

6 nimmt!



AMIGO

6 nimmt!



amigo-spiele.de/02401

🔦 Wolfgang Kramer

🔪 Franz Vohwinkel



ab 8 Jahren



1–10 Personen



ca. 45 Minuten

SEIT 30 JAHREN...

... beweisen weltweit Fans von **6 nimmt!**, dass sie alles andere sind als Hornochsen!

Legt eure Zahlenkarten möglichst geschickt an eine von vier Kartenreihen an. Doch bei **6 nimmt!** ist der Name Programm: Wer die sechste Karte legt, muss die ersten fünf Karten nehmen – und das bringt Minuspunkte!

Diese Jubiläumsausgabe bietet das bekannte **Grundspiel** sowie vier zusätzliche **Fan-Sonderkarten**, die noch mehr Abwechslung ins Spiel bringen.

Außerdem erwartet euch die ganz neue, **kooperative Variante *Schlagt den Büffel***. Tretet gemeinsam gegen den „Büffel“ an. Nutzt dafür clever die Sonderkarten, um nicht euch gegenseitig, sondern dem Büffel, die Minuspunkte zuzuschieben. Nehmt ihr die Herausforderung an?

Seid ihr mit dem Grundspiel bereits vertraut, könnt ihr ab Seite 10 die neuen, exklusiven Inhalte dieser Jubiläumsausgabe kennenlernen.

INHALTSVERZEICHNIS

- Das Grundspiel 4
- Die Fan-Sonderkarten 10
- *Schlagt den Büffel* – Die kooperative Spielvariante 18

INHALT



104 Karten
mit den Zahlen 1–104

13 Fan-Sonderkarten
(je 1x *Gerade/Ungerade*,
Bergsteigen und *Die springende Kuh* sowie
10x *Zahlendreher*)



**16 „Schlagt den Büffel“-
Sonderkarten**
(je 2x *7 nimmt!*, *Stopp!*,
Ersetzen, *Dazwischenlegen*,
Verschieben, *Erste Karte*,
Letzte Karte, *Sortieren*)



**1 Büffel-
ablage**



1 Block

1 Stift



3

1 Gummiband
(zum Verschließen
der Box)



DAS GRUNDSPIEL

für 2–10 Personen



SPIELMATERIAL

104 Zahlenkarten, Block und Stift

SPIELIDEE

Ihr bekommt zehn Handkarten, die ihr möglichst geschickt immer an eine von vier Kartenreihen anlegt. Doch bei **6 nimmt!** ist der Name Programm: Wer die sechste Karte in eine Reihe legt, muss die ersten fünf Karten nehmen – und das bringt Minuspunkte. Wer nach mehreren Durchgängen die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Zahlenkarten und teilt euch jeweils **zehn Handkarten** verdeckt aus. Legt den Block und den Stift zum Notieren der Minuspunkte bereit.

VIER REIHEN BILDEN

Von den restlichen Karten deckt ihr vier Karten auf und legt sie offen untereinander in die Tischmitte. Jede Karte bildet den Anfang einer Reihe, die während des Spiels einschließlich dieser ersten Karte **maximal fünf Karten** umfassen darf! Alle übrigen Karten legt ihr beiseite. Ihr braucht sie erst im nächsten Durchgang wieder.

Beispiel: In diesem Spiel beginnen die vier Reihen mit den Zahlen 12, 37, 43 und 58.



SPIELABLAUF

1. KARTEN AUSSPIELEN

Wählt jeweils eine Karte aus eurer Hand und legt sie **verdeckt** vor euch auf den Tisch. Erst wenn auch die letzte Person eine Karte vor sich liegen hat, deckt ihr die Karten auf.

Wer die niedrigste Karte ausgespielt hat, legt sie als Erstes an eine der vier Reihen, dann kommt die zweitniedrigste Karte usw., bis auch die Person mit der höchsten ausgespielten Karte diese an eine Reihe gelegt hat.

Danach wiederholt ihr diesen Schritt so oft, bis ihr nach zehn Runden alle zehn Karten ausgespielt habt.

WIE LEGE ICH MEINE KARTE AN?

In den Reihen legt ihr die Karten nebeneinander. Eine neue Karte müsst ihr immer hinter die zuletzt dort angelegte Karte legen, also ans Ende der Reihe. Dabei passt deine ausgespielte Karte nur in eine einzige Reihe. Denn beim Anlegen musst du die folgenden Regeln beachten:



1. Regel: Aufsteigende Zahlenfolge

Die Karten einer Reihe müssen immer eine aufsteigende Zahlenfolge bilden. Du kannst deine Karte also nur anlegen, wenn sie höher ist als die letzte Karte einer Reihe.



2. Regel: Niedrigste Differenz

Eine Karte legst du immer an die Reihe, deren letzte Karte die niedrigste Differenz zu deiner neuen Karte aufweist.

Beispiel: In der ersten Runde habt ihr folgende Karten ausgespielt: 14, 15, 44 und 61. Deine 14 ist die niedrigste Karte. Du legst also zuerst. Nach Regel 1 kannst du sie nur an die erste Reihe hinter die 12 legen, ebenso die 15. Die 44 passt nach Regel 1 an die erste, zweite und die dritte Reihe. Doch nach Regel 2 muss sie an die dritte Reihe. Die 61 kommt an die vierte Reihe.



