

Wolfgang Kramer

6 nimmt! JUNIOR



*Der Spieleklassiker jetzt
auch für die Jüngsten!*

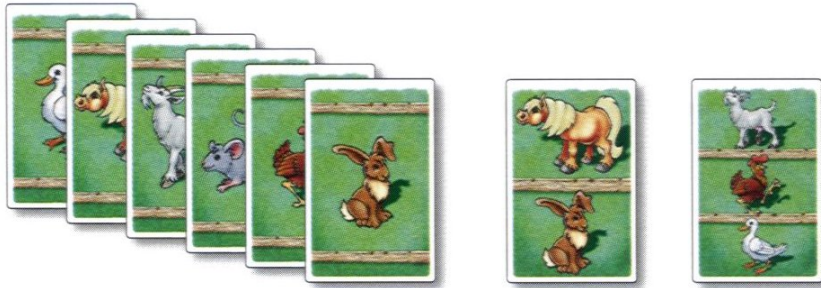
AMIGO

6 nimmt ! - junior
Amigo, 2009
Wolfgang KRAMER
2 - 5 spelers vanaf 5 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

52 dierkaarten

(42 kaarten tonen één dier, 6 kaarten tonen twee dieren en 4 kaarten tonen drie dieren)



4 stalkaarten



1 handleiding

Spelidee

Nog steeds schijnt de zon aan de blauwe hemel over de kleine dierenboerderij. Maar in de verte zijn er toch alle donkere onweerswolken te bespeuren. Uit grote angst voor het naderende onweer zoeken de pony's, de geiten, de hazen, de eenden, de hanen en zelfs de kleine muizen een schuilplaats in de beschermende stallen. De spelers helpen hierbij zodat ieder dier ook zijn plaatsje vindt.

De speler die zes verschillende dieren in een stal kan verzamelen, mag de dierkaarten onder zijn bescherming nemen. De speler die aan het einde van het spel de meeste dierkaarten heeft verzameld, wint het spel.

Spelvoorbereiding

De vier stalkaarten worden onder elkaar in het midden van de tafel gelegd. Iedere stalkaart vormt het begin van een rij. De dierkaarten worden zeer grondig gemixt en verdekt als voorraadstapel voor de stalkaarten gelegd.



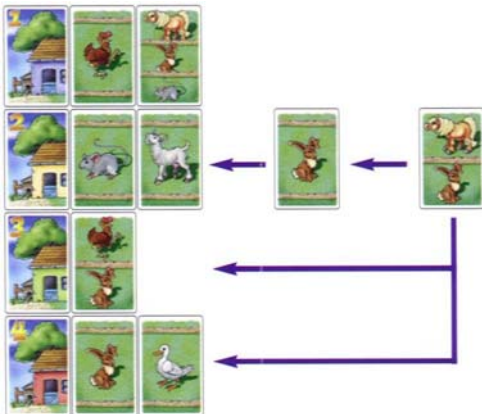
Spelverloop

De spelers komen om de beurt, met de wijzers van de klok mee, aan bod. De speler die aan de beurt is, trekt de bovenste kaart van de voorraadstapel en legt die kaart **open** in één van de vier rijen. De getrokken dierkaart wordt steeds uiterst rechts aan de gekozen rij gelegd (zie volgende afbeelding). Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Bij het aanleggen in één van de vier mogelijke rijen moet men rekening houden met de volgende spelregels:

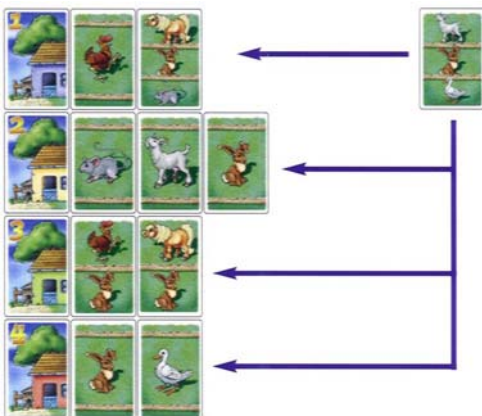
- Een dier **moet** steeds in een rij worden gelegd waarin het dier nog niet voorkomt.
- Als een dier in alle vier rijen al aanwezig is, **mag** de speler de getrokken kaart in een rij **naar keuze** leggen.
- Als een kaart meerdere dieren toont, moet deze kaart worden afgelegd in een rij waarin **op zijn minst één** van de afgebeelde dieren niet voorkomt. De andere dieren op deze kaart mogen wel in de gekozen rij liggen. Als alle dieren op de kaart in elke rij aanwezig zijn, mag de speler de kaart in een rij **naar keuze** leggen.
- Een stal of beter gezegd een rij is vol als elk van de zes dieren minstens éénmaal in de rij voorkomt. De speler die in een rij het zesde dier legt, ontvangt alle dierkaarten van deze rij, ook de zonet neergelegde kaart. Dit kunnen dus zowel meer als minder dan zes dierkaarten zijn. De stal kaarten blijven steeds liggen.

De speler die de dierkaarten van een rij mag nemen, legt deze dierkaarten als stapel voor zich neer. De lege rij kan opnieuw met dierkaarten worden gevuld. Er staan dus steeds vier rijen ter beschikking.



Voorbeeld 1

De haas kan alleen in de tweede rij worden afgelegd omdat in de drie andere rijen al een haas te zien is. De kaart pony met haas mag daarna in de tweede, de derde of de vierde rij worden gelegd omdat de pony in geen van deze rijen voorkomt.



Voorbeeld 2

De kaart geit met haas en eend mag in elke rij worden afgelegd omdat in iedere rij minstens één nieuw dier erbij komt. Als deze kaart in de eerste rij wordt gelegd is de rij vol omdat dan de zes verschillende dieren in deze rij aanwezig zijn. De speler ontvangt dan deze drie kaarten.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de laatste dierkaart van de voorraadstapel in een rij werd afgelegd. Nu tellen alle spelers de dierkaarten van hun stapel. De speler die de meeste kaarten heeft verzameld, is de winnaar. Spelers die nog niet kunnen tellen, leggen hun kaarten in een rij; de speler met de langste rij wint het spel.

Variant 1: Niemand wil een dierkaart

Alle spelregels blijven gelden. De spelers proberen echter nu te vermijden om een rij te moeten nemen. Ze proberen dus te vermijden om het zesde dier in een rij te leggen. Als een speler de kaart toch moet leggen, moet hij de hele rij nemen.

De speler die aan het einde van het spel de minste dierkaarten heeft, wint het spel.

Variant 2: Alle spelers spelen gelijktijdig

In deze variant zijn de getallen op de stalkaarten belangrijk. De kaart met de 1 bepaalt de eerste rij, de kaart met de 2 de tweede rij ... enzovoort. In tegenstelling tot het normale spel worden de rijen stervormig in het midden van de tafel gelegd.

De speler die aan de beurt is, draait de bovenste kaart van de stapel om en laat de kaart op de stapel liggen zodat alle spelers dit op hetzelfde moment kunnen zien. Onmiddellijk kijken alle spelers na of door het aanleggen van deze kaart in een rij zes dieren kunnen voorkomen.

Als dit niet het geval is, legt de speler die aan de beurt is, de omgedraaide kaart volgens de bekende spelregels aan een rij naar keuze.

Als door het aanleggen van deze kaart het wel mogelijk is om in een rij een zesde diersoort te leggen, roept de speler die dit ziet meteen "6 neemt !" en pakt vliegensvlug de stalkaart van deze rij. Alle spelers kijken nu na of in deze rij (met de blootgelegde kaart) daadwerkelijk zes verschillende dieren voorkomen.

- ⇒ Als de roepende speler gelijk heeft, ontvangt hij de kaarten van deze rij met inbegrip van de blootgelegde kaart.
- ⇒ Als de roepende speler geen gelijk heeft, moet hij van zijn persoonlijke stapel een kaart afgeven en terzijde leggen (in zoverre de speler al een persoonlijke stapel heeft). De blootgelegde kaart wordt dan door de speler die aan de beurt is (volgens de normale regels) in een rij naar keuze gelegd.



In de beide gevallen wordt de genomen stalkaart terug aan het begin van de rij gelegd.

Als er meerdere spelers "6 neemt !" roepen en naar verschillende stalkaarten grijpen, moet ook meerdere keren de situatie worden nagekeken.

- ⇒ Als meerdere spelers gelijk hebben, ontvangen zij de kaarten van de rij waarvan zij de stalkaart hebben genomen.
- ⇒ De spelers die geen gelijk hebben, moeten een kaart van hun persoonlijke stapel terzijde leggen (in zoverre zij al een persoonlijke stapel hebben).
- ⇒ De blootgelegde kaart wordt dan door geen enkele speler genomen. Deze kaart wordt door de speler die aan de beurt is, volgens de geldende spelregels, aan een rij naar keuze gelegd.

Alle genomen stalkaarten worden terug aan het begin van hun rij gelegd.