



Erweiterte Turnierregeln

Die Mindestteilnehmerzahl, um ein gewertetes Turnier spielen zu können, beträgt vier Spieler.

Ein 6 nimmt!-Turnier wird nach den offiziellen Spielregeln des Grundspiels gespielt, mit dem Unterschied das fest drei Runden gespielt werden und nicht bis 66 Hornochsenpunkte.

Die optimale Tischkonstellation sind Tische mit 6 Spielern, es geht aber auch mit 8er-Tischen:

Anzahl der Spieler	1. Tisch	2. Tisch	Anzahl der Finalisten pro Tisch
4 Spieler	4 Spieler	-	Kein Finale
5 Spieler	5 Spieler	-	Kein Finale
6 Spieler	6 Spieler	-	Kein Finale
7 Spieler	7 Spieler	-	Kein Finale
8 Spieler	4 Spieler	4 Spieler	2 Spieler
9 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	2 Spieler
10 Spieler	5 Spieler	5 Spieler	2 Spieler
11 Spieler	5 Spieler	6 Spieler	2 Spieler
12 Spieler	6 Spieler	6 Spieler	3 Spieler
13 Spieler	6 Spieler	7 Spieler	3 Spieler
14 Spieler	7 Spieler	7 Spieler	3 Spieler
15 Spieler	7 Spieler	8 Spieler	4 Spieler
16 Spieler	8 Spieler	8 Spieler	4 Spieler

Verantwortung des Schreibers:

Pro Tisch gibt es einen Schreiber.

Dieser teilt als Erster aus und dokumentiert die Hornochsenpunkte auf dem Punktezettel.

Da Austeilen kein Spielnachteil ist, kann der Schreiber auch alle Runden austeilen, ansonsten geht es nach ihm im Uhrzeigersinn weiter.

Der Schreiber prüft, ob jeder Spieler pro Runde eine Karte abgelegt hat und gibt das Kommando zum Umdrehen der Karten.

Verantwortung der Spieler:

Jeder Spieler muss sicherstellen, dass ihm auch 10 Karten am Anfang ausgeteilt wurden. Stellt sich später heraus, dass ein Spieler zu viele oder zu wenig Karten auf der Hand hat, wird gegen den Spieler eine Spielstrafe verhängt, nicht gegen denjenigen, der gegeben hat.

Zu viele Karten:

Der Spieler erhält eine Spielstrafe und es werden zufällig Karten aus der Hand des Spielers gezogen, bis seine Handkartenzahl derer der anderen Spieler entspricht.

Zu wenig Karten:

Der Spieler erhält eine Spielstrafe und es werden aus dem Restkartenstapel zufällig Karten gezogen und dem Spieler auf die Hand gegeben, bis seine Handkartenzahl derer der anderen Spieler entspricht.

Zu jeder Zeit muss der Spieler seinen Hornochsenstapel und möglicherweise von ihm vor sich hingelegte Handkarten auseinanderhalten können.

Es wird empfohlen, die Handkarten über die gesamte Runde auf der Hand zu behalten.

Spielende und Finalrunde:

Nach drei Vorrunden ist das Turnier beendet und die Minuspunkte werden gezählt. Es gewinnt der Spieler, der am wenigsten Hornochsenpunkte gesammelt hat, die nachfolgenden Ränge werden mit aufsteigender Hornochsenzahl vergeben.

Bei Turnieren, deren Teilnehmerzahl ein Finale ermöglicht, werden die besten X SpielerInnen an den Finaltisch gesetzt und spielen eine weitere Runde mit drei Matches gegeneinander, so wie in den Vorrunden.

Am Ende des Finales gewinnt der Spieler mit den wenigsten Hornochsen/Minuspunkten.

Tiebreaker:

Gibt es einen Gleichstand am Ende des Finales, dann werden zuerst die in allen Vorrunden gesammelten Hornochsen verglichen. Derjenige mit den wenigsten Hornochsen aus den Vorrunden erhält die höhere Platzierung.

Spielstrafen

Der Strafenkatalog und die Ahndung dieser Strafen sind für alle Veranstalter einzuhalten.

- Es ist untersagt seine Karten den anderen Spielern zu zeigen, dadurch wird das Spiel verzerrt und der Teilnehmer, der seine Karten gezeigt hat, erhält eine Spielstrafe von +15 Hornochsen.
- Es ist untersagt den Punktezettel fehlerhaft auszufüllen: +10 Hornochsen für den Schreiber, wenn der Punktezettel vorsätzlich falsch ausgefüllt wurde. Jeder Spieler ist mit dafür verantwortlich, dass er die Minuspunkte deutlich ansagt und diese vom Schreiber notiert werden.
- Das verspätete Erscheinen von weniger als 5 Minuten am Spieltisch: + 10 Hornochsen für diesen Teilnehmer
- Das verspätete Erscheinen von mehr als 5 Minuten am Spieltisch: + 20 Hornochsen für diesen Teilnehmer
- Das verspätete Erscheinen von mehr als 10 Minuten am Spieltisch: Der Spieler ist von der aktuellen Runde ausgeschlossen und erhält eine Spielstrafe von +30 Hornochsen