2. EINE REIHE NEHMEN

Solange du deine ausgespielte Karte an eine Reihe anlegen kannst, ist alles bestens. Was geschieht aber, wenn die Reihe, an die du deine Karte legen musst, bereits fünf Karten umfasst? Oder wenn deine Karte so niedrig ist, dass sie an keine Reihe passt?

In beiden Fällen musst du eine Reihe nehmen.

HORNOCHSENSTAPEL

Musst du eine Reihe nehmen, lege die genommenen Karten verdeckt vor dir ab. Dies ist dein Hornochsenstapel.

Wichtig: Genommene Karten kommen nicht auf die Hand!

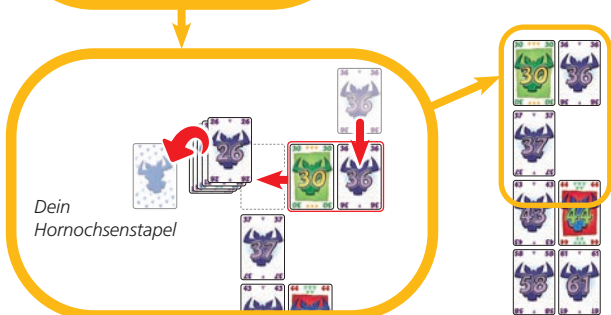
Beachte beim Nehmen einer Reihe die folgenden Regeln:



3. Regel: Volle Reihe

Eine Reihe mit fünf Karten ist voll. Legst du die sechste Karte an eine Reihe, musst du alle fünf Karten dieser Reihe nehmen und auf deinen Hornochsenstapel legen. Deine ausgespielte Karte wird dann zur neuen ersten Karte dieser Reihe.

Beispiel: In der zweiten Runde spielt ihr die folgenden Karten aus: 21, 26, 30 und 36. Die 21 und 26 kommen an die erste Reihe, die jetzt voll ist. Du hast die 30 ausgespielt und musst deine Karte ebenfalls an die erste Reihe legen. Weil diese Reihe voll ist, musst du die fünf Karten dieser Reihe nehmen. Deine 30 ist nun die neue erste Karte der ersten Reihe. Die 36 muss ebenfalls an diese Reihe, hinter die 30.





4. Regel: Niedrige Karte

Spielst du eine Karte aus, deren Zahl so niedrig ist, dass sie an kein Ende einer Reihe aufsteigend passt, musst du alle Karten einer Reihe **deiner Wahl** nehmen und auf deinen Hornochsenstapel legen. Deine „niedrige“ Karte wird dann die neue erste Karte dieser Reihe.

Beispiel: In der dritten Runde spielt ihr folgende Karten aus: 3, 9, 68 und 83. Deine „niedrige“ Karte 3 kannst du an keine Reihe aufsteigend legen. Deshalb musst du eine Reihe deiner Wahl nehmen. Du wählst die zweite Reihe und nimmst die 37. Deine 3 ist die neue erste Karte der zweiten Reihe. Die anderen legen ihre Karten entsprechend der Regeln an.



Tipp: Musst du aufgrund einer „niedrigen“ Karte eine Reihe nehmen, empfiehlt es sich, die Reihe mit den wenigsten Hornochsen zu nehmen.

HORNOCHSEN = MINUSPUNKTE

Auf jeder Karte ist oben und unten zwischen den Zahlen mindestens ein Hornochse abgebildet. Jeder Hornochse ist ein Minuspunkt.

Alle Karten mit:

Fünferzahlen (**5, 15, 25** usw.) haben zwei Hornochsen,
Zehnerzahlen (**10, 20, 30** usw.) haben drei Hornochsen,
Paschzahlen (**11, 22, 33** usw.) haben fünf Hornochsen.

Die Zahl **55** ist sowohl eine Paschzahl als auch eine Fünferzahl, deshalb hat diese Karte sieben Hornochsen.



ENDE EINES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet, wenn ihr alle eure Handkarten ausgespielt und an die Reihen gelegt habt. Nehmt nun alle euren eigenen Hornochsenstapel und zählt die Hornochsen auf den Karten. Das sind eure Minuspunkte.

Notiert eure jeweiligen Minuspunkte auf dem Block und beginnt einen neuen Durchgang.

ENDE DES SPIELS

Spielt so viele Durchgänge, bis jemand von euch **66 Minuspunkte** oder mehr kassiert hat. Wer insgesamt die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt. Haben mehrere von euch die wenigsten Minuspunkte, teilen sie sich den Sieg.

Natürlich könnt ihr auch eine andere Punktzahl oder eine Anzahl an Durchgängen vereinbaren.

SPIELTIPPS

Zwei Beispiele sollen euch zeigen, dass es zu Situationen kommen kann, in denen ihr scheinbar unvorhergesehen eine Reihe nehmen müsst.

1. Du spielst die Karte 45 aus, weil du meinst, sie an die dritte Reihe hinter die 41 legen zu können. Tatsächlich aber musst du sie hinter die 42 an die vierte Reihe legen. Nach Regel 2 besteht hier die niedrigste Differenz. Da dies die sechste Karte ist, musst du die vierte Reihe nehmen!



