

SIX

von Matthias Prinz

Spieler: 2 – 5

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 6 Minuten

Inhalt



1 Sanduhr

(läuft ca. 2 Minuten)



1 Six-Röhre

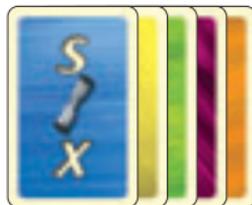


3 Würfel



5 x 18 Zahlenkarten

(in den Farben Blau, Gelb, Grün, Lila und Orange)



Rückseiten

Alle Zahlenkarten sind gleich aufgebaut:

Augensumme der Würfel (um die Karte zu sichern)

Siegpunkte bei Spielende

(falls die Karte gesichert wurde)



Spielidee und Spielziel

Die Spieler haben in 3 Durchgängen jeweils 2 Minuten Zeit, um möglichst viele Zahlenkarten in Sicherheit zu bringen. Die Sanduhr wird umgedreht und in der Six-Röhre versteckt - ab jetzt läuft die Zeit!

Sofort würfelt ein Spieler nacheinander mit 3, 2 und 1 Würfel und gibt dann die Würfel weiter an den nächsten Spieler. Nach jedem Wurf kontrollieren die Spieler, ob die Augensumme der geworfenen Würfel mit einer der offen vor ihnen liegenden Zahlenkarten übereinstimmt. Ist dies bei einem Spieler der Fall, so darf dieser die Zahlenkarte sichern.

Einzigste Schwierigkeit: Der Spieler, der würfelt, darf keine Karten sichern, auch wenn er eine passende vor sich liegen hat. Darum sollte man möglichst schnell die Würfel wieder loswerden!

Doch Vorsicht: Beim Weitergeben der Würfel kann der nächste Spieler überprüfen, ob die Zeit abgelaufen ist. Sofort wird die Sanduhr enthüllt und zur Strafe muss eine Karte abgegeben werden.

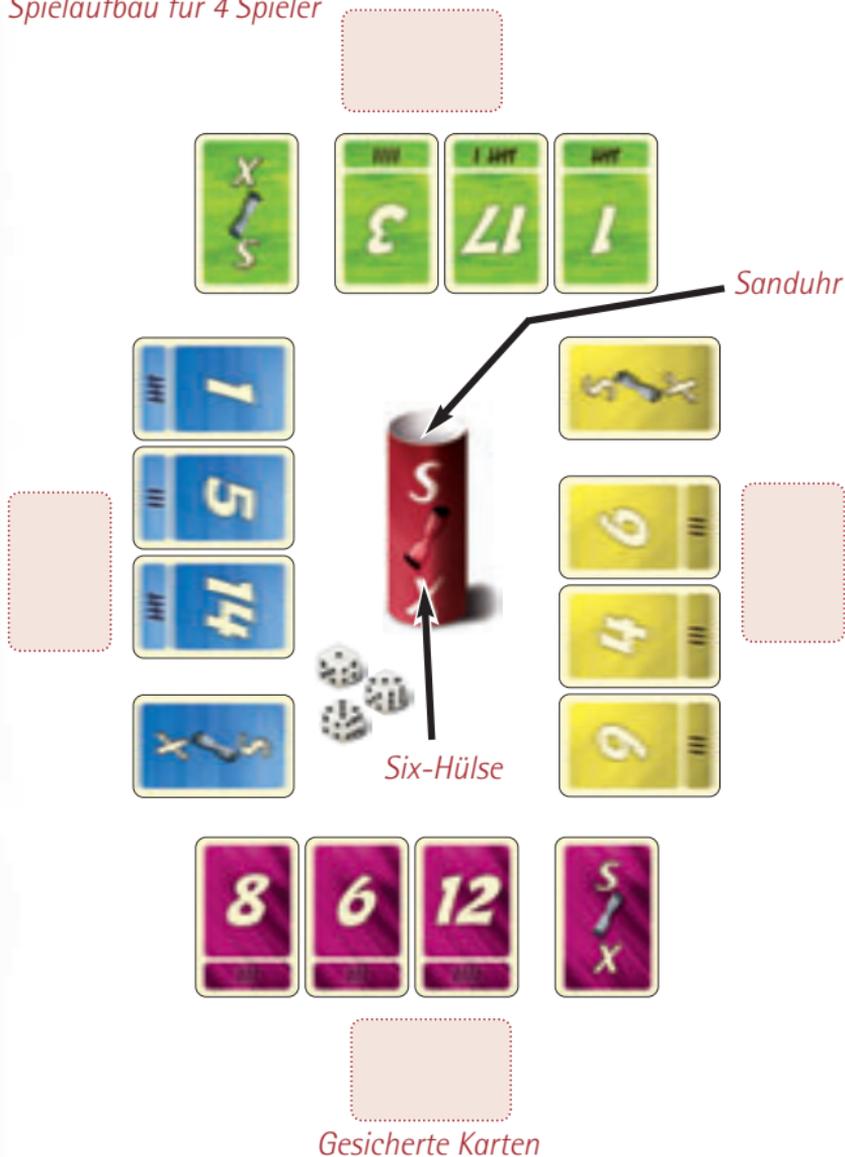
Der Spieler, der nach 3 Durchgängen (also nach ca. 6 Minuten) die meisten Striche auf seinen gesicherten Zahlenkarten vorweisen kann, gewinnt.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Set von Zahlenkarten (mit den Zahlen 1-18) in einer Farbe. Diese Karten werden gemischt und als persönlicher Nachziehstapel bereitgelegt.

