

Wolfgang Kramer

# 6 nimmt! JUNIOR



*Der Spieleklassiker jetzt  
auch für die Jüngsten!*

**AMIGO**

6 nimmt ! - junior  
Amigo, 2009  
Wolfgang KRAMER  
2 - 5 spelers vanaf 5 jaar  
± 30 minuten

# Spelmateriaal

## 52 dierkaarten

(42 kaarten tonen één dier, 6 kaarten tonen twee dieren en 4 kaarten tonen drie dieren)



## 4 stalkaarten



## 1 handleiding

## Spelidee

Nog steeds schijnt de zon aan de blauwe hemel over de kleine dierenboerderij. Maar in de verte zijn er toch alle donkere onweerswolken te bespeuren. Uit grote angst voor het naderende onweer zoeken de pony's, de geiten, de hazen, de eenden, de hanen en zelfs de kleine muizen een schuilplaats in de beschermende stallen. De spelers helpen hierbij zodat ieder dier ook zijn plaatsje vindt.

De speler die zes verschillende dieren in een stal kan verzamelen, mag de dierkaarten onder zijn bescherming nemen. De speler die aan het einde van het spel de meeste dierkaarten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

De vier stalkaarten worden onder elkaar in het midden van de tafel gelegd. Iedere stalkaart vormt het begin van een rij. De dierkaarten worden zeer grondig gemixt en verdekt als voorraadstapel voor de stalkaarten gelegd.



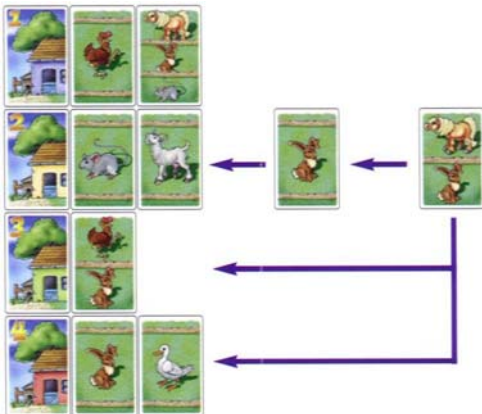
# Spelverloop

De spelers komen om de beurt, met de wijzers van de klok mee, aan bod. De speler die aan de beurt is, trekt de bovenste kaart van de voorraadstapel en legt die kaart **open** in één van de vier rijen. De getrokken dierkaart wordt steeds uiterst rechts aan de gekozen rij gelegd (zie volgende afbeelding). Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Bij het aanleggen in één van de vier mogelijke rijen moet men rekening houden met de volgende spelregels:

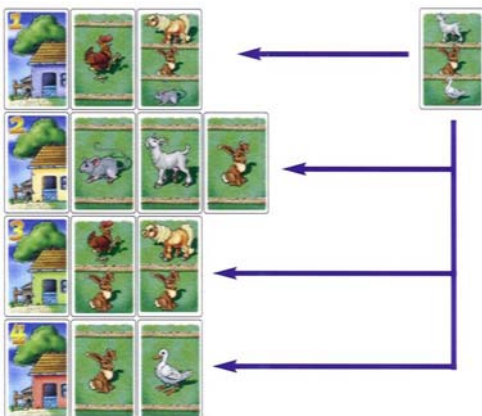
- Een dier **moet** steeds in een rij worden gelegd waarin het dier nog niet voorkomt.
- Als een dier in alle vier rijen al aanwezig is, **mag** de speler de getrokken kaart in een rij **naar keuze** leggen.
- Als een kaart meerdere dieren toont, moet deze kaart worden afgelegd in een rij waarin **op zijn minst één** van de afgebeelde dieren niet voorkomt. De andere dieren op deze kaart mogen wel in de gekozen rij liggen. Als alle dieren op de kaart in elke rij aanwezig zijn, mag de speler de kaart in een rij **naar keuze** leggen.
- Een stal of beter gezegd een rij is vol als elk van de zes dieren minstens éénmaal in de rij voorkomt. De speler die in een rij het zesde dier legt, ontvangt alle dierkaarten van deze rij, ook de zonet neergelegde kaart. Dit kunnen dus zowel meer als minder dan zes dierkaarten zijn. De stal kaarten blijven steeds liggen.

De speler die de dierkaarten van een rij mag nemen, legt deze dierkaarten als stapel voor zich neer. De lege rij kan opnieuw met dierkaarten worden gevuld. Er staan dus steeds vier rijen ter beschikking.



## Voorbeeld 1

De haas kan alleen in de tweede rij worden afgelegd omdat in de drie andere rijen al een haas te zien is. De kaart pony met haas mag daarna in de tweede, de derde of de vierde rij worden gelegd omdat de pony in geen van deze rijen voorkomt.



