

Die Idee

Rechtliches

Moralisches

Bastelanleitung

Original-Spielregeln

Die Idee hinter diesem Dokument ist, dass "Karten 0-104" das neue "französisch Blatt" werden könnten. Also ein Kartenspiel, welches man mitnehmen kann und mit dem man verschiedene Spiele spielen kann. Im "französisch Blatt" sind oft Spielanleitungen für Bridge, Skat, Rommé und Canasta beigelegt. Dieses Dokument will TheGame, TheMind und 6nimmt in einem Spiel vereinen.

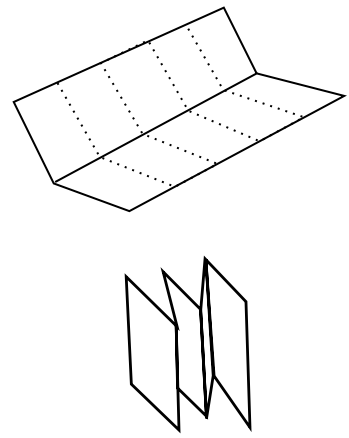
Gerichte haben schon vor geraumer Zeit entschieden, dass Spielregeln keinen urheberrechtlichen Schutz genießen. Darum darf ich hier die Regeln für diese Spiele in diesem Dokument wieder geben. Allerdings nicht im Wortlaut und natürlich auch nicht die Illustrationen.

Dieses Dokument wurde ursprünglich von Deus Figendi erstellt und steht unter einer Creative Commons Lizenz für freie Inhalte, Namensnennung (CC-BY 4.0).

Diese drei Spiele kann man mit Hilfe dieses Dokuments also mit einem einfachen Satz "6nimmt" spielen. Es ist allerdings nicht ganz fair nur dem AMIGO-Verlag Geld zu geben und dem NSV dies vorzuenthalten. Vielmehr soll dieses Dokuement dazu nützen drei Spiele dabei haben zu können aber nur 104 Karten tragen zu müssen.

Es geht also nicht um Geld, sondern um Platz. Es wäre also nur gerecht, wenn Benutzer dieses Dokuments wenigstens zwei der drei Spiele besäßen. (Solche Kartenspiele kosten auch nur 10€ im Laden)

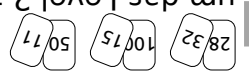
Man drucke dieses Dokument auf die zwei Seiten eines DIN-A4 -Blattes und falte dieses entlang der längeren Mittel-Linie und dann in Ziamonika-Form quer:



Falls bei diesen hier irgendwas unklar ist



V b0.3

Beispiel: Es sind z.B. diese Karten auf den Händen der Spielerinnen:

um das Level 2 zu schaffen müssen die Spielerinnen ihre Karten also in der Reihenfolge 11-15-28-32-50-100 ablegen. Als Spielerin 2 seine/ihre 15 ablegt ruft Spielerin 3 laut "Stop!" und legt seine/ihre 11 ab, die Gruppe hat ein Leben verloren. Danach spielt Spielerin 1 die Karten 28 und 32 sehr zügig hintereinander, Spielerin 2 wartet mit der 100 natürlich bis zum Schluss, so dass die 50 vorher abgelegt wurde.

Das Spiel ist verloren, wenn die Gruppe alle Leben verloren hat.

Erreicht die Gruppe Level 3,6 oder 9 erhält sie ein weiteres Leben. Erreicht sie Level 2,5 oder 8 erhält sie einen weiteren Wurfstern.

Entscheidet sich die Gruppe einstimmig zu einem beliebigen Zeitpunkt einen Wurfstern zu benutzen, so legt jeder Spielerin seine oder ihre niedrigste Karte offen ab.

Hält niemand mehr eine Karte ist das Level geschafft. Das Spiel ist verloren, wenn die Gruppe alle Leben verloren hat.

Ziel des Spiels ist es nun die Karten in aufsteigender Reihenfolge in die Tischmitte zu legen ohne sich dabei abzusprechen.

