Erweiterte Turnierregeln

Die Mindestteilnehmendenzahl, um ein gewertetes Turnier spielen zu können, beträgt vier Personen.

Ein 6 nimmt!-Turnier wird nach den offiziellen Spielregeln des Grundspiels gespielt, mit dem Unterschied, dass innerhalb einer Runde fest drei Durchgänge 6 nimmt! gespielt werden und nicht bis 66 Hornochsenpunkte.

Die optimale Tischkonstellation sind Tische mit 4-5 Spielenden. Hierbei sind die Tische mit der höheren Spielendenanzahl vorrangig in der Liste geführt (siehe Tabelle „Spielendenverteilung“)

Verantwortung der schreibenden Person:
Pro Tisch gibt es eine Person (Schreibende), die den Punkteblock/Tischzettel führt.
Diese teilt als erstes aus und dokumentiert die Hornochsenpunkte auf dem Punkteblock.
Da Austeilen kein Spielnachteil ist, kann der/die schreibende Person auch alle Runden austeilen, ansonsten geht es nach ihr im Uhrzeigersinn weiter. Der/Die Schreibende prüft, ob jede Person am Tisch pro Spielrunde eine Karte abgelegt hat und gibt das Kommando zum Umdrehen der Karten.

Verantwortung der Spielenden:
Jede Person am Tisch muss sicherstellen, dass auch 10 Karten am Anfang ausgeteilt wurden. Stellt sich nach dem Umdrehen der ersten der 10 Karten heraus, dass jemand zu viele oder zu wenig Karten auf der Hand hat, wird gegen diese Person eine Spielstrafe verhängt, nicht gegen die Person, die gegeben hat.

Zu jeder Zeit muss jeder am Tisch seinen/ihren Hornochsenstapel und möglicherweise vor sich hingelegte Handkarten auseinanderhalten können.
Die Handkarten sind für andere Spielende am Tisch verdeckt zu halten, bleiben aber während der gesamten Runde sichtbar (oberhalb der Tischkante). Es wird empfohlen, die Handkarten über die gesamte Runde auf der Hand zu behalten.

Spielende und Finalrunde:
Nach den der Spielendenanzahl entsprechenden Menge an Runden (siehe Tabelle „Rundenanzahl“) ist das Turnier beendet und die Minuspunkte werden gezählt. Derjenige mit den wenigsten Minuspunkten erhält die meisten Siegpunkte (siehe Tabelle 3). Wenn mehrere Spieler gleichviele Minuspunkt haben, bekommen alle die jeweils höhere Anzahl von Siegespunkten und der folgende Platz/die folgenden Plätze werde übersprungen. (Z.B. Anna und Anton haben 18 Minuspunkte, Lea hat 10 und Tom hat 20. Somit bekommt Lea 40, Anna und Anton jeweils 30 und Tom 20 Siegpunkte.) Es gewinnt die Person, die am meisten Siegpunkten gesammelt hat, die nachfolgenden Ränge werden mit aufsteigenden Siegpunkten vergeben.

Bei Meisterschaften werden die besten 4 SpielerInnen an den Finaltisch gesetzt und spielen eine weitere Runde mit drei Matches gegeneinander, so wie während der Vorrunden.
Am Ende des Finales gewinnt die Person mit den wenigsten Hornochsen/Minuspunkten und die finale Rangliste wird entsprechend der Platzierungen angepasst.

Tiebreaker:
Gibt es einen Gleichstand am Ende der Vorrunden oder des Finales werden folgende Tiebreaker in dieser Reihenfolge angewendet:

1) Die in allen Vorrunden gesammelten Hornochsen werden verglichen. Derjenige mit den wenigsten Hornochsen aus den Vorrunden erhält die höhere Platzierung.
2) Wenn die gesammelten Hornochsen gleich sind, erhält die Person mit den wenigsten Strafpunkten die höhere Platzierung.

3) Wer die höhere Anzahl an niedrigen Hornochsen pro Spielrunde gesammelt hat erhält die höhere Platzierung. Z.B. Anna hat in von 6 Spielrunden 2 mit 0, 3 mit 6 und eine mit 12 Hornochsen abgeschlossen. Tom hat 1x0, 1x4, 3x5 und eine mit 11 Hornochsen abgeschlossen. Somit gewinnt Anna, da sie 2 Spielrunden mit 0 abgeschlossen hat.

Spielendenverteilung:

Spieler	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4	Tisch 5	Tisch 6
4	4					
5	5					
6	6					
7	7					
8	4	4				
9	5	4				
10	5	5				
11	6	5				
12	4	4	4			
13	5	4	4			
14	5	5	4			
15	5	5	5			
16	4	4	4	4		
17	5	4	4	4		
18	5	5	4	4		
19	5	5	5	4		
20	4	4	4	4	4	
21	5	4	4	4	4	
22	5	5	4	4	4	
23	5	5	5	4	4	
24	4	4	4	4	4	4

Rundenanzahl:

Teilnehmendenzahl	Anzahl zu spielende Runden	ausgegebene Qualifikationsplätze
4 und 5	1	1
6 und 7	2	2
8-15	3	3
16-31	4	4
32-53	5	5
54+	5	8

Siegpunktverteilung:

Platzierung	Siegpunkte
1	40
2	30
3	25
4	20
5	15
6	10
7	5

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

- Es ist untersagt seine Karten den anderen zu zeigen, dadurch wird das Spiel verzerrt und die Person, die ihre Karten gezeigt hat, erhält eine Spielstrafe von +15 Hornochsen.
- Es ist untersagt den Punktezettel fehlerhaft auszufüllen: +10 Hornochsen für die schreibende Person, wenn der Punktezettel vorsätzlich falsch ausgefüllt wurde. Jeder Spieler ist mit dafür verantwortlich, dass die Minuspunkte deutlich angesagt werden und diese vom Schreibenden notiert werden.
- Das verspätete Erscheinen von weniger als 5 Minuten am Spieltisch: + 10 Hornochsen für diese Person.
- Das verspätete Erscheinen von mehr als 5 Minuten am Spieltisch: + 20 Hornochsen für diese Person.
- Das verspätete Erscheinen von mehr als 10 Minuten am Spieltisch: Die verspätete/nicht erschienene Person ist von der aktuellen Runde ausgeschlossen und erhält eine Spielstrafe von +30 Hornochsen
- Müssen zu viele oder zu wenige Karten auf der Hand ausgeglichen werden, so erhält diese Person pro Karte +10 Hornochsen.

Zu viele Karten:
Es werden zufällig Karten aus der Hand des Spielenden gezogen, bis seine Handkartenzahl derer der anderen am Tisch entspricht. Dieser Spielende erhält die oben genannte Spielstrafe.

Zu wenig Karten:
Es werden aus dem Restkartenstapel zufällig Karten gezogen und demjenigen mit zu wenig Karten auf die Hand gegeben, bis seine Handkartenzahl derer der anderen entspricht. Dieser Spielende erhält die oben genannte Spielstrafe.