## Voorbeeld 2

De kaart geit met haas en eend mag in elke rij worden afgelegd omdat in iedere rij minstens één nieuw dier erbij komt. Als deze kaart in de eerste rij wordt gelegd is de rij vol omdat dan de zes verschillende dieren in deze rij aanwezig zijn. De speler ontvangt dan deze drie kaarten.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de laatste dierkaart van de voorraadstapel in een rij werd afgelegd. Nu tellen alle spelers de dierkaarten van hun stapel. De speler die de meeste kaarten heeft verzameld, is de winnaar. Spelers die nog niet kunnen tellen, leggen hun kaarten in een rij; de speler met de langste rij wint het spel.

## Variant 1: Niemand wil een dierkaart

Alle spelregels blijven gelden. De spelers proberen echter nu te vermijden om een rij te moeten nemen. Ze proberen dus te vermijden om het zesde dier in een rij te leggen. Als een speler de kaart toch moet leggen, moet hij de hele rij nemen.

De speler die aan het einde van het spel de minste dierkaarten heeft, wint het spel.

## Variant 2: Alle spelers spelen gelijktijdig

In deze variant zijn de getallen op de stalkaarten belangrijk. De kaart met de 1 bepaalt de eerste rij, de kaart met de 2 de tweede rij ... enzovoort. In tegenstelling tot het normale spel worden de rijen stervormig in het midden van de tafel gelegd.

De speler die aan de beurt is, draait de bovenste kaart van de stapel om en laat de kaart op de stapel liggen zodat alle spelers dit op hetzelfde moment kunnen zien. Onmiddellijk kijken alle spelers na of door het aanleggen van deze kaart in een rij zes dieren kunnen voorkomen.

Als dit niet het geval is, legt de speler die aan de beurt is, de omgedraaide kaart volgens de bekende spelregels aan een rij naar keuze.

Als door het aanleggen van deze kaart het wel mogelijk is om in een rij een zesde diersoort te leggen, roept de speler die dit ziet meteen "6 neemt !" en pakt vliegensvlug de stalkaart van deze rij. Alle spelers kijken nu na of in deze rij (met de blootgelegde kaart) daadwerkelijk zes verschillende dieren voorkomen.

- ⇒ Als de roepende speler gelijk heeft, ontvangt hij de kaarten van deze rij met inbegrip van de blootgelegde kaart.
- ⇒ Als de roepende speler geen gelijk heeft, moet hij van zijn persoonlijke stapel een kaart afgeven en terzijde leggen (in zoverre de speler al een persoonlijke stapel heeft). De blootgelegde kaart wordt dan door de speler die aan de beurt is (volgens de normale regels) in een rij naar keuze gelegd.



In de beide gevallen wordt de genomen stalkaart terug aan het begin van de rij gelegd.

Als er meerdere spelers "6 neemt !" roepen en naar verschillende stalkaarten grijpen, moet ook meerdere keren de situatie worden nagekeken.

- ⇒ Als meerdere spelers gelijk hebben, ontvangen zij de kaarten van de rij waarvan zij de stalkaart hebben genomen.
- ⇒ De spelers die geen gelijk hebben, moeten een kaart van hun persoonlijke stapel terzijde leggen (in zoverre zij al een persoonlijke stapel hebben).
- ⇒ De blootgelegde kaart wordt dan door geen enkele speler genomen. Deze kaart wordt door de speler die aan de beurt is, volgens de geldende spelregels, aan een rij naar keuze gelegd.

Alle genomen stalkaarten worden terug aan het begin van hun rij gelegd.

# 6 nimmt! JUNIOR

De Wolfgang Kramer

Joueurs...: 2-5 personnes

Âge...: à partir de 5 ans

Durée...: environ 20 minutes

## MATÉRIEL

52 cartes Animal, dont 42 cartes avec 1 animal, 4 cartes Etable  
6 cartes avec 2 animaux et 4 cartes avec 3 animaux.

## IDÉE DU JEU

Le soleil brille encore dans le ciel bleu au dessus de la petite ferme. Mais les nuages sombres d'un orage se profilent à l'horizon. Par peur de l'orage, les poneys, les chèvres, les lièvres, les canards, les poules et même les petits souriceaux cherchent un refuge dans les écuries. Les joueurs vont aider chaque animal à trouver sa place. Le joueur, qui réunit les six espèces différentes d'animaux dans une étable, peut prendre les cartes Animal sous sa protection. A la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de cartes Animal est déclaré vainqueur.

## PRÉPARATION DU JEU

Les quatre cartes Etable sont alignées les une en dessous des autres au centre de la table. Chaque carte Etable est le début d'une rangée. Les cartes Animal sont mélangées et placées face cachée comme pioche près des cartes Etable. (Voir schéma).

## DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent dans le sens horaire. A son tour, on tire la carte supérieure de la pioche et la place face visible dans l'une des quatre rangées. La carte Animal tirée est toujours placée à la droite de la fin de la rangée choisie (Voir ci-dessous). Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Pour placer la carte dans l'une des quatre rangées, il faut tenir compte des quatre règles suivantes :

- Un animal **doit** toujours être placé dans une rangée où il n'est pas encore présent.
- Si l'animal est déjà présent dans chacune des quatre rangées, le joueur peut placer la carte tirée dans la **rangée de son choix**.
- S'il y a plusieurs animaux sur la carte tirée. Elle doit être placée dans une rangée où l'un des animaux y est le moins présent. Les autres animaux de cette carte peuvent déjà être présents dans la rangée. Si tous les animaux de la carte sont déjà présents dans toutes les rangées, le joueur peut placer la carte dans la rangée de son choix.
- Une étable ou une rangée est complète quand chacune des six espèces d'animaux y est au moins présent une fois. Celui qui a placé la **sixième** espèce animale, reçoit toutes les cartes Animal de la rangée ainsi que la carte qu'il vient de poser. Il peut y avoir six cartes Animal ou plus et parfois moins. La carte Etable reste toujours à sa place.

Celui qui prend une rangée de cartes Animal empile les cartes devant lui. La rangée vide peut à nouveau être remplie avec des cartes Animal. Ainsi, il y a toujours quatre rangées disponibles pour y placer des cartes.

*Le lièvre peut être placé seulement dans la deuxième rangée, car dans les trois autres rangées il y a déjà un lièvre.*

La carte « poney et lièvre » peut ensuite être placée dans la 2ème, 3ème ou 4ème rangée, car il n'y a pas de poney présent dans ces rangées.

*La carte «chèvre, lièvre et canard» peut être placée dans n'importe quelle rangée, car dans chacune de ces rangées une nouvelle espèce animale s'y ajoute.*

*Si on place la carte dans la première rangée, la rangée est complète (six espèces animales différentes) et le joueur reçoit les trois cartes!*

## FIN DU JEU

Le jeu se termine dès que la dernière carte de la pioche est placée dans une rangée. Ensuite, tous les joueurs comptent les cartes Animal de leur pile. Celui qui a le plus de cartes est déclaré vainqueur. Les joueurs qui ne savent pas encore compter, déposent leurs cartes en ligne. Celui qui a la plus grande ligne est déclaré vainqueur.

## VARIANTE:

### Personne ne veut de cartes Animal

Toutes les règles sont identiques. Cependant, les joueurs évitent de compléter une étable ou une rangée avec la sixième espèce animale, car dans ce cas, ils doivent prendre toutes les cartes Animal de cette rangée. Un joueur place la sixième espèce animale dans une rangée seulement s'il ne peut pas faire autrement. Celui qui a le moins de carte Animal est déclaré vainqueur!

## VARIANTE:

### Tout le monde joue en même temps

Dans cette variante le nombre sur les cartes Etable est important. La carte avec le «1» désigne la première rangée, la carte avec le «2» la deuxième rangée, etc. Contrairement au jeu normal, les rangées sont disposées en étoile au centre de la table. (Voir schéma ci-dessous).

A son tour, on révèle la carte supérieure de la pioche et la laisse dessus, face visible, de sorte que tous les joueurs puissent la voir en même temps.

Tous les joueurs vérifient immédiatement si en plaçant cette carte dans une rangée ils parviennent à rassembler les six espèces animales différentes.

Si ce n'est pas le cas, le joueur dont c'est le tour, place la carte révélée dans la rangée de son choix en suivant les règles habituelles.

Par contre, si à l'aide de cette carte, il est possible de compléter une rangée avec une sixième espèce animale, aussitôt qu'il l'a repérée, le joueur crie, «6 qui prend!», et attrape la carte Etable de cette rangée. Tous les joueurs vérifient s'il y a bien six espèces animales différentes dans la rangée. (Y compris la carte face visible)

- Si le joueur a vu juste, il reçoit les cartes de la rangée, y compris la carte visible.
- S'il s'est trompé et possède au moins une carte, il doit en rendre une de sa pile et la défausser. La carte visible est placée dans la rangée de son choix par le joueur dont c'est le tour, selon les règles habituelles.

Dans les deux cas, la carte Etable attrapée est à nouveau replacée en tête de sa rangée.

Si plusieurs joueurs crient «6 qui prend!» et attrapent différentes cartes Etable, plusieurs rangées doivent être vérifiées.

- Si plusieurs joueurs ont vu juste, ils reçoivent les cartes de la rangée de la carte numérotée qu'ils ont attrapé.
- Pour s'être trompé, on doit rendre une carte de sa pile dans le cas où on en possède au moins une.
- Personne ne gagne la carte révélée. Ensuite, elle est placée dans une rangée par le joueur dont c'est le tour, selon les règles habituelles.

Toutes les cartes Etable attrapées sont remises en tête de leur rangée.