

# 6 neemt! PLUS

Een variant voor de kaartenklassieker '6 neemt !'.

Amigo, 2006

Wolfgang KRAMER

2 - 7 spelers vanaf 10 jaar

## SPELMATERIAAL

→ 7 kaarten met het getal 0.



### Opgelet

Voor deze variant heeft men, naast deze 7 nieuwe kaarten, de 104 speelkaarten van de gelimiteerde Jubileumeditie van het jaar 2005 nodig.

## SPELIDEE

Het spel '6 neemt !' is na 10 jaar een echte spelklassieker geworden en is zeer geliefd bij vele spelfanaten.

Er is maar één regel in dit spel die regelmatig wordt bekritiseerd en dat is dat het **altijd om minpunten** gaat. Deze kritiek heeft de auteur, Wolfgang KRAMER, niet met rust gelaten en daarom heeft hij deze variant ontwikkeld om ook nog deze laatste kritische noot te doen verstommen.

Het doel van het spel bestaat er nu in om **zoveel mogelijk kaarten** te verzamelen. Iedere kaart die een speler kan nemen, brengt **voor iedere runderkop één pluspunt** op.

De speler die aan het einde van het spel (zoveel partijtjes als er deelnemers zijn) de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Alle spelregels van het normale basisspel blijven gelden op de volgende wijzigingen na.

## SPELVOORBEREIDING



Potlood en papier worden klaargelegd.

De 104 kaarten van het basisspel worden zeer grondig gemixt.

De bovenste 4 kaarten worden 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.

Daarna worden de zeven '0-kaarten' verdekt onder de resterende kaarten gemixt.

Iedere speler ontvangt 15 kaarten. De kaarten worden in de hand genomen en ze worden best opklimmend geordend volgens het getal op de kaart.

## SPELVERLOOP



Zoals gebruikelijk worden de kaarten uitgespeeld en aan de vier rijen in het midden van de tafel gelegd. Maar ... in deze variant legt iedere speler verdekt één of twee kaarten van zijn hand vóór zich op de tafel.

Pas nadat iedere speler 1 of 2 kaarten voor zich heeft afgelegd, worden de kaarten blootgelegd.

Zoals gebruikelijk wordt de laagste kaart als eerste aangelegd, daarna wordt de tweede laagste kaart aan het einde van een rij gelegd ... enzovoort. Het kan dus gebeuren dat een speler zijn twee uitgespeelde kaarten direct na elkaar kan aanleggen.

Omdat het nu de bedoeling is om zoveel mogelijk kaarten te veroveren, is het belangrijk om zo vaak mogelijk de zesde kaart in één van de vier rijen aan te leggen. Zoals gekend ontvangt de speler dan alle vijf kaarten van die rij. De zesde kaart die in de rij werd afgelegd, vormt de start van een nieuwe rij.

### **Aandacht: Laagste kaart**

De speler die een kaart uitspeelt waarvan het getal zo laag is dat het in geen enkele rij past, moet de kaarten aan het einde in de rij met het hoogste getal leggen. Hij is dus niet verplicht om de rij te nemen, tenzij hij op die manier een zesde kaart moet leggen.

### **Voorbeeld**

In een rij ligt als vierde kaart de '94'. Deze kaart is ook de hoogste kaart aan het einde van de vier rijen. De speler bezit de kaarten '3' en '4'. Als de speler deze beide kaarten uitspeelt, dan kan de speler deze kaarten aanleggen in de rij van kaart '94' en ontvangt hij vijf kaarten van deze rij. De kaart '4' blijft liggen als de beginkaart van de nieuwe rij.

## De plusstapel

De vijf kaarten die een speler ontvangt bij het nemen van een rij, worden als open plusstapel voor de speler neergelegd. Alle volgende kaarten die een speler verzamelt, worden open op deze stapel afgelegd.

In geen enkel geval mogen de kaarten van open stapel in de hand worden genomen.

## De '0-kaart'



De '0-kaart' is een zeer speciale kaart. Als deze kaart samen met een normale getallenkaart wordt uitgespeeld, geldt voor het aanleggen van de uitgespeelde kaarten een andere volgorde.

De kaart die samen met de '0-kaart' werd uitgespeeld, wordt als eerste kaart aan één van de vier rijen aangelegd, om het even hoe hoog de getalwaarde van de kaart is.

De speciale '0-kaart' zelf wordt niet aangelegd. Deze kaart wordt op de eigen plusstapel gelegd. Als er in een spelronde meerdere spelers een '0-kaart' met een normale getalkaart uitspelen, dan wordt de volgorde van die spelers bepaald door de getalwaarde van hun uitgespeelde getalkaart. Als de '0-kaart' alleen wordt uitgespeeld, wordt ze zonder enige uitwerking op de eigen plusstapel gelegd.

