

6 Nimmt !

Geen kaartspel voor stommelingen !

Uitgever : Amigo, 1995

Auteur : KRAMER Wolfgang

Spelers : 02 - 10 spelers vanaf 10 jaar

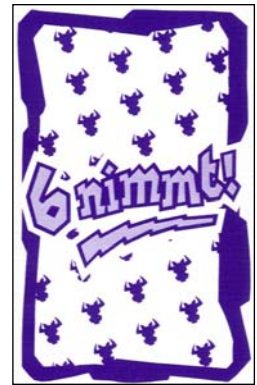
Duurtijd : ± 45 minuten

# Inhoud

- 104 kaarten ;
- 1 handleiding.

## Spelbeschrijving

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 heeft vergaard.

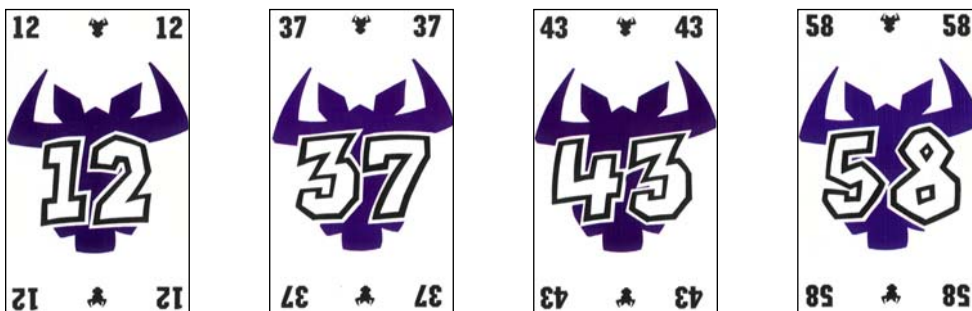


## Spelvoorbereiding

Potlood en papier worden klaargelegd. De kaarten worden goed geschud en iedere speler ontvangt 10 kaarten. De kaarten worden in de hand genomen en ze worden best geordend van klein naar groot (het cijfer op de kaart).

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 : de 4 rijen bij het begin van het spel*

## Spelverloop

### 1. Kaarten uitspelen

Alle spelers leggen 1 kaart uit hun hand verdekt voor zich op de tafel. Pas wanneer 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. Vervolgens komt de speler met de op één na laagste kaart aan de beurt en legt zijn kaart in een rij enz. ... totdat tenslotte de speler met de hoogste kaart van deze ronde zijn kaart in een rij heeft ondergebracht.

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

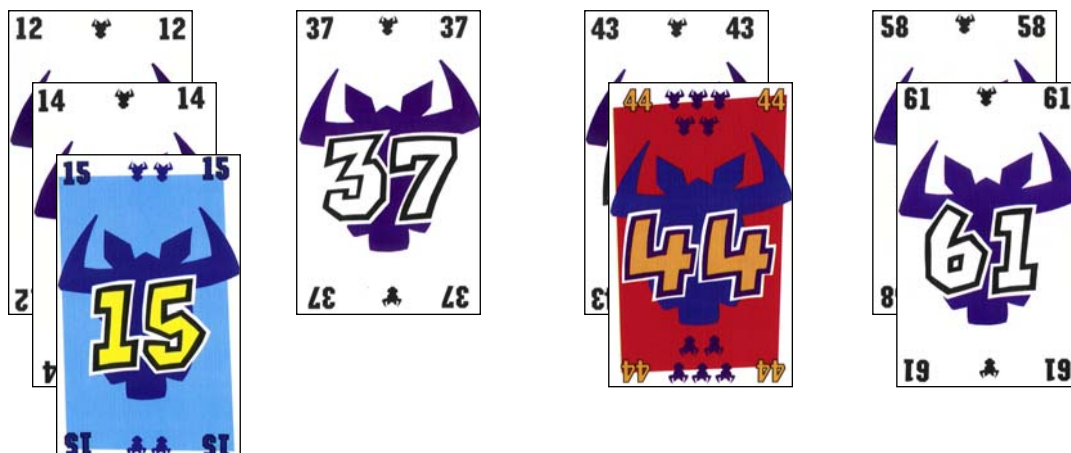
Hoe worden de kaarten aan een rij toebedeeld ?

