

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

6 NIMMT!

Kein Spiel für Hornochsen

Liebe Leserin, lieber Leser! Kramers Dauerbrenner hat seit seinem Erscheinen im Jahr 1994 schon hunderttausende Spielfreunde begeistert. Ganz zu Recht, denn die trickreichen Möglichkeiten, die sich mit den 104 Karten ergeben, sind nahezu unbegrenzt. Abhängig von der Anfangsverteilung der eigenen Kartenhand muss ein strategischer Plan gefasst werden, der jedoch gleichzeitig durch den starken Bluff-Faktor von einem Augenblick zum nächsten wieder umgestoßen werden kann. Wer nicht ständig mitdenkt, die Gegner richtig einschätzt, die Kartenauslage mit den punkte-trächtigen Hornochsen richtig liest und die Reihenfolge seiner zehn Karten optimal spielt, hat auf Dauer nur geringe Chancen zu gewinnen. Und wem all diese Fähigkeiten gegeben sind, dem wird womöglich der nicht zu unterschätzende Glücksfaktor einen Strich durch die Rechnung machen. „6 nimmt!“ ist für jede Altersgruppe attraktiv und damit ein Autorenkartenspiel, an dem niemand vorbeigehen sollte. Im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf können Sie sämtliche „artverwandten“ Ausgaben dieser grandiosen Idee auf deren „Hornochsen-tauglichkeit“ prüfen. Doch Achtung: Eine Karte falsch gespielt und schon stehen vielleicht Sie am Ende als der größte Hornochse da.

www.spielen.at

Für einmal soll mein Lichtkegel eine fast unscheinbar kleine Spielperle in vollem Glanz erstrahlen lassen: Kramers „6 nimmt!“. Wer diese unauffällige Spielschachtel zum ersten Mal in Händen hält, wird kaum erahnen,

welch tiefe strategisch-taktischen Möglichkeiten er mit dem Kauf dieses Kartenspiels eröffnet bekommt. 104 durchnummerierte Spielkarten, alle durch eine variable Zahl von Hornochsen (sprich: Schlechtpunkten) markiert, das ist schon alles, was die Amigo-Schachtel bietet. Doch halt: Das ist mehr als in manch riesiger, groß angelegter „Luft-Box“ steckt. Das Regelwerk? Schachtel öffnen ... Karten mischen ... jedem Spieler 10 Stück zuteilen ... 4 Karten offen in die Auslage ... und los geht's! Randbemerkung: Es müssen überhaupt nur vier Legeregeln beachtet werden, der Rest ist Bluff, Spielwitz und Glück! Ok, zugegeben, diese Legeregeln sind der eigentliche Geniestreich des Erfinders. Ich habe mich viel mit Kartenspielen beschäftigt, weit in die Historie zurück geforscht (siehe mein unten zitiertes Kartenspielbuch), Hunderte von Regeln durchforstet, doch diese genial einfache „Spiel-Struktur“ ist mir nirgendwo untergekommen. Nun zurück zum eigentlichen Spiel. Was müssen Sie zur Prävention eines „unmäßigen Hornochsenfressens“ mitbringen? Ganz einfach, ein wenig Zahlenverständnis im Raum von 1 bis 104 und ein Gefühl für die Spieltechnik und den Spielwitz Ihrer Tischpartner. Das ist es auch schon! Wie schön, dass die Spielkartengeschichte selbst nach 500 Jahren noch diese wunderbaren Überraschungen zulässt. Ein großes Dankeschön an Wolfgang Kramer. Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at Homepage: www.hugo-kastner.at

EMPFEHLUNG #38

Autor: Wolfgang Kramer

Preis: ab 6,00 Euro

Jahr: 1994

Verlag: Amigo

<http://www.amigo-spiele.de>

SPIELER

2-10

ALTER

10+

DAUER

30+

Wissen Info+ Glück

Logik – Bluff – Glück! Diese drei Elemente des Spannungsdreiecks in Spielen wurden bei „6 nimmt!“ in geradezu prototypischer Form in ein edles Regelwerk gegossen. Leicht verständlich, schnell gespielt und taktisch herausfordernd. Was will man mehr?

Hugos EXPERTENTIPP

Egal mit welcher Ausgabe Sie spielen, eine Empfehlung von mir (aus meinem Buch „Die große Humboldt Enzyklopädie der Kartenspiele“) sollten Sie auf jeden Fall versuchen: Bei 3 Spielern bietet sich ein „5 nimmt“ an, bei 2 Spielern ein „4 nimmt“. Durch diese kleine Adaption wird der Spannungshöhepunkt auch bei wenigen Spielern um den Tisch sofort erreicht, praktisch von der ersten Karte weg. Alle anderen Varianten – auch die acht Ideen der „Gold-Ausgabe“ – sind Geschmacksache, aber durchaus eine Testrunde wert. Falls jemand eine kopflastige Version wünscht, sollte „6 nimmt“ mit einer auf die Anzahl der Spieler abgestimmten Kartenzahl gespielt werden. Formel: Spieler mal 10 + 4 (Auslage).

Hugos BLITZLICHT

Preise gewinnt man nur mit genialen Spielideen. Eine von diesen hat uns Wolfgang Kramer mit seinem trickreichen und doch leicht eingängigen „6 nimmt!“ vor mittlerweile bald eineinhalb Jahrzehnten beschert. Ich kenne praktisch niemanden, der nicht sofort von der Flucht vor den Hornochsen, wenn ich mir diese Diktion erlauben darf, fasziniert und elektrisiert war. Alles ist ja so simpel – Sie müssen nur erahnen, was die anderen am Tisch tun wollen. Doch auch die lieben Mitspieler wollen keine Hornochsen einfangen. ...

VORANKÜNDIGUNG: OUTBURST
Brain Game im Zeitraffer



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2009 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter