



6 nimmt!

Spielanleitung – kurz erklärt

2–10

SPIELER

ab 8

JAHREN

45

MINUTEN

einfach

EINSTIEG

6 nimmt! ist ein Kartenspiel für 2 bis 10 Personen, bei dem alle gleichzeitig eine Zahlenkarte ausspielen und diese anschließend in vier Reihen einsortieren. Wer eine Reihe vollmacht oder eine zu niedrige Karte legt, muss Karten kassieren. Jeder abgebildete Hornochse zählt als Minuspunkt, deshalb gewinnt am Ende der Spieler mit dem kleinsten Stapel an Strafpunkten.

Spielziel

Ihr wollt möglichst wenige Karten kassieren. Jeder Hornochse auf einer kassierten Karte ist ein Minuspunkt.

Vorbereitung

Mischt die 104 Karten und gibt jedem 10 Karten auf die Hand. Legt danach vier Karten offen untereinander in die Tischmitte, jede startet eine Reihe. Den Rest des Stapels braucht ihr erst in der nächsten Partie, er kommt zur Seite. Papier und Stift für die Punkte liegen bereit.

So spielt ihr

- 1 Alle wählen gleichzeitig eine Handkarte und legen sie verdeckt vor sich ab.
- 2 Sobald alle gewählt haben, deckt ihr die Karten auf.
- 3 Die niedrigste Karte wird zuerst angelegt, danach die nächsthöhere und so weiter.
- 4 Jede Karte kommt an die Reihe, deren letzte Karte kleiner ist und die kleinste Differenz zur neuen Karte hat.
- 5 Wer die sechste Karte an eine Reihe legt, nimmt die fünf vorhandenen Karten auf seinen Hornochsenstapel; seine Karte startet die Reihe neu.
- 6 Passt eine Karte in keine Reihe, nimmt der Spieler eine Reihe seiner Wahl und eröffnet damit eine neue.

So gewinnt ihr

Nach 10 Runden ist die Partie vorbei und ihr zählt die Hornochsen. Ihr spielt so lange weitere Partien, bis jemand mehr als 66 Minuspunkte hat; dann gewinnt, wer die wenigsten Hornochsen gesammelt hat.

Spielziel

Ziel ist es, so wenige Karten wie möglich zu kassieren. Auf jeder Karte sind Hornochsenköpfe abgebildet, und jeder davon zählt als ein Minuspunkt. Wer Karten nehmen muss, legt sie verdeckt auf seinen eigenen Hornochsenstapel. Am Ende der Partieserie gewinnt die Person mit der kleinsten Summe an Hornochsen.

Spielmaterial

104 Spielkarten

Spielaufbau

- Mischt alle 104 Spielkarten gründlich.
- Teilt jedem Mitspieler 10 Karten aus, die auf die Hand genommen werden.
- Deckt vom Reststapel die obersten vier Karten auf und legt sie untereinander in die Tischmitte.
- Jede dieser Karten bildet den Beginn einer Reihe; eine Reihe darf mitsamt dieser Startkarte höchstens 5 Karten enthalten.
- Legt den übrigen Stapel beiseite, er wird erst in der nächsten Partie gebraucht.
- Haltet Papier und Bleistift für die Punktnotierung bereit.

Spielbeginn

Es gibt keinen Startspieler, denn alle handeln gleichzeitig. Die erste Runde beginnt damit, dass jeder verdeckt eine seiner 10 Handkarten vor sich ablegt. Erst wenn auch der Letzte gewählt hat, werden alle Karten umgedreht.

Spielablauf

Karte ausspielen

Jede Runde läuft gleich ab. Alle wählen zeitgleich eine Handkarte und legen sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Sobald niemand mehr überlegt, deckt ihr gemeinsam auf. Danach werden die Karten der Reihe nach angelegt: zuerst die kleinste Zahl, dann die zweitkleinste, bis die höchste Karte der Runde untergebracht ist. Insgesamt spielt ihr 10 Runden, bis alle Handkarten weg sind.

Wohin gehört eine Karte?

Für jede Karte gibt es genau einen richtigen Platz. Dafür sorgen zwei Regeln:

- 1 Aufsteigende Zahlenfolge:** Innerhalb einer Reihe müssen die Zahlen von links nach rechts größer werden. Eine Karte darf also nur an eine Reihe, deren letzte Karte kleiner ist als sie selbst.
- 2 Niedrigste Differenz:** Kommen mehrere Reihen infrage, entscheidet der kleinste Abstand. Die Karte gehört an die Reihe, deren letzte Karte ihr zahlenmäßig am nächsten liegt.

Neue Karten werden immer rechts neben die letzte Karte der Reihe gelegt.

Volle Reihe

Eine Reihe ist mit 5 Karten voll. Muss jemand dort eine sechste Karte anlegen, nimmt er die 5 liegenden Karten an sich und legt sie verdeckt auf seinen Hornochsenstapel. Seine eigene Karte bleibt als neue erste Karte der Reihe liegen.

Zu niedrige Karte

Wer eine Karte spielt, die an keine der vier Reihen passt, weil sie überall zu klein ist, muss eine komplette Reihe seiner Wahl nehmen. Diese Karten wandern auf seinen Hornochsenstapel. Die ausgespielte niedrige Karte eröffnet an dieser Stelle die neue Reihe.