Elke uitgespeelde kaart past altijd maar in één rij. Daarbij gelden de volgende regels :

- **eerste regel : oplopende cijfervolgorde**  
De kaarten van een rij moeten altijd een oplopende cijfervolgorde hebben.
- **tweede regel : kleinste verschil**  
Een kaart moet altijd in die rij worden gelegd waarvan de waarde van de laatste kaart in die rij het dichtst bij de nieuwe kaart ligt.

**voorbeeld**

Zoals afbeelding 1 laat zien, hebben de laatste kaarten van de 4 rijen de volgende waarden : 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.



## 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 ?

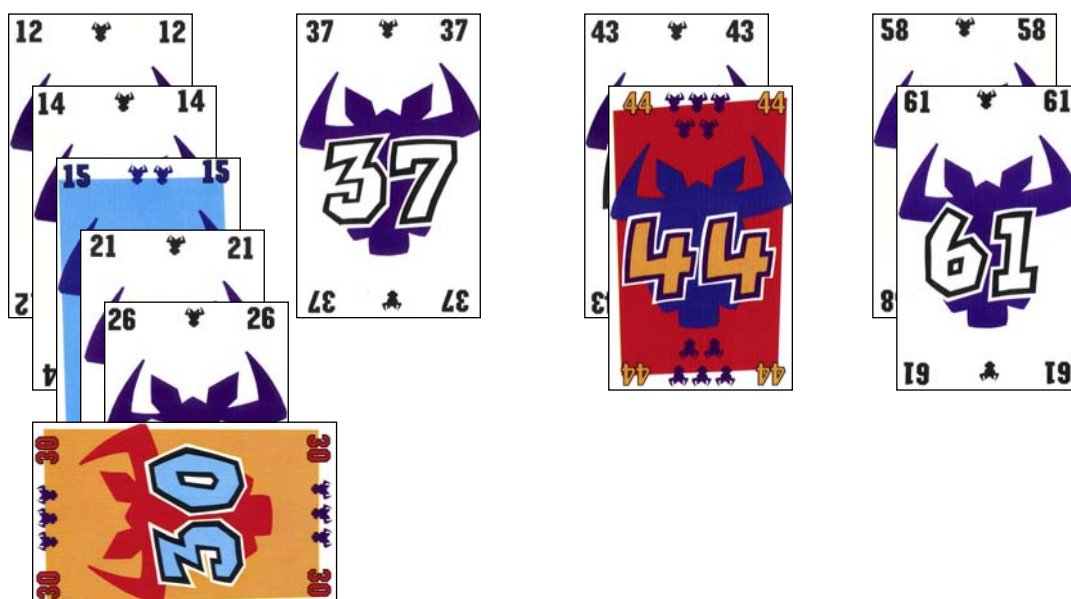
In beide gevallen moet de speler die een dergelijke kaart heeft gespeeld, kaarten incasseren.

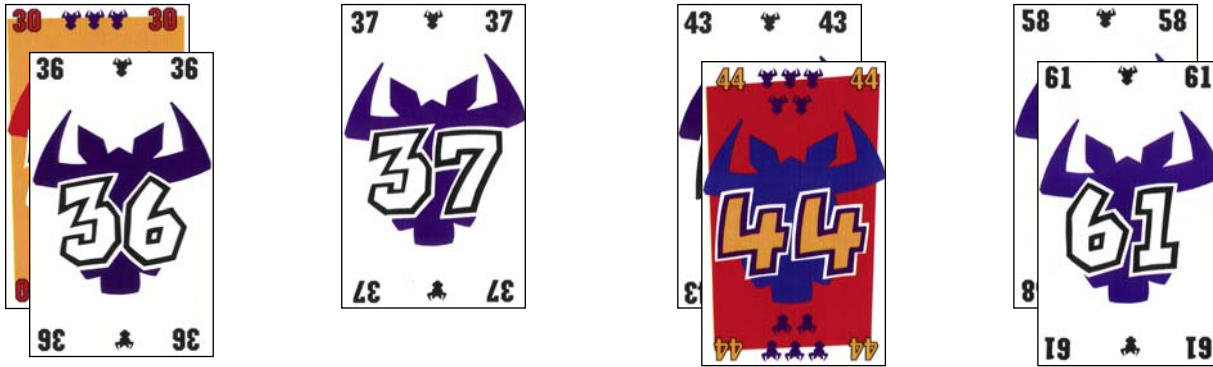
- derde regel : volle rij**

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

**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 leggen. 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 eerste rij. De 36 van de laatste speler moet eveneens in de eerste rij worden gelegd en wordt na de 30 gelegd.





