



6 neemt!



van Wolfgang Kramer

Geen spel voor runderen!

Spelers: 2 - 10

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Inhoud: 104 kaarten, 1 spelregelboekje

SPELBESCHRIJVING



Het doel van dit spel is geen kaarten te nemen. Elke kaart die je moet terugnemen, geeft je voor elk rond één minpunt! De winnaar is degene die aan het eind de minste runderen heeft verzameld.

VOORBEREIDING



Leg papier en potlood klaar, schud de kaarten en deel iedere speler 10 kaarten. De spelers nemen de kaarten op de hand en sorteren ze in oplopende volgorde.

Vier rijen neerleggen

Neem van de resterende kaartstapel de bovenste 4 kaarten en leg ze open op tafel. Deze kaarten vormen elk het begin van een rij, die met inbegrip van deze eerste kaart maximaal 5 kaarten mag bevatten! De kaarten die nu nog over zijn, worden pas in het volgende spel weer gebruikt.



Afb.1: toont de 4 rijen aan het begin van het spel.

SPELVERLOOP



I. Kaarten spelen

Alle spelers leggen één van de kaarten uit hun hand gedekt op tafel. Pas als alle spelers een kaart hebben gekozen, worden de kaarten omgedraaid.

Degene die de laagste kaart heeft gespeeld, legt deze als eerste in een van de vier rijen, dan wordt de op een na laagste kaart in een rij gelegd, enz., tot ook de hoogste kaart van deze ronde in een rij is ondergebracht. De kaarten in een rij worden altijd naast elkaar gelegd. Herhaal deze procedure net zolang, totdat alle 10 kaarten zijn uitgespeeld.

Hoe worden de kaarten aangelegd?

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

1e regel: „oplopende volgorde“

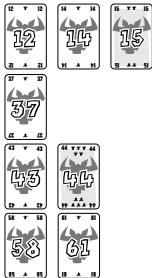
De kaarten in een rij moeten altijd een oplopende getallenvolgorde hebben.

2e regel: „kleinste verschil“

Een kaart moet altijd in die rij worden gelegd, waarvan de laatste kaart het kleinste verschil met de nieuwe kaart heeft.

Voorbeeld:

Zoals afbeelding 1 toont, 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 aan een rij toegewezen. Conform regel 1 kan deze alleen in de eerste rij achter de „12“ worden gelegd; hetzelfde geldt voor de kaart „15“. De kaart „44“ kan volgens regel 1 zowel in de 1e, 2e of 3e rij worden gelegd. Maar, volgens regel 2 „kleinste verschil“ komt de kaart in de derde rij. De kaart „61“ moet volgens regel 2 in de vierde rij worden gelegd.



Afb. 2: toont de 4 rijen na de 1e ronde.

II. Kaarten nemen

Wanneer men een kaart in een rij legt is er niets aan de hand. 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 de kaart heeft uitgespeeld, kaarten terugnemen.

3e regel: „volle rij“

Een rij is met 5 kaarten vol. Als 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 terugnemen. Zijn zesde kaart vormt het begin van de nieuwe rij.

Voorbeeld:

Onze vier spelers hebben de volgende kaarten uitgespeeld: 21, 26, 30 en 36.

De „21“ en „26“ komen in de eerste rij, die nu met 5 kaarten vol is. De speler, die de „30“ heeft uitgespeeld, moet zijn kaart eveneens in de eerste rij aanleggen. Aangezien dit de zesde kaart is, moet hij de vijf kaarten van de eerste rij nemen. Zijn „30“ is de nieuwe eerste kaart van de eerste rij. De „36“ moet eveneens in de eerste rij; deze komt na de „30“.



Afb. 3: toont de 4 rijen na de 2e ronde.

4e regel: „laagste kaart“

Wie een kaart speelt, die zo laag is dat deze in geen enkele rij past, moet alle kaarten van een willekeurige rij nemen. Zijn „lage“ kaart wordt vervolgens de eerste kaart van deze nieuwe rij.

