

Wolfgang Kramer

6 nimmt!

JUBILEUMEDITIE



6 neemt !: **Jubileumeditie**
Geen spel voor stommelingen !
Amigo, 2005
Wolfgang KRAMER
2 - 10 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten



Spelmateriaal

- ➡ **104 kaarten**
genummerd van 1 tot en met 104
- ➡ **1 handleiding**



Doel van het spel

De bedoeling van dit spel bestaat erin om zo weinig mogelijk kaarten te incasseren. Elke kaart die een speler moet nemen, levert per afgebeelde runderkop één minpunt op.

De winnaar is die speler die aan het einde van het spel de minste minpunten (runderkoppen) heeft verzameld.

Spelvoorbereiding

Potlood en papier worden klaargelegd.

De kaarten worden zeer grondig gemixt en iedere speler ontvangt **10 kaarten**. De kaarten worden in de hand genomen en ze worden best opklimmend geordend volgens het getal op de kaart.

Vier rijen vormen

Van de overgebleven kaarten worden **de bovenste 4 kaarten** open in het midden van de tafel gelegd. Elke kaart vormt het begin van een rij die, inclusief deze kaart, **maximaal 5 kaarten** mag bevatten.

De stapel resterende kaarten wordt pas in het volgende spel gebruikt.



Afbeelding 1 toont de vier rijen aan het begin van het spel.

Spelverloop

1. Kaarten uitspelen

Alle spelers leggen **verdekt één kaart** uit hun hand vóór zich op de tafel. Pas als de laatste speler heeft beslist en een kaart heeft afgelegd, worden de kaarten omgedraaid.

De speler die **de kaart met de laagste waarde** heeft uitgespeeld, legt deze kaart als eerste **in één van de 4 rijen**. Daarna komt de speler met de op één na laagste kaart aan de beurt en legt zijn kaart in een rij ... enzovoort totdat tenslotte de speler met de hoogste kaart van deze ronde zijn kaart in een rij heeft ondergebracht.

De kaarten worden telkens in een rij naast elkaar gelegd. Daarna wordt dit scenario net zo vaak herhaald tot alle 10 kaarten zijn uitgespeeld.

Hoe worden de kaarten aan een rij toebedeeld ?

Elke uitgespeelde kaart past altijd maar in één rij.

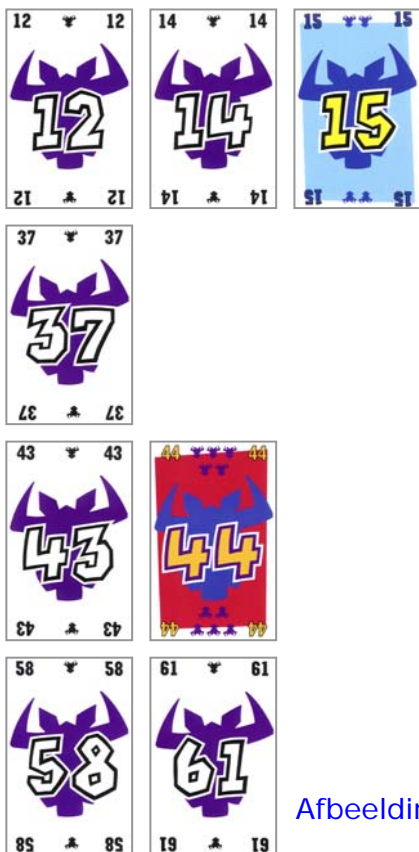
Daarbij gelden de volgende regels:

1. Eerste regel: de opklimmende getalvolgorde

De kaarten van een rij moeten altijd een opklimmende getalvolgorde hebben.

2. Tweede regel: het kleinste verschil

Een kaart moet altijd in die rij worden gelegd waarvan de waarde van de laatste kaart in die rij het kleinste verschil geeft met de nieuwe kaart.



Voorbeeld

Zoals afbeelding 1 laat zien, hebben de laatste kaarten van de 4 rijen de volgende waardes: 12, 37, 43 en 58.

Vier spelers spelen de volgende kaarten uit: 14, 15, 44 en 61. De 14 is de laagste kaart. Deze wordt als eerste in een rij gelegd. Overeenkomstig **regel 1** kan deze kaart alleen in de eerste rij achter de 12 worden gelegd; hetzelfde geldt voor kaart 15.