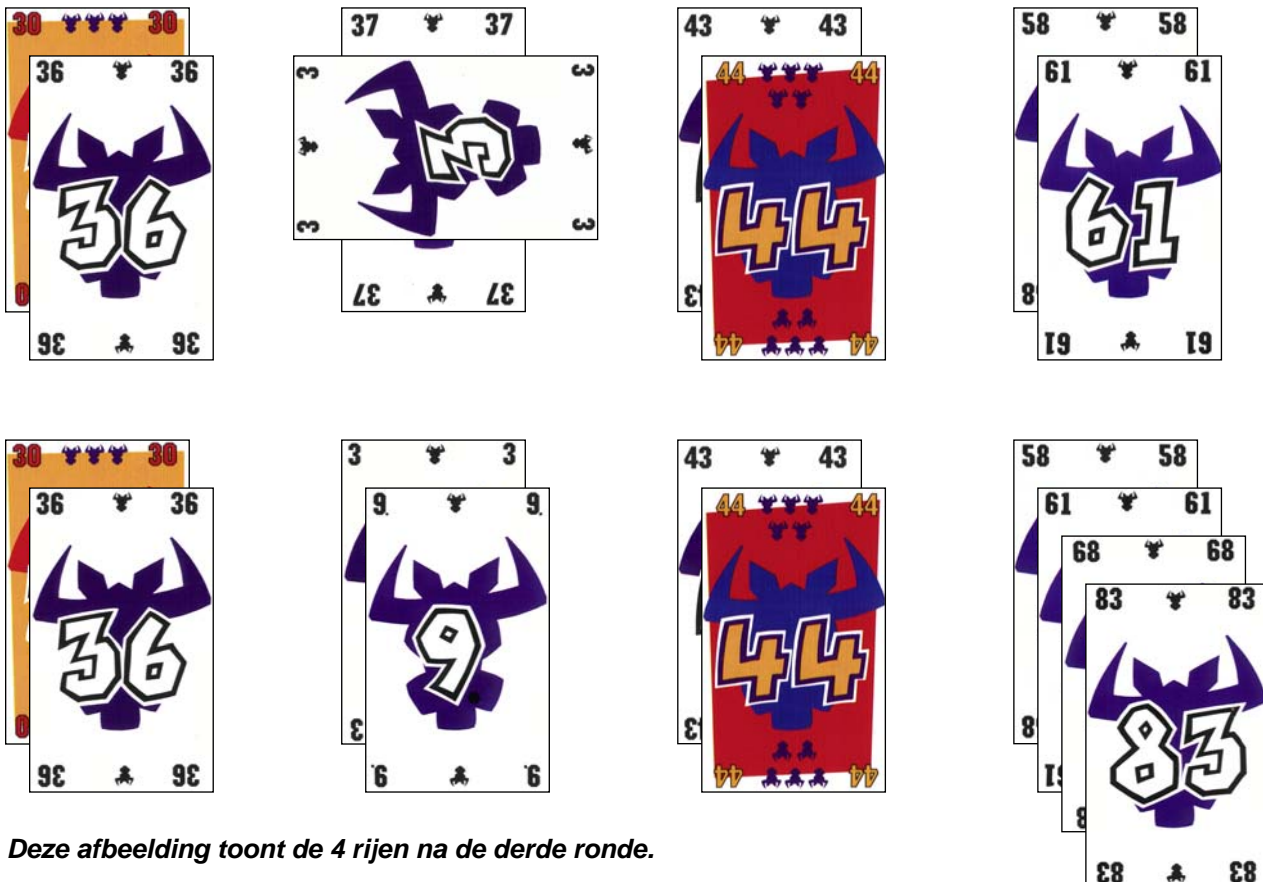
de nieuwe situatie

• 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 rij.

voorbeeld

De volgende kaarten worden uitgespeeld : 3, 9, 68 en 83. De 3 als laagste kaart moet als eerste ergens worden ondergebracht. Deze kaart past in geen enkele rij. Daarom neemt de speler een willekeurige rij (uiteeraard 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.



