

X nimmt!



amigo-spiele.de/01653

Ein Spiel für 2 bis 4 Hornochsen!

Ein Spiel von Wolfgang Kramer & Reinhard Staube
mit Illustrationen von Oliver Freudenreich
(nach Motiven von Franz Vohwinkel)

Spieler: 2–4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 25 Minuten



Inhalt: 100 Zahlenkarten (mit den Werten 1–100), 7 Reihenkarten

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Zahlenkarten an Reihen anlegen? So weit, so bekannt. Jede Reihe nimmt jedoch dieses Mal unterschiedlich viele Karten auf – und wer die x-te Karte anlegen muss, kassiert die ganze Reihe. Zum Glück gibt es die eigene X-Reihe, die vor unliebsamen Hornochsen schützt. Doch schon eine „falsche“ Karte kann alles wieder vermiesen und dann war's ... ein Satz mit X!

HORNOCHSEN = MINUSPUNKTE!

Auf jeder Karte seht ihr zwischen den Zahlen Hornochsen abgebildet. Die Anzahl der Hornochsen auf den Karten beträgt 1, 2, 3, 5 oder 7. Jeder Hornochse zählt einen Minuspunkt! Wer nach zwei Durchgängen die wenigsten Minuspunkte kassiert hat, gewinnt.



SPIELVORBEREITUNG

Legt zu Beginn des Durchgangs die Reihenkarten „3⇨“, „4⇨“ und „5⇨“ untereinander in der Tischmitte aus. Mischt alle Zahlenkarten und legt je eine Karte offen rechts neben diese Reihenkarten. Jede dieser Karten bildet den Anfang der entsprechenden Reihe.



Startaufbau für 3 Spieler

Nicht verteilte Zahlen- und Reihenkarten legt ihr in die Schachtel zurück. Diese braucht ihr in diesem Durchgang nicht mehr.

SPIELABLAUF

1. KARTE AUSSPIELEN

Zu Beginn jeder Runde legt jeder Spieler eine seiner Handkarten **verdeckt** vor sich auf den Tisch. Erst wenn ihr euch alle entschieden habt, deckt ihr **gleichzeitig** die Karten auf.

Wer die niedrigste Karte ausgespielt hat, legt sie als Erster in eine der drei Reihen. Dann kommt die zweitniedrigste Karte in eine Reihe usw., bis jeder seine Karte angelegt hat. Innerhalb einer Reihe legt ihr die Karten nebeneinander. Neue Karten legt ihr dabei immer ganz nach rechts.

Danach wiederholt ihr diesen Vorgang so oft, bis ein Spieler am Ende einer Runde keine Handkarten mehr hat.

WIE WERDEN DIE KARTEN ZUGEORDNET?

Jede ausgespielte Karte passt immer nur in eine Reihe. Es gelten folgende Regeln:

1. Regel: „Aufsteigende Zahlenfolge“

Die Karten einer Reihe müssen immer eine **aufsteigende** Zahlenfolge bilden.

2. Regel: „Niedrigste Differenz“

Eine Karte muss immer in die Reihe gelegt werden, deren **letzte** Karte die niedrigste Differenz zu der neuen Karte aufweist.

Beispiel 1: Gespielt wurden von euch die Karten „18“, „22“ und „60“. Gemäß der 1. und 2. Regel legt ihr die „18“ und die „22“ in die mittlere Reihe, die „60“ in die untere Reihe.



2. KARTEN KASSIEREN

Solange ihr eure Karten in eine Reihe unterbringt, ist alles bestens. Ist eine Reihe aber voll oder ihr spielt eine Karte, die in keine Reihe passt? Dann kassiert ihr Karten.

3. Regel: „Volle Reihe“

Wann eine Reihe **voll** ist, zeigt euch die entsprechende Reihenkarte. So ist die obere Reihe mit der „3⇨“ bereits mit der 3. Karte voll, die mittlere Reihe mit der „4⇨“ mit der 4. Karte und die untere Reihe mit der „5⇨“ erst mit der 5. Karte. Wird mit deiner gespielten Karte eine Reihe voll, musst du alle bereits in der Reihe liegenden Karten nehmen. Deine gespielte Karte wird dann zur neuen ersten Karte dieser Reihe.

Beispiel 2: Gespielt wurden von euch die Karten „59“, „81“ und „94“. Der Spieler, der die „59“ gespielt hat, muss sie in die mittlere Reihe legen. Die Reihenkarte „4⇒“ besagt, dass mit der 4. Karte die Reihe voll ist. Der Spieler muss die drei Zahlenkarten nehmen, die schon in der Reihe lagen. Seine „59“ bleibt als erste Zahlenkarte dieser Reihe liegen.