Wenn eine Spielerin also sehr hohe Karten hat, sollte er oder sie länger warten als mit einer niedrigen Karte. Alle Spielerinnen spielen dabei gleichzeitig, es gibt keine Züge oder Runden.

Wenn jemand eine Karte hat, die niedriger ist als die zuletzt gelegte, dann muss die Person, die diese Karte hält dies sofort kund tun und sämtliche Karten aller Spielerinnen, die niedriger sind sowie ein Leben werden abgelegt.

Spielvorbereitungen: Es werden alle Karten von 1 bis 100 benötigt. Außerdem braucht man 5 "Leben"-Marker und 3 "Wurfstern"-Marker (z.B. Spielsteine, Zündhölzer, Münzen etc.) sowie eine Möglichkeit das aktuelle "Level" (1-12) zu notieren.

Alle Spielerinnen bekommen so viele Karten wie die Höhe des Levels auf dem sie gerade spielen (zunächst also 1).

Außerdem bekommen die Spielerinnen (gemeinsam) einen Wurfstern und so viele Leben wie Spielerinnen teilnehmen.

The Mind

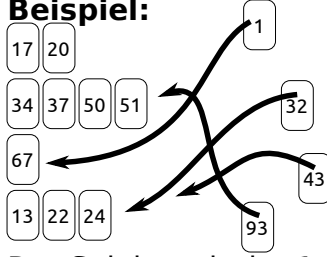
TheGame

Spielvorbereitungen:
Es werden alle Karten von 2 bis 99 benötigt. Außerdem vier Markierungen für Ablagestapel: Zwei für "aufsteigend" (ab 1) und zwei für "absteigend" (ab 100)

Die vier Stapel-Markierungen werden in der Tischmitte ausgelegt, so dass alle Spielerinnen sie gut erreichen können. Zwei dieser Stapel beginnen bei "1" und werden hoch gezählt und zwei dieser Stapel beginnen bei "100" und werden runter gezählt.

Das Spiel endet wenn ein Spieler 66 Minuspunkte gesammelt hat.

Beispiel:



Der Spieler mit der 1 beginnt, die 1 passt auf keine Reihe, daher entscheidet er sich die Reihe 3 zu nehmen (1 Minuspunkt) und seine 1 dort hin zu legen. Die Spieler mit 32 und 43 legen an die letzte Reihe an und der Spieler mit der 93 muss diese hinter die 51 legen.

Jede Spielerin erhält nun verdeckt sechs Karten auf die Hand (bei zwei Spielerinnen sieben Karten). Ziel des Spiels ist es alle 98 Karten auf die vier Stapel zu verteilen. Alle spielen gemeinsam gegen das Spiel.

Wer beginnt ist egal, diese Person muss nun mindestens zwei Karten ablegen und zwar auf die "aufsteigenden" Stapel ausschließlich Karten, die höher sind, als die, die dort schon liegt (auf eine 1 kann also jede Karte zwischen 2 und 99 gelegt werden) und auf die "absteigenden" Stapel dürfen nur Karten gelegt werden, die kleiner sind als die aktuell oben liegende.

Nachdem alle Spieler ihre 10 Karten ausgespielt haben beginnt eine neue Runde

Ziel des Spiels ist es möglichst wenig Minuspunkte zu kassieren.

(Es gilt der jeweils höchste Wert)

- + Eine Karte ist **einen** Minuspunkt wert.
- + Eine Karte, deren Zahl durch 5 teilbar ist, **zwei** Minuspunkte wert.
- + Eine Karte, deren Zahl durch 10 teilbar ist, ist **drei** Minuspunkte wert.
- + Eine Karte, deren Zahl durch 11 teilbar ist, ist **fünf** Minuspunkte wert.
- + Die 55 ist **sieben** Minuspunkte wert.