### Voorbeeld

De volgende kaarten worden uitgespeeld: [ 5 + 6 ], [ 27 ], [ 49 + '0-kaart' ] en [ 53 + '0-kaart' ]. Eerst wordt de '49' aangelegd, dan de '53', daarna de '5' en '6' en als laatste de '27'.

## EINDE VAN HET SPEL



Als een speler geen kaarten meer bezit, speelt hij niet meer mee.

Het spel eindigt als alle spelers hun kaarten hebben uitgespeeld. Het kan dus gebeuren dat aan het einde van het spel nog maar één speler in het spel zit.

Als alle kaarten zijn uitgespeeld, telt iedere speler het aantal runderkoppen dat hij in zijn plusstapel heeft verzameld.

Deze aantallen worden genoteerd op papier en onmiddellijk kan een nieuw spel beginnen.

Er worden zoveel partijtjes gespeeld als er deelnemers aan het spel zijn. De speler die na deze partijtjes de meeste punten heeft verzameld, wint het totale spel.

## SPEELTIPS



In '6 neemt !' PLUS moet men proberen om zoveel mogelijk rijen te nemen. Uiteraard heeft men een dosis geluk nodig, maar zeker ook heel wat tactiek.

## Het volgnummer

Als men een kaart bezit die direct volgt op de vijfde kaart van een rij, moet men niet aarzelen en deze kaart uitspelen.

### Voorbeeld

In een rij ligt als vijfde kaart de '65'. De speler heeft de kaart '66' in zijn hand en kan dus na het uitspelen van deze kaart normaal gezien deze rij nemen.

## De '0'-kaart

Een speler die deze kaart verstandig inzet, heeft normaal gezien ook een zeer grote kans om een rij te veroveren.

### Voorbeeld

In een rij ligt als vijfde kaart de '80'. De speler heeft in zijn handen een '0-kaart' en de '82'. Als hij de kaart '82' samen met zijn '0-kaart' uitspeelt, is de kans zeer groot dat hij als eerste mag spelen en dat hij deze rij kan veroveren.

Met een '0-kaart' kan men een speler met een beter volgnummer toch op een handige manier te slim af zijn. Als deze speler geen '0-kaart' heeft uitspeeld, kan jij, dankzij de '0-kaart', als eerste aan de beurt komen.

## Het paartje

Het is ook een ontegensprekelijk voordeel als een speler kaarten bezit die direct op elkaar volgen. Twee opeenvolgende kaarten noemt men een paartje. Het is aan te raden om deze kaarten achter te houden en pas uit te spelen als er zich een gunstige gelegenheid voordoet en een rij kan worden weggenomen.

### Voorbeeld

In een rij ligt als vierde kaart de '101'. Deze kaart is ook de hoogste kaart aan het einde van de vier rijen. De speler bezit de kaarten '2' en '3'. Als de speler deze beide kaarten uitspeelt, dan kan de speler deze kaarten aanleggen in de rij van kaart '101' en ontvangt hij vijf kaarten van deze rij. De kaart '3' blijft liggen als de beginkaart van de nieuwe rij.

## VARIANTEN 6 NIMMT ! PLUS



De '0-kaarten' worden aan het begin van het spel gelijkmatig over de spelers verdeeld.

Iedere speler ontvangt twee speciale '0-kaarten' (in een spel met 2 en 3 spelers), respectievelijk één speciale '0-kaart' (in een spel met 4 - 7 spelers).

Niet verdeelde speciale '0-kaarten' worden in de stapel gemixt nadat de vier rijen in het midden van de tafel werden gestart.

Daarna worden de kaarten aan de spelers uitgedeeld. Samen met de speciale '0-kaart' hebben de spelers in totaal 15 kaarten in hun hand.

### Varianten voor '6 neemt !'

In de beide volgende varianten gaat het niet om pluspunten maar wel om **minpunten**, zoals in het normale spel '6 neemt !'.

De beide varianten zijn spiksplinternieuw en worden noch in het basisspel '6 neemt !' noch in de jubileumuitgave van '6 neemt !' vermeld.

## Variant '6 neemt !' met '0-kaarten'

Er wordt gespeeld met de regels van '6 neemt ! PLUS', maar het gaat om minpunten.

De speciale '0-kaarten' worden verdekt in de grote stapel gemixt.

Alle spelers ontvangen **15 kaarten** in de hand.

Alle spelers leggen verdekt 1 - 2 kaarten van hun handkaarten verdekt vóór zich op de tafel. Daarna worden alle kaarten tegelijkertijd blootgelegd.

Het doel van het spel bestaat er in om **geen kaarten** te moeten nemen. Daarom moet men proberen om niet aan een rij aan te leggen waarin al 5 kaarten liggen.

