

PRESSEINFORMATION

AMIGO-Kinderspiel

6 nimmt! Junior – Der Kartenspielklassiker für die ganz Kleinen



Bei **6 nimmt! Junior**, der Junior-Variante des Kartenspielklassikers „mit den Hornochsen“ sammeln die Kids Kühe und Rinder aus aller Welt. Wer hier zuerst eine Reihe mit allen sechs Tieren aus Afrika, Indien, Schottland, Japan, Deutschland und Nordamerika füllt, erhält die Karten. Wer die meisten Karten sammelt, gewinnt das Spiel.

So spielt man 6 nimmt! Junior:

Die vier Reihenkarten werden untereinander in die Tischmitte gelegt. Die Kuhkarten werden gemischt und als Nachziehstapel neben den Reihenkarten platziert. Wer an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Stapel und legt sie an das Ende eine der vier Reihenkarten. Dabei muss eine Kuh immer an eine Reihe gelegt werden, in der ihre Art noch nicht vertreten ist. Karten, auf denen mehrere Kühe abgebildet sind, dürfen nur an Reihen angelegt werden, in der mindestens eins der Tiere noch nicht vorkommt. Hat man mit seiner Karte eine Gruppe von sechs unterschiedlichen Kühen versammelt, darf diese Reihe von Tierkarten als Siegpunkte zur Seite gelegt werden. Die Reihenkarten am Anfang bleiben immer liegen. Das Spiel endet, sobald die letzte Tierkarte des Nachziehstapels angelegt wurde. Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.

Für besonders eifrige Kartensammler und Sammlerinnen sind in der Spielanleitung zwei weitere Spielvarianten enthalten, die für weitere Abwechslung sorgen. **6 nimmt! Junior** wurde 2009 auf die Empfehlungsliste der Jury Kinderspiel des Jahres gewählt.

(1.445 Zeichen)

Anzahl: 2–5 Personen
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Spielidee: Wolfgang Kramer
Grafik: Barbara Spelger
Art.-Nr.: 09950
UVP: 8,99 EUR

Inhalt: 56 Spielkarten
1 Spielanleitung