Kaart 44 kan volgens regel 1 zowel in de eerste, tweede en derde rij worden gelegd. Maar volgens **regel 2** (het kleinste verschil) moet deze kaart echter in de derde rij terecht komen.

Kaart 61 moet volgens **regel 2** in de vierde rij worden gelegd.

Afbelding 2 toont de vier rijen na de eerste ronde.

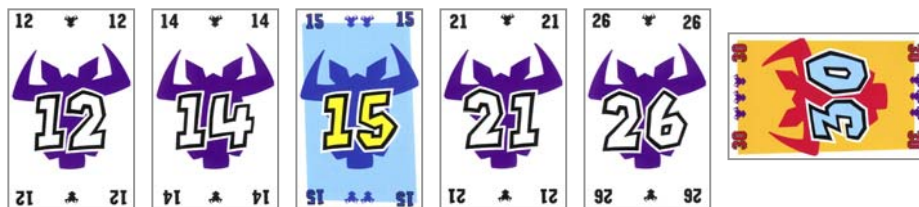
2. Kaarten incasseren

Zolang een speler een kaart in een rij kan onderbrengen, is er niets aan de hand. Maar wat gebeurt er met een rij die vol is of met een kaart die in geen enkele rij past ?

In de beide gevallen moet de speler die een dergelijke kaart heeft gespeeld, kaarten incasseren.

3. Derde regel: een volle rij

Een rij is vol als ze 5 kaarten bevat. Wanneer volgens regel 2 een zesde kaart in deze rij moet worden gelegd, moet de speler die deze kaart heeft uitgespeeld alle 5 kaarten van deze rij nemen. Zijn zesde kaart vormt het begin van een nieuwe rij.



Afbeelding 3a toont de vier rijen op het moment dat de kaart met de waarde 30 werd afgelegd.



Voorbeeld

Onze 4 spelers spelen de volgende kaarten uit: 21, 26, 30 en 36. De 21 en de 26 komen in de eerste rij, die met 5 kaarten nu vol is. De speler die de kaart 30 heeft uitgespeeld, moet eveneens in de eerste rij aanleggen. Aangezien het de zesde kaart is, moet hij de 5 kaarten van de eerste rij pakken. Zijn kaart 30 is nu de eerste kaart van de nieuwe eerste rij. De 36 van de laatste speler moet eveneens in de eerste rij worden gelegd en wordt na de 30 gelegd.

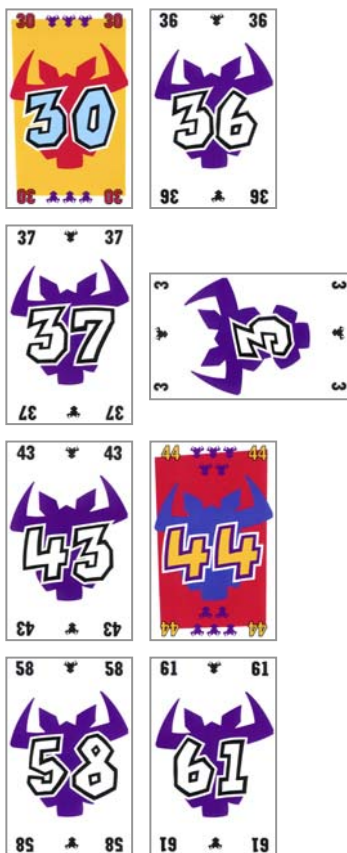


Afbeelding 3b toont de vier rijen na de tweede ronde.



4. Vierde regel: de laagste kaart

De speler die een kaart uitspeelt waarvan het cijfer zo laag is dat de kaart in geen enkele rij past, moet alle kaarten van een willekeurige rij nemen. Zijn uitgespeelde lage kaart wordt dan de eerste kaart van deze nieuwe rij.



Afbeelding 4a toont de vier rijen op het moment dat de kaart met de waarde 3 werd afgelegd.

Voorbeeld

De volgende kaarten worden uitgespeeld: 3, 9, 68 en 83.

De '3' als laagste kaart moet als eerste kaart ergens worden ondergebracht. Deze kaart past in geen enkele rij.