2. Du spielst die Karte 62 aus und glaubst, einen guten Zug zu machen, weil du sie an die erste Reihe legen kannst. Dies klappt aber nicht. Denn in der gleichen Runde spielt eine andere Person die 29 aus und nimmt die erste Reihe. Nun musst du deine Karte an die vierte Reihe legen und diese Reihe nehmen!



PROFIVARIANTE FÜR 2–6 PERSONEN

Wer Taktik liebt, sollte diese Variante des Spiels ausprobieren. Die Regeln des Grundspiels sind alle gültig. Hinzu kommen noch folgende Regeln:

1. IHR KENNT ALLE KARTEN IM SPIEL

Ihr verwendet nur eine bestimmte Anzahl von Karten. Wie viele und welche das sind, hängt von der Anzahl der Personen ab:

Anzahl der Personen \times 10 + 4 Karten.

Beispiel: 3 Personen \rightarrow 34 Karten von 1–34

4 Personen \rightarrow 44 Karten von 1–44 usw.

Sortiert alle höheren Karten aus. Ihr benötigt sie für diese Variante nicht.

2. IHR WÄHLT EURE 10 HANDKARTEN SELBST AUS

Danach breitet ihr die Karten offen auf dem Tisch aus. Nehmt euch reihum immer eine Karte, bis ihr jeweils zehn Karten auf der Hand habt. Vier Karten bleiben übrig. Mit diesen Karten beginnt ihr die vier Reihen.

Der weitere Ablauf des Spiels entspricht dem Grundspiel.

DIE FAN-SONDERKARTEN

für 2–10 Personen

Als **6 nimmt!** 2019 sein 25-jähriges Jubiläum feierte, startete AMIGO einen internationalen Fan-Aufruf für die „weltbeste“ **6 nimmt!**-Sonderkarte! Die Gewinnerkarte Gerade/Ungerade von Guillaume Lefebvre erschien 2020 zunächst als Beilage der Zeitschrift „spielbox“. Gemeinsam mit drei weiteren Fan-Sonderkarten ist sie nun auch Teil dieser Jubiläumsausgabe.

AMIGO bedankt sich bei allen Fans für ihren Einsatz und ihre kreativen Ideen!

Grundsätzlich gelten bei allen Fan-Sonderkarten die Regeln des **6 nimmt!**-Grundspiels. Die Änderungen in Bezug zur jeweiligen Sonderkarte findet ihr im Folgenden.

Hinweis: Wir empfehlen, die Sonderkarten nicht zu kombinieren, sondern einzeln zum Grundspiel hinzuzunehmen.



GERADE/UNGERADE

nach einer Idee von Guillaume Lefebvre

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Spiel wie gewohnt vor, indem ihr vier Karten offen untereinander in die Tischmitte legt. Platziert danach die Sonderkarte **Gerade/Ungerade links** neben der niedrigsten Zahlenkarte.

Ist diese Zahl gerade, dreht ihr die Sonderkarte auf die Seite „**Gerade**“. Ist sie ungerade, dreht ihr die Sonderkarte auf die Seite „**Ungerade**“.

SPIELABLAUF

1. KARTEN ANLEGEN: NUR GERADE/UNGERADE

An die Reihe mit der Sonderkarte dürft ihr nur Karten mit **geraden** bzw. **ungeraden Werten** anlegen, je nachdem, was die Sonderkarte anzeigt.

2. EINE REIHE NEHMEN: SONDERKARTE VERSCHIEBEN

Nimmst du eine **beliebige** Reihe, verschiebst du im Anschluss die Sonderkarte. Nimm zunächst wie gewohnt die Karten, lege sie auf deinen Hornochsenstapel und lege deine ausgespielte Karte als neue erste Karte in die Reihe.

Verschiebe anschließend die Sonderkarte:

- Du **musst** die Sonderkarte aus ihrer bisherigen Reihe herausnehmen und an **eine der anderen drei Reihen** verschieben. Das kann auch die Reihe sein, die du soeben mit deiner ausgespielten Karte neu begonnen hast.
- Lege die Sonderkarte links neben die Reihe, in der als **letzte Karte** (also ganz rechts) die **niedrigste** Zahl liegt.
- Entsprechend dieser niedrigsten Zahl drehst du – wie in der Spielvorbereitung beschrieben – die Sonderkarte auf die Seite **„Gerade“** oder **„Ungerade“**.

Beachte: Die Sonderkarte zählt **nicht** zum Limit der Karten in einer Reihe hinzu. Du musst eine Reihe auch weiterhin erst nehmen, wenn du die sechste Zahlenkarte in die Reihe legst.



