11 nimmt!

Wolfgang Kramer
Oliver Freudenreich (nach Motiven von Franz Vohwinkel)

ab 8 Jahren | 2–7 Personen | ca. 30 Minuten

Spielmaterial

100 Hornochsenkarten mit Zahlen von 1 bis 100

10 Bullenkarten

Spielidee

Jeder Spieler beginnt mit zehn Karten auf der Hand. Während des Spiels muss jeder eine Karte auf einen Stapel ablegen. Dabei darf die Differenz zwischen dem Zahlenwert der ausgespielten Karte und der obersten Karte des Stapels nicht größer als „10" sein, ansonsten heißt es: „11 nimmt!", und der Spieler muss alle Karten eines Stapels auf die Hand nehmen. Wer einen Stapel nimmt, erhält eine Bullenkarte und damit das Recht, ab sofort gleich mehrere Karten auf einmal abzulegen. Ziel des Spiels ist es, alle Hornochsenkarten auf der Hand loszuwerden.

Spielvorbereitung

- Die Hornochsenkarten werden gemischt und an jeden Spieler **zehn Karten** ausgeteilt. Jeder Spieler ordnet seine Karten auf der Hand nach aufsteigenden Zahlen. Die restlichen Hornochsenkarten kommen als **verdeckter Nachziehstapel** in die Tischmitte.
- Die oberste Karte wird aufgedeckt und danebengelegt. Sie bildet den ersten **Hornochsenstapel** (Ablagestapel), auf dem Karten abgelegt werden.
- Die Bullenkarten werden als Stapel neben den Nachziehstapel der Hornochsenkarten bereitgelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt.

Kartenauslage auf dem Tisch zu Spielbeginn

Bullenkarten *Nachziehstapel* *erster Hornochsenstapel*

Spielablauf

Das Spiel läuft reihum im Uhrzeigersinn. Ist ein Spieler am Zug, entscheidet er sich für **eine** der beiden folgenden Aktionen:

- Er **spielt eine Karte** aus der Hand und legt sie offen auf einen Ablagestapel.
- Er **nimmt alle Karten** eines Ablagestapels auf die Hand.

Karten ausspielen

Für das Ausspielen von Karten gelten folgende Regeln:

- **Regel 1 – Aufsteigend**
  Die ausgespielte Karte muss höher sein als die oberste Karte des Stapels.

- **Regel 2 – Differenz maximal 10**
  Die Differenz zwischen dem Zahlenwert der ausgespielten Karte und der obersten Karte des Stapels darf nicht größer als 10 sein. Wer nur Karten besitzt, deren Differenz größer als 10 ist, muss alle Karten eines Ablagestapels auf die Hand nehmen.

- **Regel 3 – Die Zahlenreihe geht über 100 hinaus und wird mit 1, 2, 3 usw. fortgesetzt.**
  Auf einem Stapel, auf dem als oberste Karte beispielsweise die 96 liegt, können alle Karten von 97 bis 100 und von 1 bis 6 abgelegt werden, da die Differenz nicht größer als 10 ist.
  Beispiel: *Die oberste Karte eines Stapels ist die 98. Die ausgespielte Karte ist die 5. Der Abstand beträgt 7 (99, 100, 1, 2, 3, 4, 5).*

Einen Stapel auf die Hand nehmen

Diese Aktion führt ein Spieler aus, wenn er keine passende Karte besitzt, die er auf einen Hornochsenstapel ablegen kann oder wenn er aus taktischen Gründen einen Stapel nehmen möchte.

Jedes Mal, wenn ein Stapel genommen wurde, werden vom Nachziehstapel **zwei Hornochsenkarten** aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt. Diese Karten bilden neue Hornochsenstapel. Das bedeutet, die Anzahl der Hornochsenstapel wächst im Spielverlauf kontinuierlich an. Siehe auch „Beispiel für einen Spielzug".

Da es zu Beginn nur einen Hornochsenstapel gibt, kann man nur diesen Stapel nehmen. Im späteren Spielverlauf kommen immer mehr Hornochsenstapel ins Spiel. Der Spieler kann sich dann einen beliebigen Stapel aussuchen, den er nehmen will.

Beachte: Bei der Auswahl eines Hornochsenstapels darf ein Spieler die Stapel nicht auffächern, um zu sehen, welche und wie viele Karten im Stapel sind.