Voorbeeld: De volgende kaarten worden gespeeld:

3, 9, 68 en 83. De „3“ is de laagste kaart en moet als eerste worden aangelegd. Deze past in geen enkele rij, dus moet de speler een willekeurige rij nemen. Hij kiest de 2e rij en neemt de „37“. Met zijn „3“ start hij een nieuwe 2e rij. De speler met de kaart „9“ heeft geluk, hij kan zijn „9“ nu na de „3“ leggen.



Afb. 4: toont de 4 rijen na de 3e ronde.

Let op:

Wie door een „laagste kaart“ een complete rij moet nemen, kiest in de regel de rij met de minste minpunten.

RUNDEREN = MINPUNTEN

Op elke kaart staan tussen de getallen runderkoppen afgebeeld. Elk rund is één minpunt!

Alle kaarten met:

vijftallen (5, 15, 25 enz.) hebben 2 runderen,
tientallen (10, 20, 30 enz.) hebben 3 runderen,
dubbele cijfers (11, 22, 33 enz.) hebben 5 runderen.
Het getal „55“ is een dubbel cijfer en een vijftal, daarom
heeft de kaart 7 runderen.

DE VEESTAPEL

Kaarten die men moet terugnemen, legt men voor zich op
tafel in de zogenaamde „veestapel“.

Let op: men mag de teruggenomen kaarten **niet** op de
hand nemen!

EINDE VAN HET SPEL



Het spel eindigt zodra alle kaarten zijn uitgespeeld. Nu
neemt iedereen zijn veestapel en telt zijn minpunten.

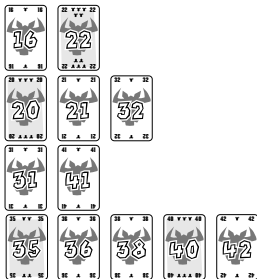
De scores van de spelers worden genoteerd op een klad-
blaadje en vervolgens wordt een nieuw spel gestart. Er
wordt doorgespeeld tot een speler in totaal meer dan **66**
runderen heeft verzameld. De winnaar is degene met de
minste runderen.

Voor het begin van het spel kan men natuurlijk ook een an-
der aantal punten of ronden afspreken.



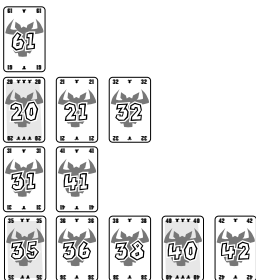
Deze twee voorbeelden tonen hoe men bij dit spel in de val kan lopen.

In het **1e voorbeeld** speelt een speler de kaart „45“, omdat hij denkt dat hij deze in de derde rij achter de „41“ kan leggen. Hij vergist zich, want hij moet de kaart achter de „42“ in de 4e rij leggen. Conform regel 2 is dit het kleinste verschil. Aangezien dit de 6e kaart is, moet hij de 4e rij nemen!



Afb. 5: spelsituatie voorbeeld 1

In het **2e voorbeeld** speelde iemand de kaart „62“ en dacht dat dit een goede zet was. Hij wilde de kaart in de 1e rij leggen. Achteraf blijkt dit niet zo'n goed idee. Want in dezelfde beurt speelt een andere speler de „29“ en neemt de 1e rij ("laagste kaart"). Nu moet onze vriend zijn kaart in de 4e rij aanleggen en daarmee alle 5 kaarten nemen!!



Afb. 6: spelsituatie voorbeeld 2



Spelers die van tactiek houden, kunnen we de volgende variant aanbevelen. Alle regels van het basisspel zijn van toepassing, plus de volgende aanvullende regels:

1. Alle kaarten in het spel zijn bekend

Men speelt slechts met zoveel kaarten, als er spelers meedoen.

De regel hiervoor luidt: aantal spelers keer 10 plus 4 kaarten.

Voorbeeld: 3 spelers - 34 kaarten van 1 - 34.

4 spelers - 44 kaarten van 1 - 44 enz.

Alle hogere kaarten worden uit het spel verwijderd.

2. Iedere speler kiest zijn 10 kaarten zelf uit.

De kaarten worden open op tafel gelegd. Om de beurt nemen de spelers telkens één kaart, tot ze 10 kaarten op de hand hebben. De 4 overblijvende kaarten vormen het begin van de vier rijen.

Het spel verloopt verder volgens de regels van het basisspel.