Deze afbeelding toont de 4 rijen na de derde ronde.

**Opmerking :** Wie vanwege een lage kaart een complete rij moet nemen, kiest in de regel uiteraard de rij met de minste minpunten !

## Runderkop betekent minpunt

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

Alle kaarten met :

- vijftallen (5, 15, 25, ... ) hebben 2 runderkoppen ;
- tientallen (10, 20, 30, ... ) hebben 3 runderkoppen ;
- dubbele getallen (11, 22, 33, ... ) hebben 5 runderkoppen.

Het getal 55 is zowel een dubbel getal als een vijftal. Daarom heeft deze kaart 7 runderkoppen.



## De veestapel

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

**Opgelet :** De kaarten die moeten worden gepakt, mogen niet in de hand worden genomen. Ze vormen dus de veestapel !

## Einde van het spel

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

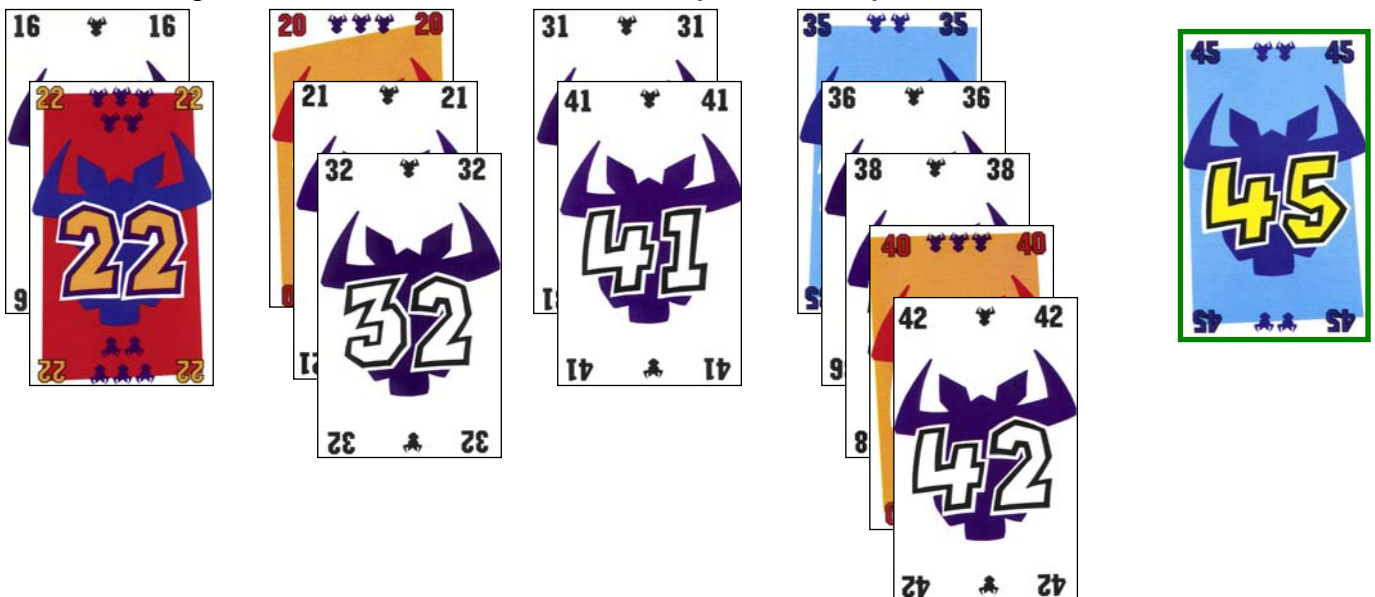
De resultaten van elke speler worden op een stuk papier genoteerd. Er wordt meerdere keren gespeeld totdat een speler meer dan 66 runderkoppen heeft verzameld. De speler die dan de minste runderkoppen bezit, wint het spel.