Beispiel: Guillaume hat die 90 gespielt und ist nun an der Reihe, sie anzulegen. Nach den Regeln des Grundspiels müsste er sie in der vierten Reihe an die 85 legen. Die Sonderkarte zeigt aber „Ungerade“ an, also muss er die 90 stattdessen an die 52 in der zweiten Reihe anlegen. Das ist die sechste Karte dieser Reihe! Guillaume muss die Reihe nehmen. Seine ausgespielte 90 wird zur

neuen ersten Karte der zweiten Reihe. Anschließend verschiebt er die Sonderkarte: Die jeweils letzten Karten in den anderen drei Reihen sind: 31, 90 und 92. Die 31 ist davon die niedrigste Zahl, also verschiebt er die Sonderkarte in die erste Reihe. Da die 31 ungerade ist, bleibt die Sonderkarte auch auf der Seite „Ungerade“ liegen.



BERGSTEIGEN

nach einer Idee von Daniela Bustos

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Spiel wie gewohnt vor, indem ihr vier Karten offen untereinander in die Tischmitte legt. Platziert danach die Sonderkarte *Bergsteigen* links neben der **untersten Reihe**. Dreht die Sonderkarte auf die Seite mit den Pfeilen, die **nach oben** zeigen.

SPIELABLAUF

1. KARTEN ANLEGEN: ABSTEIGEND

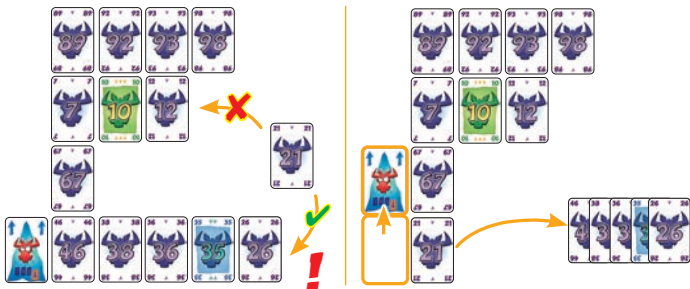
- Anders als gewohnt, dürft ihr in die Reihe mit Sonderkarte **nur absteigend** anlegen. Ihr könnt hier eine Karte also nur anlegen, wenn sie **niedriger** als die letzte Karte (ganz rechts) ist. In den anderen drei Reihen ohne Sonderkarte legt ihr wie üblich aufsteigend an.
- Beachtet weiterhin die Regel der geringsten Differenz. Es kann vorkommen, dass eure ausgespielte Karte die gleiche Differenz zur Reihe mit der Sonderkarte und einer anderen Reihe hat. In diesem Fall legt ihr eure Karte in die **Reihe mit der Sonderkarte**.

2. EINE REIHE NEHMEN: SONDERKARTE VERSCHIEBEN

Nimmst du eine **beliebige** Reihe, bewegst du danach die Sonderkarte. Nimm zunächst wie gewohnt die Karten, lege sie auf deinen Hornochsenstapel und lege deine ausgespielte Karte als neue erste Karte an die Reihe.

- Verschiebe nun die Sonderkarte **entsprechend ihrer Pfeilrichtung in die nächste Reihe**.
- Kommt die Sonderkarte dadurch in der obersten (bzw. später der untersten Reihe) an, musst du sie danach **umdrehen**, sodass nun die Pfeile in die andere Richtung zeigen. Das nächste Mal, wenn ihr die Sonderkarte verschiebt, bewegt sie sich also in die entgegengesetzte Richtung.

Beachte: Die Sonderkarte zählt **nicht** zum Limit der Karten in einer Reihe hinzu. Du musst eine Reihe auch weiterhin erst nehmen, wenn du die sechste Zahlenkarte an die Reihe legst.



Beispiel: Daniela hat die 21 ausgespielt und ist nun an der Reihe, sie anzulegen. Nach den Regeln des Grundspiels müsste sie diese in der zweiten Reihe an die 12 anlegen. Doch da in der vierten Reihe durch die Sonderkarte absteigend angelegt wird und die Differenz zur 26 geringer ist als zur 12, muss Daniela ihre 21 in die vierte Reihe legen. Das ist die sechste Karte dieser Reihe! Daniela muss die fünf ausliegenden Karten nehmen. Ihre ausgespielte 21 wird zur neuen ersten Karte der vierten Reihe. Anschließend verschiebt sie die Sonderkarte in Pfeilrichtung in die nächste Reihe. Ab sofort wird in der dritten Reihe absteigend angelegt!



DIE SPRINGENDE KUH

nach einer Idee von Frank Heeren

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Spiel wie gewohnt vor, indem ihr vier Karten offen untereinander in die Tischmitte legt. Platziert danach die Sonderkarte *Die springende Kuh* **rechts** neben die niedrigste Zahlenkarte.

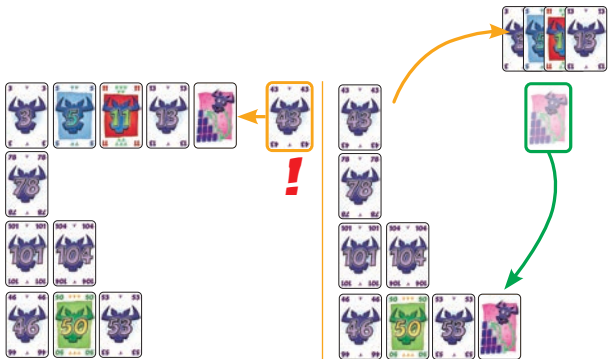
SPIELABLAUF

1. KARTEN ANLEGEN: REIHE MIT SPRINGENDER KUH

- *Die springende Kuh* hat keine eigene Zahl. Beim Anlegen in die Reihe mit *Kuh* berücksichtigt ihr die **Zahlenkarte links** neben der *Kuh*.
- Legst du deine Karte an die Reihe mit *Kuh* an, „springt“ die *Kuh* ans Ende **einer der anderen drei Reihen** – und zwar in jene Reihe, in der als **letzte Karte** (also ganz rechts) die **niedrigste** Karte liegt.