Daarom neemt de speler een willekeurige rij (uiteraard een rij met zo weinig mogelijk minpunten). Hij kiest de tweede rij en neemt kaart 37. Met zijn lage kaart 3 vormt hij het begin van een nieuwe tweede rij.

De speler met kaart 9 heeft geluk want hij kan deze kaart na kaart 3 leggen.



Afbeelding 4b toont de vier rijen na de derde ronde.

Opmerking

De speler die vanwege een lage kaart een complete rij moet nemen, kiest in de regel de rij met de minste minpunten !

Runderkop betekent minpunt

Op elke kaart staan tussen de getallen runderkoppen afgebeeld. Elke runderkop komt overeen met één minpunt.

Alle kaarten met:

➔ **vijftallen** (5, 15, 25, 35, 45, 65, 75, 85 en 95) hebben **2 runderkoppen**;



➔ **tientallen** (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 en 100) hebben **3 runderkoppen**;



➔ **dubbele getallen** (11, 22, 33, 44, 66, 77, 88 en 99) hebben **5 runderkoppen**;



➔ **het getal 55** (is zowel een dubbel getal als een vijftal) en heeft daarom **7 runderkoppen**.



De veestapel

De kaarten die door een speler worden geïncasseerd, worden vóór de speler op een eigen aflegstapel gelegd. Ze vormen de zogenaamde veestapel.

Opgelet

De kaarten die men als strafpunten moet nemen, mogen niet in de hand worden genomen. Deze kaarten vormen dus de veestapel !

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra alle kaarten zijn uitgespeeld. Elke speler neemt nu zijn veestapel en telt het totaal van de minpunten.

De resultaten van elke speler worden op een stuk papier genoteerd. Er worden meerdere spelletjes gespeeld totdat een speler meer dan 66 runderkoppen heeft verzameld. De speler die dan de minste runderkoppen bezit, wint het spel.

Voordat het spel begint, kan uiteraard een andere puntentelling worden afgesproken of een aantal spelrondes worden bepaald.



6 nimmt!

Iedere speler ontvangt tien kaarten die hij zo sluw mogelijk aan één van de vier rijen aanlegt.

Doch diegene die de zesde kaart aan een rij moet aanleggen, moet de eerste vijf kaarten nemen en incasseert minpunten.

Sedert 10 jaar heeft **6 nimmt!** zich in de harten van de spelers gegrift.

Dit was de aanleiding om een **jubileumeditie** uit te brengen met nieuwe varianten die het spel een gans nieuwe dimensie bieden.



2 - 10 45 min 10 +

Inhoud
104 kaarten
1 handleiding

Auteur
Wolfgang Kramer

Grafiek
Franz Vohwinkel

CE 4910



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
MMV
www.amigo-spiele.de

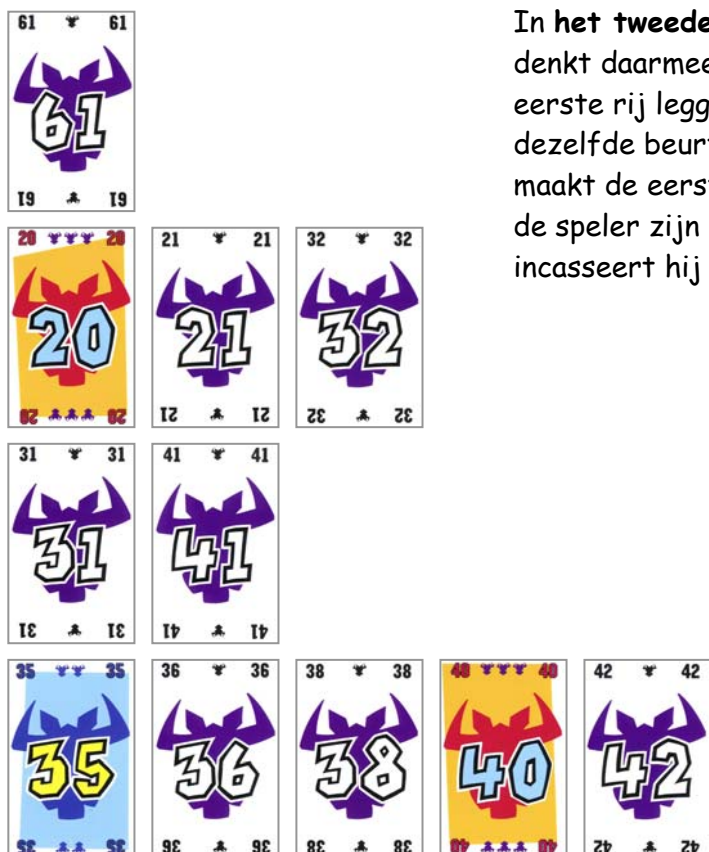


Speeltips

Twee voorbeelden maken duidelijk hoe men bij dit spel de mist kan ingaan.