4. Regel: „Niedrige Karte“

Spielst du eine Karte aus, deren Wert so niedrig ist, dass sie in keine Reihe passt, musst du alle Karten einer Reihe **deiner Wahl** nehmen. Deine „niedrige“ Karte wird dann zur neuen ersten Karte dieser Reihe.

Beispiel 3: Gespielt wurden von euch die Karten „43“, „66“ und „89“. Die „43“ ist zu niedrig, um gemäß der 1. Regel in eine Reihe gelegt werden zu können. Der Spieler, der die „43“ gespielt hat, muss alle Zahlenkarten einer Reihe seiner Wahl nehmen. Er entscheidet sich für die mittlere Reihe, in der zu diesem Zeitpunkt nur die „59“ gelegen hat. Seine „43“ wird die neue erste Zahlenkarte dieser Reihe.



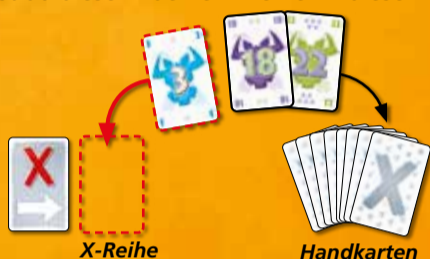
WAS PASSIERT MIT DEN KASSIERTEN KARTEN?

Wann immer du nach der 3. oder 4. Regel Karten nehmen musst, machst du **mit diesen Karten** Folgendes:

- **Genau eine Karte deiner Wahl** legst du in deine **X-Reihe**. (siehe „X-Reihe und X-Stapel“)
- **Alle anderen** Karten nimmst du zu deinen **Handkarten**. Diese Karten kannst du ab der nächsten Runde ausspielen.

Beachte: Musst du nur eine Karte nehmen, legst du diese in deine X-Reihe. In diesem Fall nimmst du keine Karte auf die Hand.

Beispiel 4: Der Spieler kassiert drei Karten. Von diesen wählt er eine aus, mit der er seine X-Reihe beginnt. Die anderen beiden Karten nimmt er auf die Hand.



X-REIHE UND X-STAPEL

Die erste Karte in deiner **X-Reihe** legst du offen direkt rechts neben deine Reihenkarte „X⇒“. Jede weitere Karte legst du offen rechts neben die bereits liegenden Karten. Auch innerhalb deiner X-Reihe müssen die Karten eine **aufsteigende** Zahlenfolge bilden. Legst du eine neue Karte in deine X-Reihe, die diese Regel nicht befolgt, musst du alle bereits liegenden Karten nehmen und links von deiner „X⇒“ verdeckt als **X-Stapel** ablegen. Deine neue Karte wird dann zur neuen ersten Karte deiner X-Reihe. Musst du ein weiteres Mal alle Karten deiner X-Reihe nehmen, legst du diese auf deinen bereits bestehenden X-Stapel.

Beispiel 5: Der Spieler kassiert im weiteren Spielverlauf zwei Karten, die beide niedriger sind als die rechte Karte seiner X-Reihe. Alle Karten seiner X-Reihe legt er verdeckt als X-Stapel links neben seine „X⇒“. Mit einer der beiden kassierten Karten beginnt er seine neue X-Reihe, die andere nimmt er auf die Hand.



3. ENDE DES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet sofort, wenn ein Spieler **nach** einer Runde keine Karten mehr auf der Hand hat. Ermittelt nun eure Minuspunkte dieses Durchgangs:

- Jeder Hornochse auf den **verbliebenen Handkarten** zählt **1 Minuspunkt**.
- Jeder Hornochse auf den **Karten im eigenen X-Stapel** zählt **2 Minuspunkte**.

Die Karten in eurer **X-Reihe** zählen **keine** Minuspunkte.



Beispiel 6: Abrechnung am Ende des Durchgangs

- Handkarten: 5 Hornochsen = 5 Minuspunkte
- X-Stapel: 9 Hornochsen = 18 Minuspunkte
- ⇒ **gesamt: 5 + 18 = 23 Minuspunkte**

Auf diese Weise rechnet jeder seine Minuspunkte zusammen, die er in diesem Durchgang kassiert hat. Schreibt die Ergebnisse auf und beginnt den nächsten Durchgang mit der oben beschriebenen Spielvorbereitung.

SPIELLENDE

Das Spiel endet **nach dem zweiten Durchgang**. Zählt jeweils eure Minuspunkte aus den beiden Durchgängen zusammen. Der Spieler mit den **wenigsten Minuspunkten** gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spieler 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