2. DIE REIHE MIT KUH NEHMEN: SONDERKARTE VERSCHIEBEN

- *Die springende Kuh* hat zwar keine eigene Zahl, aber sie zählt zum **Limit der Karten** in einer Reihe hinzu. Eine Reihe ist also schon dann voll, wenn darin vier Zahlenkarten und *Die springende Kuh* liegen.
- Nimmst du die **Reihe mit Kuh**, springt sie ebenfalls weiter. Nimm zunächst wie gewohnt die Zahlenkarten (nicht die *Kuh*), lege sie auf deinen Hornochsenstapel und lege deine ausgespielte Karte als neue erste Karte in die Reihe. Im Anschluss springt die *Kuh* wie oben beschrieben weiter.
- **Achtung:** Springt die *Kuh* nach dem Anlegen deiner Karte in eine Reihe, die dann **sechs Karten** enthält, musst du (auch) diese Reihe nehmen! Die zuvor höchste Karte der Reihe wird zur neuen ersten Karte dieser Reihe. Im Anschluss springt die *Kuh* wie oben beschrieben weiter. So kann es passieren, dass du gleich mehrere Reihen nehmen musst!



Beispiel: Frank hat die 43 ausgespielt und ist nun an der Reihe, sie anzulegen. Nach den gewohnten Regeln passt sie nur in die erste Reihe an die 13 bzw. an die springende Kuh. Das ist die sechste Karte dieser Reihe! Frank muss die vier ausliegenden Zahlenkarten nehmen. Seine ausgespielte 43 wird zur neuen ersten Karte der ersten Reihe. Anschließend verschiebt er die springende Kuh: Die jeweils letzten Karten in den anderen drei Reihen sind: 78, 104 und 53. Die 53 ist davon die niedrigste Zahl, also springt die Kuh in die vierte Reihe.



ZAHLENDREHER

nach einer Idee von Martin Profanter



SPIELVORBEREITUNG

Zusätzlich zu euren zehn Handkarten bekommt ihr **jeweils eine** Sonderkarte **Zahlendreher**. Nehmt die Sonderkarte mit auf die Hand. Überzählige **Zahlendreher** legt ihr zurück in die Spielschachtel. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht.

SPIELABLAUF

1. KARTEN AUSSPIELEN: ZAHLENKARTE + SONDERKARTE ZAHLENDREHER

- Du kannst deinen **Zahlendreher** **einmal zusammen** mit einer Zahlenkarte ausspielen, um deren Ziffern **umzudrehen**: aus einer 31 wird z. B. eine 13 oder aus einer 90 eine 09.
- Die dreistelligen Zahlen 100–104 kannst du **nicht** verändern!
- Für die Reihenfolge beim Anlegen der Karten gilt die **geänderte** Zahl.
- Haben durch den **Zahlendreher** zwei von euch „dieselbe“ Zahl ausgespielt, legt zuerst die Person **mit Zahlendreher** ihre ausgespielte Karte an. Danach legt die andere Person ihre Karte nach den üblichen Regeln an.
- Ein Durchgang endet, wenn ihr keine Zahlenkarten mehr habt. Hast du am Ende nur noch deinen **Zahlendreher** auf der Hand, weil du ihn nicht ausgespielt hast, legst du ihn einfach zurück in die Schachtel.

2. KARTE ANLEGEN

- Lege deine Zahlenkarte entsprechend ihrer **geänderten** Zahl nach den gewohnten Regeln an eine der vier Kartenreihen an. Sobald die Zahlenkarte in einer Reihe liegt, nimmt sie wieder ihre **ursprüngliche** Zahl an.
- Dein ausgespielter **Zahlendreher** kommt aus dem Spiel. Lege ihn zurück in die Spielschachtel.



Beispiel: Martin hat die 24 gemeinsam mit dem Zählendreher ausgespielt und ist nun an der Reihe, seine Karte anzulegen. Ohne den Zählendreher hätte er die 24 an die zweite Reihe legen und diese Reihe dadurch nehmen müssen. Durch den Zählendreher wird aus seiner 24 aber eine 42, die er an der letzten Reihe anlegen kann. So muss er keine Reihe nehmen! Seinen Zählendreher legt Martin zurück in die Spielschachtel.



SCHLAGT DEN BÜFFEL

Die kooperative Spielvariante für 1–6 Personen



SPIELMATERIAL

104 Zahlenkarten, 16 *Schlagt den Büffel*-Sonderkarten, 1 Büffelablage

SPIELIDEE

Schlagt den Büffel ist eine ganz neue, **kooperative Spielvariante**. Gemeinsam tretet ihr gegen den Büffel an, der – genau wie ihr – in jeder Runde eine Karte spielt. Setzt clever die verfügbaren Sonderkarten ein, um dem Büffel möglichst viele Minuspunkte zuzuschieben. Seid ihr ein gutes Team und schafft es, am Ende zusammen weniger Minuspunkte zu kassieren als der Büffel?