Für die Minuspunkte gilt:

Der Startspielerin ist also daran gelegen möglichst wenig Kartenwerte zu "überspringen". Es ist also nicht klug auf eine 1 gleich eine 20 zu legen, aber eine 3 ist wahrscheinlich nicht verkehrt.

Wenn die Spielerin keine ausreichend hohe oder niedrige Karte mehr hat, so beendet sie ihren Zug und zieht so viele Karten nach, wie sie abgelegt hat und die Spielerin links von ihr ist dran. Diese hat nun die selbe Aufgabe: Möglichst niedrige Karten auf die "aufsteigenden" Stapel zu legen und möglichst hohe Karten auf den "absteigenden" Stapel, mindestens aber zwei.

Dies wird natürlich eine sein, die möglichst wenig Minuspunkte enthält.

Wenn eine Karte in keine Reihe passt, weil sämtliche Reihen höhere Zahlen haben, so muss der Spieler eine Reihe seiner Wahl als Minuspunkte an sich nehmen.

Wenn eine Reihe entsprechend der Regeln eine sechste Karte erhielt, muss der betroffene Spieler alle fünf dort liegenden Karten nehmen und als Minuspunkte auf seinen Punkte-Stapel legen.

Danach ist der Spieler mit der nun niedrigsten Karte dran und legt diese wiederum entsprechend der Regeln an eine Reihe an.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist wird normal weiter gespielt ohne die abgelegten Karten wieder aufzufüllen. Den Spielerinnen ist es dann auch erlaubt nur eine Karte (statt zweien) in ihrem Zug zu spielen.

Die Rolle rückwärts: Jede Spielerin darf in ihrem Zug auch eine Karte spielen, die im Wert genau zehn Punkte kleiner (bzw. genau zehn Punkte größer) ist als die, die gerade oben auf dem Stapel liegt.

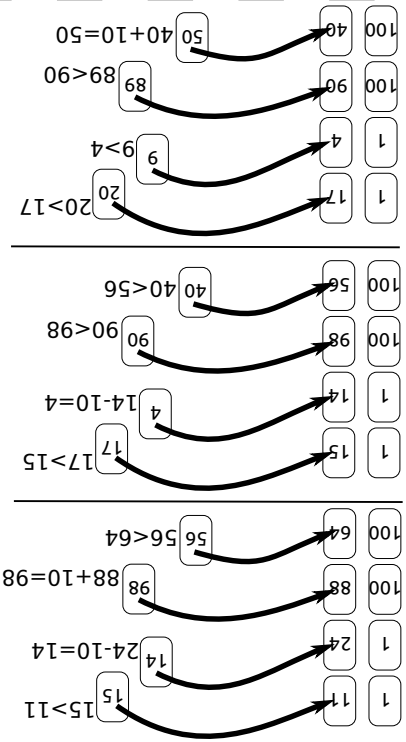
In jedem Fall also entscheidet das Spiel und seine Regeln WO eine Karte angelegt wird.

- deren höchste Zahl die geringste Differenz zu der Karte aufweist, die der Spieler legen möchte

Hat jeder Spieler eine Karte ausgewählt, so beginnt der mit dem niedrigsten Kartenwert und legt seine Karte an die Reihe:

Zunächst spielen alle Spieler gleichzeitig, sie wählen eine Karte aus ihrer Hand aus, die sie in dieser Runde spielen möchten und legen sie verdeckt auf den Tisch.

Erlaubte Beispielzüge:



6nimmt

Spielvorbereitungen:

Es werden alle Karten von 1 bis 104 benötigt. Üblicherweise spielt man mehrere Runden, dazwischen sollte man sich die Punkte notieren (ein Skatblock ist hier ebenso geeignet wie ein Smartphone).

An alle Spieler werden jeweils zehn Karten ausgeteilt, außerdem werden vier Karten als Reihen-Anfang übereinander in die Tischmitte gelegt. Ein Nachziehstapel wird nicht benötigt.