



KEIN SPIEL FÜR HORNOCHSEN!

Wolfgang Kramer
Franz Vohwinkel



amigo-spiele.de/04910

ab 8 Jahren

2–10 Personen

ca. 45 Minuten

Inhalt: 104 Spielkarten mit den Zahlen 1–104



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 Karten und teilt euch jeweils **zehn Handkarten** verdeckt aus. Legt einen Zettel und einen 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 in 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, in 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 Hornochsensstapel.

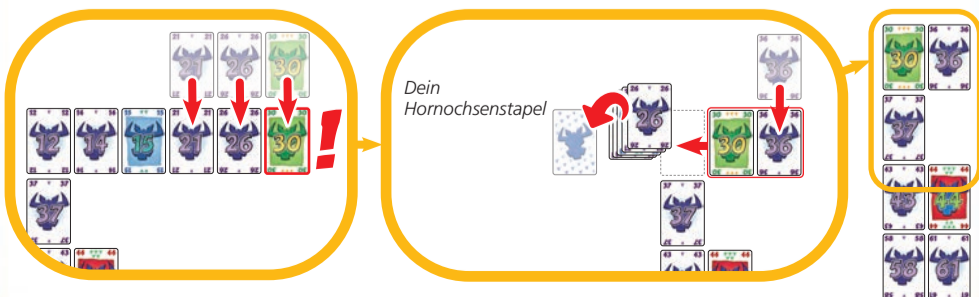
Wichtig: Genommene Karten kommen nicht auf die Hand!

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 Hornochsensstapel legen. Deine ausgespielte Karte wird dann zur neuen ersten Karte dieser Reihe.

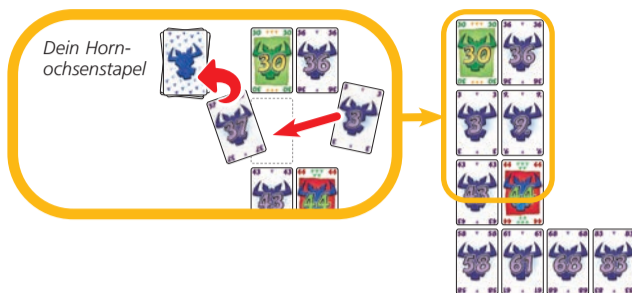
Beispiel: In der zweiten Runde spielt ihr die folgenden Karten aus: **21, 26, 30 und 36**. Die **21** und **26** kommen an die erste Reihe, die jetzt voll ist. Du hast die **30** ausgespielt und musst deine Karte ebenfalls an die erste Reihe legen. Weil diese Reihe voll ist, musst du die fünf Karten 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, solltest du in der Regel die Reihe mit den wenigsten Hornochsen 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 Zettel 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. Doch hier irrst du, denn du musst 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. Die Regel hierfür ist:

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 darüber liegenden 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.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