Die Regeln für *Schlagt den Büffel* basieren auf denen des Grundspiels. Zusätzlich gelten die nachfolgenden Änderungen und Ergänzungen.

SPIELVORBEREITUNG

Legt die **Büffelablage** so auf den Tisch, dass ihr sie gut erreichen könnt. Mischt die Zahlenkarten und teilt euch jeweils **zehn Handkarten** verdeckt aus. Auch für den Büffel teilt ihr verdeckt zehn Karten aus und legt diese als Stapel auf die **linke, blaue Seite der Büffelablage**. Ihr dürft euch die **Büffelkarten** nicht anschauen!

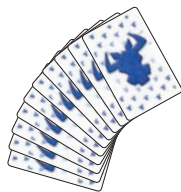
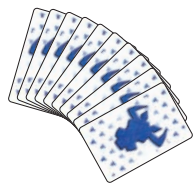
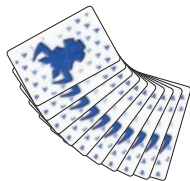
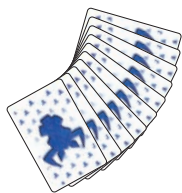
Von den restlichen Zahlenkarten legt ihr wie gewohnt vier Karten offen untereinander in die Tischmitte als Beginn für die vier **Reihen**.

Mischt die ***Schlagt den Büffel!*-Sonderkarten** und zählt verdeckt so viele Karten ab, wie ihr in diesem Spiel entsprechend eurer Personenanzahl benutzen dürft (siehe Tabelle).

Personen	Sonderkarten im Spiel
1	0
2	2
3	4
4	6
5	11
6	16

Überzählige Sonderkarten legt ihr unbesehen zurück in die Spielschachtel. Legt den Stapel abgezählter Sonderkarten oberhalb der vier Reihen auf den Tisch und deckt davon anschließend **zwei Sonderkarten** nebeneinander auf.

Spielaufbau für 4 Personen



Büffelkarten



SPIELABLAUF

1. KARTEN AUSSPIELEN

Wählt wie gewohnt jeweils eine Karte aus eurer Hand und legt sie **verdeckt** vor euch auf den Tisch. Erst wenn auch die letzte Person eine Karte vor sich liegen hat, deckt ihr eure Karten und die **oberste der Büffelkarten** auf. Alle so aufgedeckten Karten legt ihr in aufsteigender Reihenfolge nach den bekannten Regeln des Grundspiels an die Reihen in der Mitte an. Beachtet dabei folgende Änderungen:

2. EINE REIHE NEHMEN

Wie im Grundspiel kann es passieren, dass ihr aufgrund eurer ausgespielten Karte eine Reihe nehmen müsst. Das gilt auch für den Büffel!

Hornochsenstapel

Ihr spielt gemeinsam als Team und sammelt eure genommenen Karten auf einem **gemeinsamen** Hornochsenstapel. Musste der Büffel Karten nehmen, legt ihr sie als **Hornochsenstapel des Büffels** auf die rechte, gelbe Seite der **Büffelablage**.

Beachtet: Die Karten eures eigenen Hornochsenstapels dürft ihr euch jederzeit nochmal anschauen, die des Büffels hingegen **nicht!**



4. Regel: Niedrige Karte

Muss der Büffel aufgrund einer „niedrigen Karte“ eine beliebige Reihe nehmen, nimmt er immer die Reihe mit den **wenigsten Hornochsen** (bzw. Minuspunkten). Sollten mehrere Reihen die wenigsten Hornochsen haben, nimmt der Büffel davon die Reihe, in der die höchste Zahl als letzte Karte (also ganz rechts) liegt.

SCHLAGT DEN BÜFFEL-SONDERKARTEN

Für das Spiel steht euch eine begrenzte Anzahl Sonderkarten zur Verfügung. Sie helfen euch dabei, selbst keine Reihen nehmen zu müssen oder umgekehrt, den Büffel gezielt Reihen nehmen zu lassen und ihm so Minuspunkte zuzuschieben. Überlegt und diskutiert gemeinsam, wann ihr welche Sonderkarte einsetzen wollt!

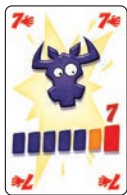
SONDERKARTEN EINSETZEN

Ihr könnt immer nur die beiden **aufgedeckten Sonderkarten** einsetzen. **Sofort** nachdem ihr eine Sonderkarte eingesetzt habt, ersetzt ihr sie durch eine neue vom Stapel. Ist der Stapel aufgebraucht und es gibt auch keine aufgedeckten Sonderkarten mehr, stehen euch für den Rest des Spiels keine Sonderkarten mehr zur Verfügung.

Ihr könnt Sonderkarten grundsätzlich **jederzeit** einsetzen, also z.B. bevor ihr die erste Karte anlegt oder bevor ein bestimmtes Teammitglied – oder der Büffel – seine Karte anlegen muss.

