfang legen:

Du darfst dein Plättchen an den Anfang einer beliebigen Reihe legen – solange dein Plättchen niedriger ist als das erste Plättchen dieser Reihe. Verschiebe dafür ausgehend vom ersten Feld der Reihe bis zum **nächsten freien Feld** (evtl. ein übersprungenes Feld) alle Plättchen um eine Position nach rechts. Lege dann dein Plättchen auf das frei gewordene Feld.

Wichtig: Dein angelegtes Plättchen löst dabei kein Sonderfeld aus. Stattdessen löst das Plättchen, das durch das Verschieben der Reihe auf ein freies Feld gelegt wird, dieses Sonderfeld aus.



Beispiel: Steffen spielt die Karte „An den Anfang legen“, bevor er die 10 anlegt. Damit verschiebt er die 12, 15, 18, 19 und 22 jeweils um eine Position nach rechts und legt die 10 auf das frei gewordene Feld. Die 22 löst das Feld mit den zwei grünen Hornochsen aus, das Steffen 6 Pluspunkte bringt.



Aufsteigend anlegen:

Du darfst dein Plättchen an das Ende einer **beliebigen** Reihe legen, solange die Zahlenfolge damit weiterhin aufsteigend ist (Regel 1: Aufsteigende Zahlenfolge). Für dieses Plättchen gilt also „Regel 2: Niedrigste Differenz“ nicht.

Beispiel: Mella spielt die Karte „Aufsteigend anlegen“, bevor sie die 69 anlegt. Damit kann sie die 69 an die erste, zweite oder vierte Reihe anlegen. Sie entscheidet sich für die vierte Reihe.



Noch ein Plättchen:

Spieler sofort ein weiteres Plättchen aus. Lege danach alle deine ausgespielten Plättchen einzeln nacheinander an (beginne mit dem niedrigsten), selbst wenn andere Spieler noch Plättchen mit niedrigeren Werten ausgespielt haben. Du darfst vor jedem Plättchen wie gewohnt weitere Aktionskarten ausspielen. Beachte aber, dass jede Aktionskarte immer nur für ein Plättchen gilt.



SPIELEND

Das Spiel endet (unabhängig von der Spielerzahl), sobald mindestens ein Spieler am Ende einer Runde keine Plättchen mehr hinter seinem Sichtschirm hat.
Wer jetzt noch Plättchen hinter seinem Sichtschirm hat, erhält für jeden darauf abgebildeten Hornochsen einen Minuspunkt.
Wer jetzt noch Aktionskarten auf der Hand hat, erhält für jede Aktionskarte 1 Pluspunkt.
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

PROFIVERSION MIT GLÜCKSKARTEN

Es gelten die Regeln der Profiversion. Die Glückskarten funktionieren wie im Grundspiel. Es kommt nur die folgende Regel hinzu:
Setzt ihr die Glückskarte „Positive Hornochsen“ bei dem Feld „Reihe nehmen (Plättchen)“ ein, erhaltet ihr zunächst für zwei Plättchen eurer Wahl Pluspunkte in Höhe der darauf abgebildeten Hornochsen und legt danach **alle** Plättchen – bis auf euer ausgespieltes – hinter euren Sichtschirm. Dann eröffnet ihr wie gewohnt mit eurem ausgespielten Plättchen eine beliebige andere, freie Reihe.

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