In **het eerste voorbeeld** speelt een speler de kaart 45 uit omdat hij denkt dat deze kaart in de derde rij achter de 41 kan worden gelegd. Hier vergist de speler zich schromelijk want hij moet de kaart achter de 42 in de vierde rij leggen. Volgens regel 2 is hier (in de vierde rij) sprake van het kleinste verschil. Omdat dit de zesde kaart is, moet hij de vierde rij nemen !



In **het tweede voorbeeld** speelt een speler de kaart 62 uit en denkt daarmee goed te kunnen scoren. Hij wil de kaart in de eerste rij leggen. Dit blijkt echter een enorme vergissing want in dezelfde beurt speelt een andere speler de kaart 29 uit en maakt de eerste rij leeg (de 29 was de laagste kaart). Nu moet de speler zijn kaart met de waarde 62 in de vierde rij leggen en incasseert hij alle 5 kaarten.



ACHT VARIANTEN

Bij alle volgende varianten van '6 neemt !' blijven de basisregels van het spel altijd gelden. Eventuele aanvullende spelregels worden in de afzonderlijke varianten beschreven.

Variant 1: '6 neemt ! - Tactiek'

De spelers die van tactiek houden, moeten deze variant van het spel eens uitproberen.

Alle kaarten in het spel zijn **gekend**. Er wordt met minder kaarten gespeeld. Uit de 104 kaarten worden een aantal kaarten uitgesorteerd. Men speelt met een aantal kaarten al naargelang het aantal spelers.

De regels hiervoor is: **het aantal spelers x 10 + 4 kaarten**.

Voorbeeld

- 3 spelers = $3 \times 10 + 4 = 34$ kaarten (van 1 tot en met 34);
- 4 spelers = $4 \times 10 + 4 = 44$ kaarten (van 1 tot en met 44);
- 5 spelers = $5 \times 10 + 4 = 54$ kaarten (van 1 tot en met 54);
- ... enzovoort.

Alle kaarten met hogere getallen worden uit het spel gehaald.

Variant 2: '6 neemt ! - Logica'

Elke speler kiest zelf zijn eigen 10 kaarten.

Er wordt gespeeld met de spelregels van '6 neemt ! - Tactiek'. Er wordt nog één spelregel toegevoegd: De kaarten worden **open** op de tafel gelegd.

Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, pakken de spelers telkens één kaart totdat ze 10 kaarten in de hand hebben.

Nu moeten er nog 4 kaarten op de tafel liggen. Deze 4 kaarten vormen de vertrekpunten van de 4 rijen.

Deze variant is vooral aan te bevelen voor die spelers die van denkspellen houden.

Deze variant is ook bijzonder interessant voor 2 spelers. In dit geval wordt er gespeeld met de kaarten van 1 - 24.

Variant 3: '6 neemt !' - Toernooi

Deze variant kan met maximaal 5 spelers gespeeld worden. De regels beantwoorden aan die van '6 neemt ! - Tactiek' en '6 neemt ! - Logica'.

Daarbij komen nog volgende regels:

Iedere speler krijgt een **toernooiblad**, dat de spelers gekopieerd hebben van het voorbeeld in deze regels (bladzijde 14). Iedere speler schrijft bovenaan de 10 kaarten in die hij heeft uitgekozen. Bij 'naam speler 1' schrijft hij zijn naam in. In de volgende rijen daaronder schrijft hij de namen van zijn medespelers - met de wijzers van de klok mee (speler 2 is zijn linkerbuur).

Na het eerste spel noteert iedere speler zijn minpunten en geeft dan het blad verder aan zijn linkerbuurman. Deze zoekt de kaarten uit die op het toernooiblad worden aangegeven.

