

6nimmt! JUNIOR



amigo-spiele.de/09950

Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 5 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Ein Spiel von Wolfgang Kramer mit Illustrationen von Barbara Spelger

Spielmaterial



52 Kuhkarten
mit sechs
unterschied-
lichen Kühen



4 Reihenkarten



Afrika
Zebu



Deutschland
Holstein-Rind



Indien
Wasserbüffel



Japan
Wagyu-Rind



Nordamerika
Bison



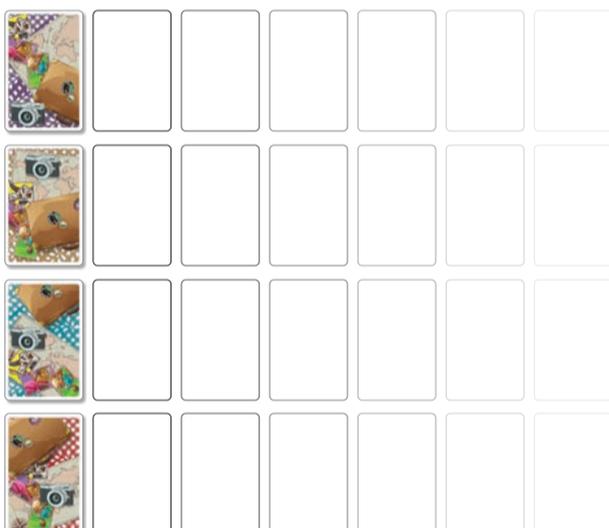
Schottland
Galloway-Rind

Spielidee

Andere Länder – andere Kühe! Kennst du das schottische Galloway-Rind? Oder den nordamerikanischen Bison? Hast du schon einmal einen indischen Wasserbüffel gesehen? Bei *6nimmt! Junior* reist du um die Welt und fotografierst all diese Kühe und noch mehr. Bist du am Zug, legst du eine Kuhkarte in eine Reihe. Sind damit alle sechs unterschiedlichen Kühe in dieser Reihe vertreten, erhältst du die Karten dieser Reihe. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

- Legt die vier Reihenkarten untereinander in die Tischmitte. Sie bilden jeweils den Anfang einer Reihe.
- Mischt die Kuhkarten und legt sie als verdeckten Stapel links neben die Reihenkarten.



Spielablauf

Wer zuletzt eine Kuh fotografiert hat, ist Startspieler. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, deckst du die oberste Karte vom Nachziehstapel auf. Lege diese Karte nach den folgenden Regeln rechts an eine Reihe deiner Wahl:

Regel 1: Durch das Anlegen der Karte muss **mindestens** eine neue Kuh in der gewählten Reihe hinzukommen – also eine Kuh, die vorher noch nicht in dieser Reihe vorhanden war.

Regel 2: Sind bereits **alle** auf der Karte abgebildeten Kühe in den vier Reihen vorhanden, lege die Karte in eine beliebige Reihe.

Beispiel: Ole kann seine schottische Kuh an die erste, dritte oder vierte Reihe anlegen. In der zweiten Reihe kommt die schottische Kuh schon vor. Deswegen darf er sie hier nicht anlegen. Ole entscheidet sich für die erste Reihe.



Reihe nehmen



Liegen in einer Reihe **alle sechs** unterschiedlichen Kühe, gilt diese Reihe als „voll“. Machst du mit deiner ausgespielten Karte eine Reihe voll, nimmst du **alle** Kuhkarten dieser Reihe und legst sie verdeckt vor dir als „Fotoalbum“ auf einem Stapel ab. Wer bei Spielende die meisten Karten eingesammelt hat, gewinnt! In die frei gewordene Reihe könnt ihr nun wieder neue Kuhkarten legen.

Spielende

Sobald ihr die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen und angelegt habt, endet das Spiel. Wer die meisten Kuhkarten eingesammelt hat, gewinnt. Haben mehrere unter euch die meisten Kuhkarten, gibt es mehrere Gewinner.

Varianten

Für Fortgeschrittene (ab 6 Jahren)

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:

Spielvorbereitung

Teilt jedem Spieler drei Handkarten aus, bevor ihr die gemischten Kuhkarten als Nachziehstapel bereitlegt.

Spielablauf

Anstatt eine Karte vom Nachziehstapel aufzudecken, spielst du eine beliebige deiner drei Handkarten aus und legst sie nach den bekannten Regeln an eine Reihe an. Ziehe danach eine Karte vom Nachziehstapel und nimm sie auf deine Hand. Damit hast du wieder drei Karten auf der Hand. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, ziehst du keine Karte mehr nach.

Spielende

Sobald ihr die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen **und** alle Handkarten ausgespielt habt, endet das Spiel. Wer die meisten Kuhkarten eingesammelt hat, gewinnt. **Hinweis:** Ihr könnt diese Variante auch mit einem größeren Ärgerfaktor spielen. Dann gewinnt, wer die **wenigsten** Kuhkarten eingesammelt hat. Damit seid ihr noch einen Schritt näher am klassischen *6 nimmt!*

Für Profis (ab 7 Jahren)

Diese Variante weicht erheblich vom Grundspiel ab.

Spielvorbereitung

Legt die vier Reihenkarten untereinander in die Tischmitte. Mischt die Kuhkarten. Legt neben jede Reihenkarte offen eine zufällige Kuhkarte als jeweils erste Karte der vier Reihen. Gebt außerdem jedem Spieler drei Kuhkarten auf die Hand und legt die übrigen als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Spielablauf



Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, spielst du eine Handkarte deiner Wahl offen aus. Lege diese Karte an eine beliebige Reihe. Die letzte Karte der gewählten Reihe **muss** dabei mindestens eine Kuh zeigen, die auch auf deiner ausgespielten Karte abgebildet ist. Es muss also auf beiden Karten dieselbe Kuh vorkommen.

Keine passende Karte gespielt?

Kannst du deine ausgespielte Karte auf diese Weise an keine Reihe anlegen, wähle eine beliebige Reihe. Sammle zunächst alle Kuhkarten dieser Reihe ein und lege sie verdeckt vor dir ab. Danach legst du deine ausge-

spielte Karte in die soeben freigewordene Reihe.

Die sechste Kuhkarte in einer Reihe

Legst du **die sechste Kuhkarte in eine Reihe**, musst du alle Kuhkarten dieser Reihe – bis auf deine ausgespielte – einsammeln und sie verdeckt vor dir ablegen. Deine ausgespielte Karte legst du in die soeben freigewordene Reihe. Ziehe immer am Ende deines Zuges eine Karte vom Nachziehstapel und nimm sie auf deine Hand. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, ziehst du keine Karte mehr nach.

Spielende

Sobald ihr die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen **und** alle Handkarten ausgespielt habt, endet das Spiel. Wer die **wenigsten** Kuhkarten eingesammelt hat, gewinnt. Haben mehrere unter euch die wenigsten Karten, gibt es mehrere Gewinner.

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