Jetzt deckt jeder Spieler die obersten 3 Karten seines Stapels auf und legt diese in einer Reihe neben seinen Nachziehstapel.

Spielaufbau für 4 Spieler



Der Spieler, der am wenigstens Zeit hat, nimmt sich die 3 Würfel und beginnt das Spiel.

Spielablauf

Six wird in 3 Durchgängen gespielt, die jeweils ca. 2 Minuten dauern (das entspricht einem Durchlauf der Sanduhr). Der Startspieler eines Durchgangs dreht die (komplett durchgelaufene) Sanduhr um und stellt sie von oben in die Six-Röhre. Nun würfelt er sofort mit den 3 Würfeln. Der würfelnde Spieler heißt aktiver Spieler.

Das Würfeln

Nach dem Würfelwurf zählt der aktive Spieler die Augenzahlen **aller Würfel** zusammen, die er geworfen hat, und sagt diese Summe laut an.



Beispiel: Mona würfelt mit drei Würfeln eine 1, eine 5 und eine 3. Sie sagt laut: „9“

Jeder Spieler (außer dem aktiven), der eine Karte mit der Zahl dieser Augensumme **offen vor sich** ausliegen hat, sichert diese Karte und darf sie verdeckt vor sich ablegen. Es entsteht ein **Stapel mit gesicherten Karten**. Diese Karten zählen am Spielende Punkte. **Achtung:** Die gesicherte Karte wird nicht vom Stapel ersetzt!

Beispiel: Mona hat eine „9“ gewürfelt und Tina hat eine „9“ offen vor sich liegen. Sofort nimmt Tina die Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. .

Nachdem der aktive Spieler gewürfelt hat, können zwei Situationen eintreten:

Die Augensumme stimmt mit einer seiner Zahlenkarten überein:

In diesem Fall würfelt der Spieler **erneut mit 3 Würfeln**. Es spielt dabei keine Rolle, mit wie vielen Würfeln der Spieler zuvor geworfen hat. Die eigene Karte darf nicht gesichert werden.

Die Augensumme stimmt nicht mit einer seiner Zahlenkarten überein:

In diesem Fall würfelt er erneut, allerdings mit **einem Würfel weniger** als zuvor. Hat er also zuvor mit 3 Würfeln gewürfelt, würfelt er nun mit 2 Würfeln usw.

Hat er mit 1 Würfel gewürfelt und dieser zeigt keine Zahl einer eigenen Zahlenkarte, ist sein **Zug beendet**. Er macht dies deutlich, indem er laut **„Wechsel!“** ruft und die 3 Würfel dem nächsten Spieler übergibt.