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

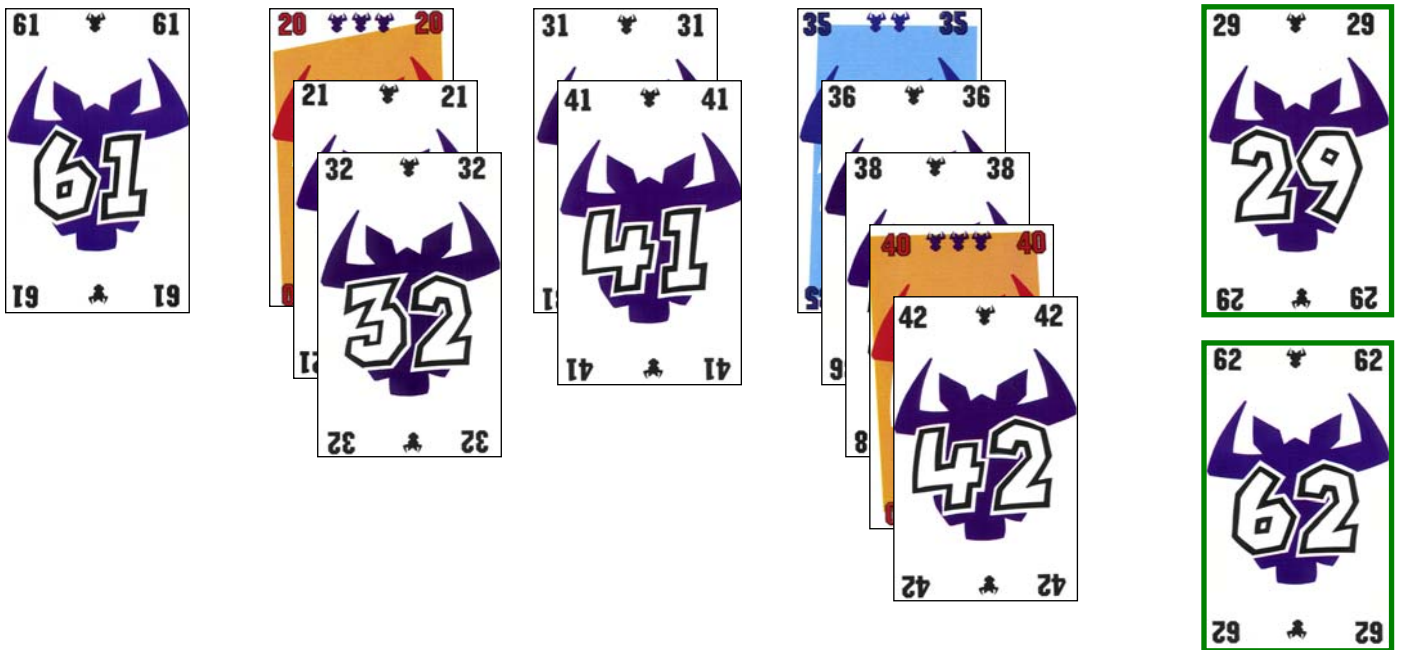
## Speltips

Twee voorbeelden maken duidelijk hoe je bij dit spel de mist in kan gaan.

*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 sprake van het kleinste verschil. Aangezien 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 in de vierde rij leggen en incasseert hij alle 5 kaarten.



## Professionele variant

De spelers die van tactiek houden, moeten deze variant van het spel eens uitproberen. De regels van het basisspel zijn nog steeds geldig.

Hier komen echter nog de volgende regels bij :

### 1. Alle kaarten in het spel zijn bekend

Men speelt met 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) enz.

Alle kaarten met hogere cijfers worden uit het spel gehaald.

### 2. Elke speler kiest zelf zijn eigen 10 kaarten

De kaarten worden open op tafel gelegd. Om beurt pakken de spelers telkens een kaart totdat ze 10 kaarten in de hand hebben. Nu moeten er nog 4 kaarten op tafel liggen. Deze 4 kaarten vormen de 4 rijen.

Het verdere spelverloop is identiek aan het basisspel.