Als iedere speler de 10 kaarten bezit die zijn toernooiblad aangeeft, begint het tweede spel.

Na ieder spel worden de minpunten opgeschreven en wordt het blad doorgegeven. Op deze manier moet iedere speler eenmaal met elke kaartenset spelen. Elke keer worden op de bladen de minpunten opgeschreven. Bij het einde van het spel schrijft iedere speler zijn resultaten van elk blad af en telt ze op. Winnaar is de speler die in totaal de minste minpunten heeft.

Voorbeeld

Voor het eerste spel (bij vier spelers)

Toernooi	
De 10 kaarten: 2 - 4 - 8 - 14 - 19 - 23 - 24 - 31 - 38 - 44	Minpunten
Minuspunten SPELER 1: Marc	
Minuspunten SPELER 2: Anne	
Minuspunten SPELER 3: Herman	
Minuspunten SPELER 4: Carl	
Minuspunten SPELER 5: Maria	

Aan het einde van het spel

Toernooi	
De 10 kaarten: 2 - 4 - 8 - 14 - 19 - 23 - 24 - 31 - 38 - 44	Minpunten
Minuspunten SPELER 1: Marc	23
Minuspunten SPELER 2: Anne	14
Minuspunten SPELER 3: Herman	26
Minuspunten SPELER 4: Carl	0
Minuspunten SPELER 5: Maria	19

Het voorbeeld toont dat men met dezelfde kaartenset zeer verschillende resultaten kan verkrijgen.

Variant 4: '6 neemt ! - Profs'

Er wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld. Volgende regels komen er bij:

- Men kan aan een rij **links of rechts** aanleggen. **Links** gaat het **steeds naar beneden**, **rechts naar boven**. Wie de 6de kaart aan een rij aanlegt, om het even of dit links of rechts is, moet - zoals in het basisspel - de rij nemen en als minpunten voor zich afleggen.
- Wie aan een rij links en aan een andere rij rechts kan aanleggen, moet daar aanleggen **waar het verschil het kleinste is**.



Voorbeeld 1

Wij zijn midden in het spel en er liggen volgende kaartenrijen:

De spelers hebben volgende kaarten uitgespeeld: 5, 17, 58, 62.

Speler A moet zijn 5 in de 2de rij links aanleggen.

Speler B moet zijn 17 in de 1ste rij links aanleggen en alle kaarten van de rij nemen. De 17 wordt op de plaats van de 40 gelegd.

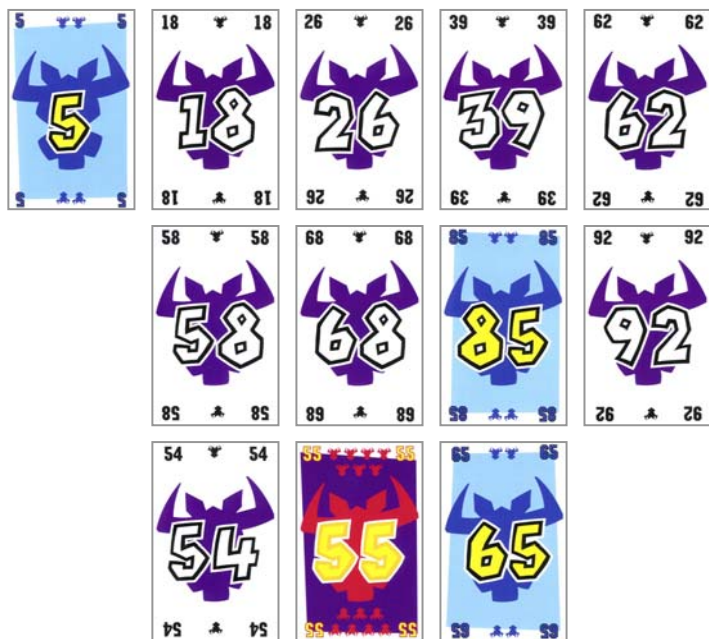
Speler C moet zijn 58 in de 3de rij links aanleggen.

Speler D moet zijn 62 in de 2de rij rechts aanleggen.



De afbeelding toont de vier rijen na het aanleggen van de kaarten.

Wie nu een 1, 2, 3, 4 of 63, 64 uitspeelt, moet de kaarten van de 2de rij nemen.