Ihr könnt in jeder Runde **beliebig viele** Sonderkarten einsetzen. Denkt aber daran, dass euch nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung steht. Habt ihr eine Sonderkarte eingesetzt, kommt sie aus dem Spiel.

Es gibt die folgenden Sonderkarten (je 2x):



7 nimmt!

Setzt ihr diese Karte ein, legt ihr sie links neben eine Reihe eurer Wahl. Statt mit der sechsten Karte muss diese Reihe nun erst mit der siebten Karte genommen werden. Die Sonderkarte bleibt so lange neben der Reihe liegen, bis jemand die Reihe nimmt, dann kommt sie aus dem Spiel. Wer eine solche Reihe nimmt, muss sechs Karten nehmen.

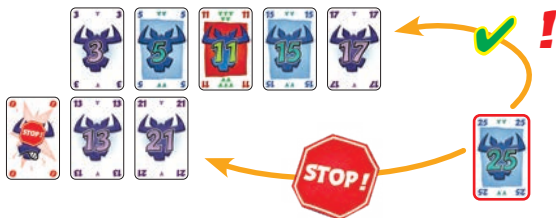


Beispiel: Wolfgang hat die 20 ausgespielt. Um zu verhindern, dass er diese Reihe nehmen muss, setzt das Team die Sonderkarte **7 nimmt!** ein. Wolfgang legt die Sonderkarte links neben die Reihe und seine 20 an die 17. Wer die nächste Karte an diese Reihe legt, muss sie nehmen!



Stopp!

Setzt ihr diese Karte ein, legt ihr sie links neben eine Reihe eurer Wahl. Diese Reihe ist ab sofort gesperrt: Niemand darf eine Karte hinzufügen, entfernen, dazwischenlegen, verschieben oder gar die Reihe nehmen. Ihr dürft den Zeitpunkt **frei** wählen, an dem ihr die Sonderkarte wieder entfernt. Sie kommt dann aus dem Spiel. So lange könnt ihr ausgespielte Karten nur an die anderen, nicht gesperrten Reihen legen.



*Beispiel: Bevor der Büffel seine 25 anlegt, setzt das Team die Sonderkarte **Stopp!** in der zweiten Reihe ein. Damit ist diese Reihe gesperrt und der Büffel kann seine Karte dort nicht anlegen. Er muss sie stattdessen in der ersten Reihe anlegen, die aber bereits voll ist. Der Büffel muss die Reihe nehmen!*



Ersetzen

Setzt ihr diese Karte ein, nimmt ein Teammitglied seine ausgespielte Zahlenkarte wieder auf die Hand. Die Person wählt stattdessen eine andere Zahlenkarte aus ihrer Hand und legt sie **sofort** passend an eine Reihe an. Durch die neue Zahlenkarte ändert sich die bestehende Reihenfolge beim Anlegen aller **anderen** Zahlenkarten **nicht**. Diese Sonderkarte dürft ihr **nicht** für die Karte benutzen, die der Büffel ausgespielt hat!



Beispiel: Ursula hat die 25 ausgespielt. Sie müsste sie an die 17 anlegen und die Reihe nehmen. Das Team einigt sich darauf, dass Ursula die Sonderkarte **Ersetzen** nutzt. Sie nimmt die 25 wieder auf die Hand. Dafür spielt sie aus ihrer Hand die 15 aus, die sie in einer anderen Reihe an die 10 anlegen kann. So muss sie keine Reihe nehmen!



Dazwischenlegen

Setzt ihr diese Karte ein, legt ihr **eine** eurer ausgespielten Zahlenkarten **nicht an das Ende** der passenden Reihe. Stattdessen legt ihr sie in einer **beliebigen** Reihe zwischen zwei Zahlenkarten oder auch an deren Anfang. Die ausgespielte Karte muss allerdings **aufsteigend** in die neue Reihe passen. Sollte dadurch eine bereits volle Reihe eine weitere Karte erhalten, müsst ihr diese Reihe nehmen. In diesem Fall wird die letzte Karte der Reihe zur ersten Karte

der neuen Reihe.

Diese Sonderkarte dürft ihr **nicht** für die Karte benutzen, die der Büffel ausgespielt hat!



Beispiel: Franz hat die 10 ausgespielt. Es ist eine „niedrige“ Karte, die er an keine Reihe anlegen kann, das heißt er müsste eine Reihe nehmen. Das will das Team vermeiden und setzt die Sonderkarte **Dazwischenlegen** ein. Damit kann Franz seine 10 zwischen die 5 und die 11 legen und muss keine Reihe nehmen.



Verschieben

Setzt ihr diese Karte ein, verschiebt ihr **vor dem Anlegen** einer ausgespielten Karte eine beliebige bereits angelegte Zahlenkarte in eine **andere** Reihe: zwischen zwei Zahlenkarten, an den Anfang oder das Ende der Reihe. Die verschobene Karte muss allerdings **aufsteigend** in die neue Reihe passen. Sollte dadurch eine bereits volle Reihe eine weitere Karte erhalten, muss diese Reihe genommen werden. In diesem Fall wird die letzte Karte der Reihe zur ersten Karte der neuen Reihe. Solltet ihr die einzige Karte einer Reihe verschieben, sodass die Reihe nun leer ist, müsst ihr die nächste ausgespielte Karte in diese Reihe legen.



