

Wolfgang Kramers



KOFFERKARTE



Inhalt: 1 Sonderkarte „Kofferkarte“

Achtung: Es gelten grundsätzlich die Regeln von **6 nimmt!**. Änderungen und Ergänzungen zu diesen Regeln werden im Folgenden beschrieben.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Durchgang zieht jeder von euch eine Karte vom Nachziehstapel und deckt sie auf. Wer von euch die höchste Karte zieht, erhält die **Kofferkarte** und legt sie offen vor sich ab. Bereitet danach das Spiel wie gewohnt vor.

SPIELABLAUF

Ihr spielt **6 nimmt!** nach den bekannten Regeln. Neu ist die **Kofferkarte**, die von Spieler zu Spieler wandert und am Ende eines Durchgangs für zusätzliche Hornochsen sorgt.

Liegt die **Kofferkarte** aktuell vor dir und du musst eine Reihe nehmen? Dann gib die **Kofferkarte** sofort an deinen linken Mitspieler weiter. Dieser legt die **Kofferkarte** offen vor sich ab.

ENDE EINES DURCHGANGS

Der Besitzer der Kofferkarte zählt zu seinem Ergebnis 10 Hornochsen hinzu – und erhält damit **10 Minuspunkte** mehr.

Ausnahme: Besitzt du am Ende eines Durchgangs nur die Kofferkarte und musstest keine einzige Reihe nehmen, erhältst du stattdessen **10 Pluspunkte**.

In der Vorbereitung auf den nächsten Durchgang gibst du die Kofferkarte an deinen linken Mitspieler weiter. Der legt sie offen vor sich ab.

Die Kofferkarte mit „Heißer Ware“

Die Sonderkarte wurde erstmals zum 20-jährigen Jubiläum von **6 nimmt!** im Jahre 2014 veröffentlicht und ist eine Reminiszenz an den allerersten Prototypen des Spiels. Dort gab es Karten mit normaler und mit „heißer Ware“. Den Besitz von heißen Waren galt es zu vermeiden oder – wenn man sie besaß – diese möglichst loszuwerden.

Mit diesen „Koffern voller heißer Ware“ begab sich Wolfgang Kramer zu Beginn der 1990er-Jahre auf Reise zu den Verlagen, um sein Spiel vorzustellen. Im April 1993 endete diese Reise bei AMIGO – und die Erfolgsgeschichte von **6 nimmt!** begann ...



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2014–2020