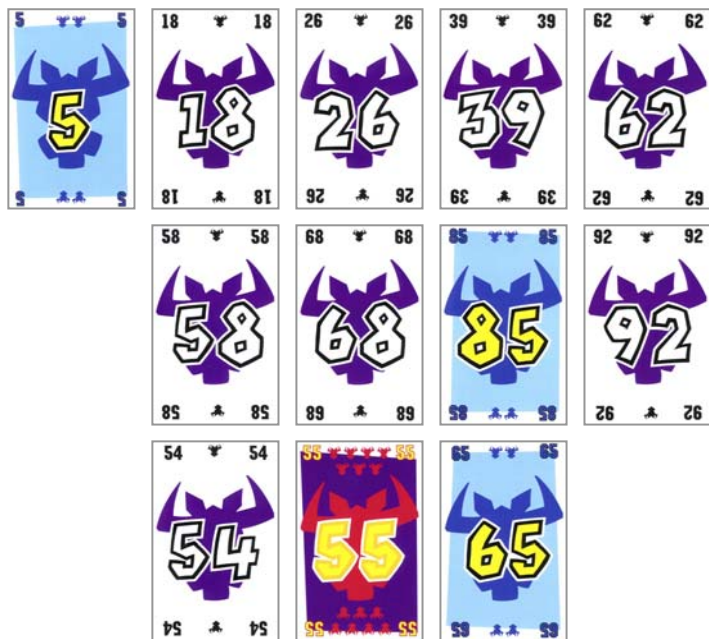


Wie een kaart uitspeelt die men niet in een rij kan leggen, moet - zoals in het basisspel - een rij naar keuze nemen.



Voorbeeld 2

Wie nu de 59 of 60 uitspeelt, kan zijn kaart niet in een rij leggen - noch links, noch rechts - d.w.z. hij moet een willekeurige rij (naar keuze) nemen!



'6 neemt ! - Profs' is duidelijk complexer dan het basisspel en men moet verduiveld goed opletten dat men zichzelf niet bedot. Het richt zich tot spelers voor wie het basisspel te eenvoudig is.

Variant 5: '6 neemt ! - Open'

Er wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld, met volgende wijzigingen:

- De '1' wordt uit de kaarten uitgezocht; ze stelt de 'startspelerkaart' voor en wordt aan de oudste speler gegeven. Vervolgens worden de kaarten - zoals in het basisspel - geschud en aan de spelers uitgedeeld. Er worden 4 kaarten in het midden van de tafel gelegd, zij vormen de 4 rijen.
- De startspeler speelt een kaart **open** uit. Daarna volgt zijn linkerbuur en speelt eveneens een kaart open uit. Wanneer alle spelers een kaart hebben uitgespeeld, is een ronde ten einde. Nu moeten de kaarten - volgens de regels van het grondspel - aan de rijen aangelegd worden.
- Na iedere ronde wordt de startspelerkaart aan de linkerbuur verder gegeven. D.w.z. er begint steeds een andere speler met het uitspelen.

Variant 6: '6 neemt ! - Geraffineerd'

(voor 2 - 7 spelers)

Iedere speler krijgt **14 kaarten** in de hand. Iedere speler speelt **per ronde steeds twee kaarten** verdekt uit. Wanneer alle spelers twee kaarten verdekt uitgespeeld hebben, worden ze blootgelegd.

Wie de laagste kaart uitgespeeld heeft, moet **beide kaarten** als eerste aanleggen.

Hij mag echter kiezen welke van zijn beide kaarten hij eerst aanlegt.

Wanneer de eerste speler zijn beide kaarten heeft aangelegd, moet de speler die nu de laagste kaart bezit, beide kaarten in de volgorde van zijn keuze aanleggen.

Variant 7: '6 neemt ! - Hand'

De spelers krijgen **14 kaarten** in de hand.

De jongste speler begint. Hij speelt **één of twee kaarten open** uit en legt ze onmiddellijk aan ! Daarna is zijn linkerbuur aan de beurt.

Hij speelt eveneens **één of twee kaarten open** uit en legt ze onmiddellijk aan. De spelers spelen met de wijzers van de klok om de beurt na elkaar.

