

PRESSEINFORMATION

AMIGO-Kinderspiel

6 nimmt! Junior – Der Kartenspielklassiker jetzt auch für die ganz Kleinen



Bei **6 nimmt! Junior** heißt es für kleine Nachwuchs-Farmer, schnell alle Tiere vor dem nahenden Regenguss in die Ställe zu bringen. Damit für all die Ponys, Ziegen, Hasen, Enten, Hühner und sogar Mäuschen genug Platz ist, müssen die Tiere allerdings in die unterschiedlichen Ställe aufgeteilt werden.

So spielt man 6 nimmt! Junior:

Die vier Stallkarten werden untereinander in die Tischmitte gelegt. Die Tierkarten werden gemischt und als Zugstapel neben den Stallkarten platziert. Wer an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Stapel und legt sie an eine der vier Stallkarten. Dabei muss ein Tier immer an einen Stall gelegt werden, in dem seine Art noch nicht vertreten ist. Karten, auf denen mehrere Tiere abgebildet sind, dürfen nur an Reihen angelegt werden, in der mindestens eins der Tiere noch nicht vorkommt. Die gezogene Tierkarte wird immer an das Ende der gewählten Reihe gelegt.

Hat man mit seiner Karte eine Gruppe von sechs unterschiedlichen Tieren im Stall versammelt, darf diese Reihe von Tierkarten als Siegpunkte zur Seite gelegt werden. Die Stallkarten bleiben immer liegen. Das Spiel endet, sobald die letzte Tierkarte des Zugstapels abgelegt wurde. Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.

Mit **6 nimmt! Junior** ist 2008 zum erfolgreichen Kartenspielklassiker **6 nimmt!** eine Junior-Variante entstanden, die – liebevoll und kindgerecht überarbeitet – dem Original in nichts nachsteht. Für besonders eifrige Hobby-Farmer sind in der Spielregel zwei weitere Spielvarianten enthalten, die für zusätzlichen Spielspaß und Abwechslung sorgen. **6 nimmt! Junior** wurde 2009 auf die Empfehlungsliste der Jury Kinderspiel des Jahres gewählt. (1.653 Zeichen)

Spieler:	2–5 Personen	Inhalt:	56 Spielkarten
Alter:	ab 5 Jahren		1 Spielanleitung
Dauer:	ca. 20 Minuten		
Autor:	Wolfgang Kramer		
Grafik:	Barbara Spelger		
Art.-Nr.:	09950		
UVP:	8,99 EUR		

