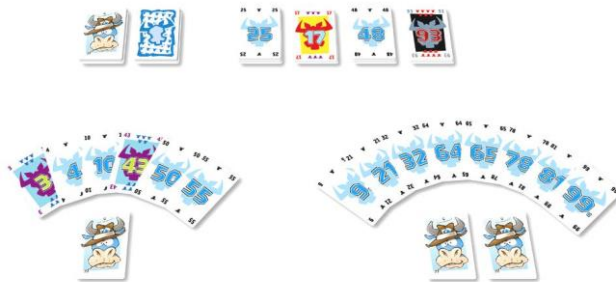
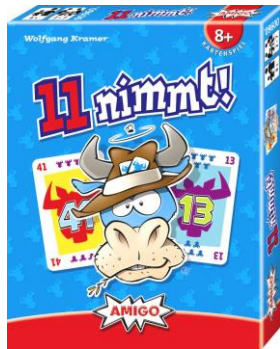


# PRESSEINFORMATION

## AMIGO-Kartenspiel

### **11 nimmt!** – Schnell erklärt, schnell gespielt!



Jetzt wird es knifflig: Bei dem neuen Kartenspiel **11 nimmt!** aus der kultigen *6 nimmt!*-Reihe müssen die eigenen Karten nicht nur aufsteigend angelegt werden, sie dürfen auch eine bestimmte Differenz zur vorherigen Karte nicht überschreiten!

#### **So spielt man 11 nimmt!:**

Ziel des Spiels ist es, als Erster seine Handkarten loszuwerden. Jeder Spieler beginnt mit zehn Karten auf der Hand. Nacheinander müssen die Spieler eine Karte auf einem Ablagestapel ablegen. Die Differenz zwischen dem Zahlenwert der ausgespielten Karte und der obersten Karte des Stapels darf jedoch nicht größer als 10 sein, ansonsten heißt es: „11 nimmt!“ und der Spieler muss alle Karten eines Stapels auf die Hand nehmen. Als „Trostpflaster“ erhält dieser Spieler eine sogenannte Bullenkarte, die es ihm erlaubt, ab sofort mehrere Karten pro Zug abzulegen.

Jedes Mal, wenn ein Stapel von einem Spieler auf die Hand genommen wurde, werden vom Zugstapel zwei Hornochsenkarten in die Tischmitte gelegt. Diese Karten bilden die neuen Hornochsenstapel. So wächst die Anzahl der Hornochsenstapel im Spielverlauf kontinuierlich an. Hat ein Spieler alle seine Handkarten ablegen können, endet eine Runde. Die Hornochsenpunkte auf den Handkarten der übrigen Spieler werden jeweils als Minuspunkte notiert. Wer nach mehreren Runden die wenigsten Hornochsenpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

**11 nimmt!** ist wie die anderen Spiele auf der *6 nimmt!*-Reihe ein witziges und leicht erlernbares Kartenspiel, das auf lustige Weise „Rachegefühle“ schürt und zu einer unterhaltsamen Revanche animiert.

<b>Spieler:</b>	2–7 Personen	<b>Inhalt:</b>	110 Spielkarten
<b>Alter:</b>	ab 8 Jahren		1 Spielanleitung
<b>Dauer:</b>	ca. 30 Minuten		
<b>Autor:</b>	Wolfgang Kramer		
<b>Grafik:</b>	Oliver Freudenreich		
<b>Art.-Nr.:</b>	00960		
<b>UVP:</b>	8,99 EUR		