Die Karten des Stapels werden auf der Hand einsortiert. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Wer einen Stapel mit **3 oder mehr Karten** genommen hat, erhält eine Bullenkarte, die er offen vor sich auslegt. Ein Spieler kann mehrere **Bullenkarten** besitzen.

Sobald der Stapel mit Bullenkarten aufgebraucht ist, darf der Spieler, der eine Bullenkarte erhält, dem Mitspieler mit den meisten Bullenkarten eine Bullenkarte wegnehmen und vor sich ablegen. Bei einem Gleichstand darf er sich von diesen Spielern eine Bullenkarte auswählen. Ein Spieler, der bereits 10 Bullenkarten besitzt und eine neue erhalten würde, erhält keine Bullenkarte mehr.

Die Bullenkarten

Wer eine Bullenkarte besitzt, kann bei der Aktion „Karte ablegen“ **mehr als eine Karte** auf einen Ablagestapel ablegen.

- Wenn mehrere Karten abgelegt werden, müssen sie sich innerhalb der **10er-Differenz** befinden.
  Beispiel: *Die oberste Karte eines Ablagestapels zeigt die 33. Ein Spieler mit einer Bullenkarte kann, wenn er am Zug ist, alle Karten auf seiner Hand von 34 bis 43 auf diesem Stapel ablegen.*

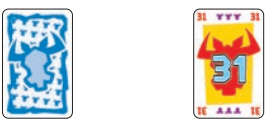
- Wer mehrere Karten ablegt, legt sie zunächst neben den Stapel, damit man sehen kann, dass alle Karten innerhalb der 10er-Differenz liegen. Anschließend legt er die Karten in aufsteigender Reihenfolge auf den Stapel, d. h., die höchste Karte muss oben sein.

Wer **zwei Bullenkarten besitzt**, darf auf **zwei Stapeln** mehrere Karten ablegen. Wer **drei Bullenkarten** besitzt, darf auf **drei Stapeln** ablegen usw.

Beispiel für einen Spielzug

Beachte: *Im Spiel werden die Karten direkt übereinander auf die Ablagestapel gelegt und nicht so aufgefächert, wie es in den folgenden Beispielen gezeigt wird.*

Zu Spielbeginn liegen in der Tischmitte der Nachziehstapel und ein erster Hornochsenstapel mit der Karte 31.



Nachziehstapel *Ablagestapel*

Der erste Spieler darf eine Karte zwischen 32 und 41 auf den Stapel legen. Er entscheidet sich für die 36. Der zweite Spieler kann eine Karte von 37 bis 46 auf den Stapel legen. Er legt die 46 ab.

Nachziehstapel *Ablagestapel*

Der dritte Spieler besitzt keine Karte mit einer Zahl zwischen 47 und 56. Er muss daher den einen Stapel nehmen und die Karten auf seiner Hand einsortieren. Er nimmt eine Bullenkarte und legt sie vor sich ab. Anschließend werden vom Nachziehstapel zwei Karten aufgedeckt und daneben abgelegt. Es sind die Karten 23 und 87.

Nachziehstapel *Ablagestapel* *Ablagestapel*

Es werden wieder zwei Karten vom Nachziehstapel aufgedeckt, die 19 und die 78. Somit haben die Spieler jetzt drei Ablagemöglichkeiten.

Nachziehstapel *Ablagestapel* *Ablagestapel* *Ablagestapel*

Spielende

Eine Spielpartie endet, sobald ein Spieler keine Hornochsenkarte mehr auf der Hand hat. Die anderen Spieler addieren die Hornochsen auf allen ihren Karten, die sie noch auf der Hand haben. Diese zählen als Minuspunkte.
Eine Partie endet ebenfalls, sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist. In diesem Fall haben **alle** Spieler Minuspunkte, entsprechend ihrer Handkarten.

Beispiel: *Die abgebildete Hornochsenkarte hat zum Beispiel drei Hornochsen, die als Minuspunkte addiert werden müssen.*

Die Minuspunkte werden aufgeschrieben und die nächste Spielpartie beginnt. Der neue Startspieler ist der Spieler mit den meisten Minuspunkten. Es werden so viele Spielpartien gespielt, wie Spieler teilnehmen (z. B. zu dritt werden drei Spielpartien gespielt). Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte besitzt, ist der Gesamtsieger.

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.
Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2010

Version 1.3