Wie een rij moet nemen, kan beslissen welke kaarten hij daarvan in de hand neemt en welke hij als minpunten voor zich aflegt (= minstapel). Men kan ook alle kaarten voor zich afleggen of alle kaarten in de hand nemen. **In de hand** mag een speler **maximaal 16 kaarten** hebben.

Het spel eindigt na de ronde waarin één van deze twee voorwaarden zich voordoet:

- Een speler heeft aan het einde van de ronde **geen kaarten meer in de hand**.
- Een speler heeft in zijn **minstapel meer dan 20 kaarten**.

Alle spelers tellen nu hun minpunten.

De **kaarten** die een speler **in de hand** heeft, **tellen dubbel !**

De kaarten in de 'minstapel' tellen eenmaal.

De speler met de minste minpunten wint.

Variant 8: '6 neemt ! - Dubbel'

Er wordt met alle kaarten van **2 kaartensets** (dus met **208 kaarten**) volgens de regels van het basisspel gespeeld.

Voor dubbele kaarten (kaarten met gelijke getallen) gelden volgende aanvullende regels:

1. Wanneer gelijke kaarten in dezelfde ronde uitgespeeld worden, worden ze in dezelfde rij aangelegd en wel over elkaar ! Bij het aantal kaarten van een rij gelden ze als **één kaart**. Voor de speler die de rij moet nemen, telt elke kaart echter voor minpunten.
2. Wanneer een kaart wordt uitgespeeld waarvan de dubbele kaart al aan het einde van een rij (= 'eindkaart') ligt, dan wordt ze **op deze kaart** gelegd.
Wanneer een kaart wordt uitgespeeld waarvan de dubbele kaart al in een rij (maar niet op het einde van een rij) ligt, wordt ze zoals elke andere kaart aan het einde van een rij gelegd.
3. Wanneer twee spelers met dezelfde kaart een rij moeten nemen, dan delen zij de punten. Halve punten worden naar boven afgerond. Om de punten te verdelen moeten de spelers eventueel naar kaarten van de terzijde gelegde kaartenstapel teruggrijpen.
4. Indien bij het begin van het spel voor de 4 rijen dubbele kaarten worden omgedraaid, dan worden deze op elkaar gelegd en voor de ontbrekende rijen worden nieuwe kaarten omgedraaid.

Deze variant kan men ook met de kaarten van één kaartenset plus alle kaarten met dubbele cijfers (11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99) van een tweede kaartenset spelen.

Deze variant werd geïnspireerd door Uwe Schwarz, Ratingen

P.S.

Op de site van Wolfgang Kramer (07.02.2005) lezen we nog:

"Verdere varianten ontstaan wanneer men het 'aantal rijen' of het 'aantal kaarten' of de 'minpunten' verandert.

⇒ Men kan met slechts drie rijen of met vijf rijen spelen.

⇒ Men kan met minder of meer kaarten per rij spelen, bijvoorbeeld: '5 neemt' of '7 neemt'.

⇒ Men kan met meer dan 10 kaarten in de hand spelen.

⇒ Maagd: wanneer in een spel minstens één speler geen kaarten moet nemen, wordt hij als 'maagd' aangeduid. Dit betekent dat alle minpunten dubbel tellen!

Deze variant werd geïnspireerd door Uwe Schwarz, Ratingen

Toernooi



De 10 kaarten:	Minpunten
Minuspunten SPELER 1 Naam:	
Minuspunten SPELER 2 Naam:	
Minuspunten SPELER 3 Naam:	
Minuspunten SPELER 4 Naam:	
Minuspunten SPELER 5 Naam:	



LIMITIERTE JUBILÄUMSEDITION

Mit dem Kauf dieser 6 nimmt! Ausgabe haben

Sie etwas ganz Besonderes gewählt.

Sie besitzen nun ein Exemplar der limitierten Jubiläumsedition, die aus Anlass des 10jährigen Geburtstages dieses Spieles veröffentlicht wurde.

Diese Ausgabe in der Metall-Box enthält die original Karten mit Goldrückseite und neben der Grundregel acht weitere Varianten, die teilweise hier erstmals veröffentlicht werden.

Heben Sie diesen Zettel gut auf – Sie werden ihn noch benötigen.

Ab 1.10. 2005 können Sie auf www.amigo-spiele.de nachsehen, wozu er gut ist.



1 oktober 2005