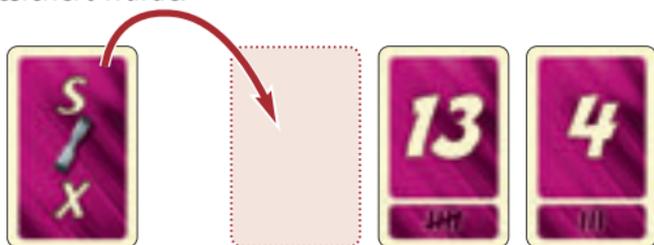


Beispiel: Tina hat eine 5, eine 8 und eine 14 vor sich liegen und muss würfeln. Sie würfelt eine 6, eine 4 und eine 2 und sagt laut „12“. Dann würfelt sie mit 2 Würfeln zusammen eine 8. Da sie die 8 vor sich liegen hat, muss sie wieder mit 3 Würfeln werfen. Anschließend wirft sie eine 11, dann mit 2 Würfeln eine 3 und mit 1 Würfel die 2. Somit ist ihr Zug beendet, sie ruft laut „Wechsel!“ und gibt die Würfel weiter.

Der Wechsel

Der Ausruf „Wechsel!“ ist für alle Spieler – **mit Ausnahme des Spielers, der die Würfel erhält** – die Aufforderung, die oberste Karte vom persönlichen Nachziehstapel auf einen der 3 Plätze ihrer Auslage zu legen.

Liegen 3 offene Karten aus, muss der Spieler eine offen ausliegende Karte mit der **soeben gezogenen** Karte überdecken. Überdeckte Karten sind erst wieder im Spiel, wenn die daraufliegende Karte gesichert wurde.



Beispiel: Nachdem Tina „Wechsel!“ gerufen hat, legt Mona eine Karte von ihrem Stapel offen in ihre Auslage.

Der Spieler, der die Würfel bekommen hat, ist der **neue aktive Spieler** und muss sich **sofort** zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden:

Entweder **Würfeln** oder die **Six-Röhre** hochheben.

Würfeln

Entscheidet sich der aktive Spieler zu würfeln, nimmt er die 3 Würfel und würfelt. Der Zug läuft genauso ab wie bereits beschrieben und endet mit dem Ruf „Wechsel!“.

Six-Röhre hochheben

Denkt der aktive Spieler, die Sanduhr ist bereits abgelaufen, hebt er **direkt**, nachdem er die Würfel erhalten hat, die Six-Röhre hoch und alle Spieler betrachten die Sanduhr. (Ein Zögern verpflichtet zum Weiterwürfeln.) Mit dieser Aktion behauptet der aktive Spieler, dass die Zeit (ca. 2 Minuten) abgelaufen ist. Zwei Fälle sind möglich:

Er hat recht – die Sanduhr ist abgelaufen:

Der Spieler, der zuletzt gewürfelt hat, muss die oberste seiner bereits gesicherten Zahlenkarten wieder zurück unter seinen Nachziehstapel schieben.



Er lag falsch – die Sanduhr ist nicht abge-

laufen: Der Spieler, der die Sanduhr aufgedeckt hat, muss selbst die oberste seiner bereits gesicherten Zahlenkarten wieder zurück unter seinen Nachziehstapel schieben.

Wer keine gesicherten Karten hat, muss auch keine abgeben.

Mit dem Hochheben der Six-Röhre ist ein Durchgang zu Ende. Die Sanduhr lässt man, falls nötig, noch komplett durchlaufen. Der Spieler, der eine Karte abgeben musste, erhält die Würfel und ist Startspieler des nächsten Durchgangs.

Spielende

Das Spiel endet nach 3 Durchgängen. Jeder Spieler zählt die Striche auf seinen gesicherten Zahlenkarten. Der Spieler mit den meisten Strichen gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Profi-Regel

Für noch mehr Abwechslung beim Spielen empfehlen wir folgende Zusatzregel:

Würfelt ein aktiver Spieler einen Pasch mit 2 oder 3 Würfeln (2- oder 3-mal die gleiche Augenzahl), endet der Zug des Spielers und es findet ein Richtungswechsel statt.

Der Spieler ruft laut die Zahl, danach „Pasch!“ und dann „Wechsel!“ und gibt die Würfel direkt zurück an den Spieler, von dem er zuvor die Würfel bekommen hat. Nun läuft der Durchgang in die entgegengesetzte Richtung.

Wichtig: Selbst wenn der aktive Spieler eine vor ihm ausliegende Zahl würfelt, endet in diesem Fall sein Zug!

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UM'S SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de