De speciale '0-kaart' levert geen minpunten op. Als een '0-kaart' samen met een getalkaart wordt gespeeld, legt de speler zijn getalkaart altijd eerst aan, om het even hoe hoog de waarde van de kaart is.

De speler die de minste minpunten heeft verzameld, wint het spel.

## Variant '6 neemt !' eenvoudig

Er wordt gespeeld met de regels van '6 neemt !' PLUS, maar het gaat om minpunten.

De speciale '0-kaarten' worden verdekt in de grote stapel gemixt.

Alle spelers ontvangen **12 kaarten** in de hand.

De **jongste speler** begint het spel.

Hij speelt één kaart open uit en hij legt de kaart, conform de regels, aan een rij aan. Daarna is de linkerbuurman aan de beurt. Hij speelt eveneens een kaart en legt de kaart onmiddellijk aan. De spelers spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee, de een na de andere.

Een speler die in een benarde situatie komt te zitten en dreigt een rij te moeten nemen, speelt een speciale '0-kaart' uit. De uitgespeelde '0-kaart' wordt terzijde gelegd en niet aan een rij aangelegd. Bij wijze van spreken, slaat de speler een beurt over.

Zodra alle kaarten zijn uitgespeeld, worden de minpunten geteld. De speler met de minste minpunten wint het spel.

De speler met de meeste minpunten mag het volgende partijtje beginnen.

AUTEUR: Wolfgang KRAMER



Wolfgang KRAMER vindt al sinds meer dan 30 jaar spellen uit. Eerst deed hij dit als hobby maar sinds 1989 is dit zijn hoofdberoep.

Veel van zijn gezelschapsspellen werden zowel in het binnenland als in het buitenland onderscheiden en ontvingen vele prijzen.

Al vijfmaal ontving hij de zeer begeerde onderscheiding van 'Spiel des Jahres' en viermaal de 'Deutschen Spielepreis'.

Wolfgang KRAMER ontwikkelde zowel leuke en vrolijke kinderspellen als spannende familiespellen en veeleisende spellen voor volwassenen.

De totale oplage van zijn spellen ligt ruim boven de 10 miljoen spellen.

Tot de meest succesvolle spellen behoren:

'6 neemt !', 'Heimlich & Co', 'Auf Achse', 'Mitternachtsparty', 'El Grande', 'Tikal', 'Torres', 'Expedition', 'Piraten Pitt'.

Wie meer wil weten over Wolfgang KRAMER kan zijn homepage raadplegen op het internetadres: [www.Kramer-Spiele.de](http://www.Kramer-Spiele.de).



Franz VOHWINKEL werd geboren in 1964 en hij studeerde in Darmstadt grafische vormgeving en legde in 1991 zijn eindexamens af.

In het zelfde jaar illustreerde hij ook zijn eerste spel 'Drunter und Drüber' van Klaus TEUBER. Sinds dat jaar heeft hij meer dan 200 spellen voorzien van illustraties of grafisch gestalte gegeven en is hij niet meer weg te denken uit de Duitse spellenscene.

Het spel '6 neemt !' was het eerste abstracte spel dat hij grafisch vorm heeft gegeven. Tegelijkertijd is '6 neemt !' een van de weinige spellen waarvan de grafische vormgeving nog zonder de computer is gemaakt.

Elk grafisch element werd nog met de hand met een scalpel uit rood bladmetaal gesneden en dan gemonteerd. De kleuren werden pas later in het productieproces, na aanwijzingen van Franz, toegevoegd.

Al vele jaren is Franz VOHWINKEL een fan van sciencefiction en fantasy.

In 1966 heeft hij de kans, als eerste Duitser, voor 'Magic the Gathering' en voor de 'Battletech' TCG kaarten te illustreren. Dit resulteerde in een steeds groter aandeel in illustraties van zijn hand in de spellen van sciencefiction en fantasy.

Tot zijn persoonlijke hoogtepunten, behoren de illustraties van de nieuwste editie van de 'Classic Battletech Box', zijn vormgeving voor 'Dungeons and Dragons' en het kaartspel 'Blue Moon' waarvan hij ook de grafische directie overnam.

In de laatste jaren heeft hij ook onder andere kaarten voor de Trading Card Games 'Legends of the five Rings', 'Warhammer 40K' en 'A Game of Thrones' geïllustreerd.

Naast zijn werk voor spellen, illustreert hij ook vaak de covers van boeken. Al meermaals werd hij met zijn illustraties opgenomen in 'Spectrum: The Best in Contemporary Fantastic Art'.

Franz VOHWINKEL leeft en werkt in Ottobrunn nabij München.

Wie meer wil weten over Franz VOHWINKEL kan zijn homepage raadplegen op het internetadres: [www.franz-vohwinkel.de](http://www.franz-vohwinkel.de).



17 februari 2006