*Beispiel: Der Büffel hat die 15 ausgespielt. Bevor er jedoch seine Karte anlegt, setzt das Team die Sonderkarte **Verschieben** ein und verschiebt die 7 aus der unteren in die obere Reihe. Nun ist die 15 des Büffels nicht mehr die fünfte, sondern die sechste Karte, und er muss die Reihe nehmen!*



Erste Karte

Setzt ihr diese Karte ein, bestimmt ihr, welche ausgespielte Karte ihr als erste anlegt – unabhängig von ihrer Zahl. Stehen euch beide **Erste Karte**-Sonderkarten zur Verfügung und ihr wollt beide in derselben Runde nutzen, bestimmt ihr, welche Karte ihr zuerst und welche als Zweites anlegt. Diese Sonderkarte dürft ihr **nicht** für die Karte benutzen, die der Büffel ausgespielt hat!



Beispiel: Der Büffel hat eine „niedrige Karte“ ausgespielt und wird die erste Reihe nehmen, weil sie mit Abstand die wenigsten Hornochsen hat. Bevor der Büffel jedoch seine Karte anlegt, entscheidet das Team, dass Imelda die Sonderkarte **Erste Karte** einsetzt. Imelda darf ihre 100 dadurch noch in die erste Reihe legen. So muss sie die zweite Reihe nicht nehmen und hat dem Büffel zudem drei Hornochsen zugeschoben!



Letzte Karte

Setzt ihr diese Karte ein, bestimmt ihr, welche ausgespielte Karte ihr zuletzt anlegt – unabhängig von ihrer Zahl. Stehen euch beide **Letzte Karte**-Sonderkarten zur Verfügung und ihr wollt beide in derselben Runde nutzen, bestimmt ihr, welche Karte ihr zuletzt und welche als Vorletztes anlegt. Diese Sonderkarte dürft ihr **nicht** für die Karte benutzen, die der Büffel ausgespielt hat!



Beispiel: Mit seiner 100 müsste Wolfgang die Reihe nehmen. Um das zu verhindern, setzt das Team die Sonderkarte **Letzte Karte** für ihn ein. Statt Wolfgang muss nun der Büffel als Nächstes seine Karte legen. Er hat die 103 ausgespielt, die er als sechste Karte in diese Reihe legen muss. Er muss die Reihe nehmen!



Sortieren

Setzt ihr diese Karte ein, bestimmt ihr für **alle** in dieser Runde ausgespielten Karten, in welcher Reihenfolge ihr sie anlegt – unabhängig von ihren Zahlen.



*Beispiel: Wolfgang, Ursula, Franz und Imelda haben die Zahlen 55, 68, 78, 80 ausgespielt, der Büffel die 72. Ganz ohne den Einsatz von Sonderkarten müsste das Team zuerst die 55 in die zweite Reihe legen und sie wegen der 68 auch nehmen. Das gilt es zu verhindern! Mit der Sonderkarte **Sortieren** bestimmt das Team, dass zuerst die 78 und die 80 angelegt werden, danach die 55. Als Nächstes muss der Büffel seine Karte legen: Mit der 72 muss nun er die zweite Reihe nehmen! Die 68 legt das Team zu guter Letzt in die dritte Reihe.*



KOMMUNIKATION – NICHT ALLES IST ERLAUBT!

Zwar spielt ihr als Team zusammen, doch müsst ihr eure **Handkarten** während des gesamten Spiels voreinander **geheim halten**. Ihr dürft euch weder beim Ausspielen eurer Karten absprechen, noch dürft ihr über die auf eurer Hand verbliebenen Zahlen sprechen.

Erst wenn ihr alle Karten aufgedeckt habt, dürft ihr gemeinsam darüber sprechen, wie ihr diese – gegebenenfalls mit Hilfe der Sonderkarten – anlegt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ihr alle eure Handkarten ausgespielt und an die Reihen gelegt habt. Nehmt nun euren Hornochsenstapel und zählt die Hornochsen auf den Karten. Das sind eure Minuspunkte. Wiederholt diesen Schritt für den Büffelstapel des Büffels. Habt ihr insgesamt weniger Minuspunkte als der Büffel, habt ihr das Spiel gewonnen.

Hat der Büffel weniger Minuspunkte? Dann spielt direkt noch einmal und versucht erneut, den Büffel zu schlagen!

SPIEL FÜR 1–2 PERSONEN

Auch allein oder zu zweit könnt ihr versuchen, den Büffel zu schlagen. Allerdings werden eure Minuspunkte am Ende **verdoppelt!** Schafft ihr es trotzdem?

Möchtest du dich dem Büffel im **Solospiel** stellen, beachte außerdem, dass dir **keinerlei Sonderkarten** zur Verfügung stehen!

Hinweis: Bei der Entwicklung dieses Spiels, insbesondere der Variante **Schlagt den Büffel**, sind weder Kühe, Büffel noch Hornochsen zu Schaden gekommen.



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

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 1994-2024

Version 1.0

02401EAST2401