Minuspunkte zählen

Die Hornochsenköpfe stehen zwischen den Zahlen auf den Karten:

- Fünferzahlen wie 5, 15 oder 25: 2 Hornochsen
- Zehnerzahlen wie 10, 20 oder 30: 3 Hornochsen
- Paschzahlen wie 11, 22 oder 33: 5 Hornochsen
- Die 55 ist Pasch und Fünferzahl zugleich und bringt 7 Hornochsen

Kassierte Karten kommen verdeckt vor euch auf den Tisch. Sie dürfen nicht wieder auf die Hand genommen werden.

Der Spielzug

- 1 Jeder sucht sich eine Handkarte aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
- 2 Wenn alle gewählt haben, werden sämtliche Karten gleichzeitig aufgedeckt.
- 3 Die niedrigste aufgedeckte Karte wird als Erste angelegt, danach folgen die übrigen in aufsteigender Reihenfolge.
- 4 Die Karte kommt an die passende Reihe: aufsteigend und mit der kleinsten Differenz.
- 5 Ist es die sechste Karte einer Reihe, nimmt der Besitzer die 5 Karten und startet die Reihe mit seiner Karte neu.
- 6 Passt die Karte nirgends, nimmt der Besitzer eine beliebige Reihe und eröffnet sie mit seiner Karte neu.
- 7 Kassierte Karten kommen verdeckt auf den eigenen Hornochsenstapel.

Sonderregeln

- Karten werden strikt nach ihrem Zahlenwert angelegt, beginnend mit der niedrigsten Karte der Runde. Dadurch kann sich die Lage ändern, bevor die eigene Karte an der Reihe ist.
- Es gibt keine freie Wahl der Reihe: Aufsteigende Folge und kleinste Differenz legen den Platz eindeutig fest.
- Nur bei einer zu niedrigen Karte darf sich der Spieler die Reihe aussuchen, die er nimmt.
- Kassierte Karten bleiben verdeckt vor dem Spieler liegen und dürfen nicht zurück auf die Hand.
- Die 55 zählt doppelt als Pasch- und Fünferzahl und bringt deshalb 7 Minuspunkte.

Spielende und Gewinn

Eine Partie endet, sobald alle Handkarten ausgespielt sind, also nach 10 Runden. Jeder nimmt dann seinen Hornochsenstapel und zählt die Minuspunkte, die auf einem Blatt notiert werden. Danach folgt sofort die nächste Partie. Ihr spielt so lange weiter, bis eine Person insgesamt mehr als 66 Hornochsen angesammelt hat. Sieger ist dann, wer über alle Partien hinweg die wenigsten Hornochsen besitzt. Ihr könnt vorab auch eine andere Punktgrenze oder eine feste Zahl an Partien vereinbaren.

Varianten

- **Profivariante für 2 bis 6 Spieler:** Alle Grundregeln bleiben gültig, es kommen zwei Zusätze dazu.
- Es wird nur ein Teil des Decks verwendet, damit alle Karten im Spiel bekannt sind. Die Formel lautet: Spielerzahl mal 10 plus 4 Karten. Bei 3 Spielern sind das die Karten 1 bis 34, bei 4 Spielern 1 bis 44. Alle höheren Karten kommen weg.
- Die verwendeten Karten liegen offen auf dem Tisch. Reihum nimmt sich jeder immer eine Karte, bis alle 10 Handkarten haben. Die vier übrig gebliebenen Karten bilden die vier Reihen.

Tipps

- Wenn du wegen einer zu niedrigen Karte eine Reihe nehmen musst, wähle die Reihe mit den wenigsten Hornochsen.
- Achte nicht nur auf die Reihe, in die deine Karte deiner Meinung nach gehört: Die Regel der niedrigsten Differenz kann sie in eine ganz andere Reihe zwingen.
- Rechne damit, dass Mitspieler mit kleineren Karten vor dir anlegen und eine Reihe abräumen oder auffüllen. Eine scheinbar sichere Karte kann dadurch zur sechsten Karte werden.
- Reihen mit vier Karten sind gefährlich. Überlege genau, ob deine Karte dort landen könnte.
- Sehr niedrige Karten auf der Hand sind riskant, weil sie in keine Reihe passen können. Sie kosten dich dann eine komplette Reihe.

Häufige Fragen

Darf ich mir aussuchen, an welche Reihe ich meine Karte lege?

Nein. Die Karte gehört an die Reihe mit aufsteigender Zahlenfolge, deren letzte Karte die kleinste Differenz zu deiner Karte hat. Der Platz ist damit eindeutig festgelegt.

Was passiert, wenn meine Karte in keine Reihe passt?

Dann nimmst du alle Karten einer Reihe deiner Wahl auf deinen Hornochsenstapel. Deine Karte bildet anschließend die neue erste Karte dieser Reihe.

Wann muss ich eine volle Reihe kassieren?

Sobald deine Karte als sechste Karte an eine Reihe angelegt werden müsste. Du nimmst die 5 liegenden Karten, deine Karte startet die Reihe neu.

In welcher Reihenfolge werden die aufgedeckten Karten angelegt?

Immer aufsteigend nach Zahlenwert. Die niedrigste Karte der Runde wird zuerst einsortiert, zuletzt die höchste.

Darf ich kassierte Karten wieder ausspielen?

Nein. Karten, die du nehmen musst, kommen verdeckt auf deinen Hornochsenstapel und dürfen nicht auf die Hand genommen werden.

Wie viele Minuspunkte bringt die 55?

7 Minuspunkte. Die 55 ist gleichzeitig Paschzahl und Fünferzahl, deshalb trägt sie besonders viele Hornochsen.

Wie viele Karten passen in eine Reihe?

Höchstens 5 Karten, die Startkarte eingerechnet. Die sechste Karte löst das Kassieren aus.

Wann ist die ganze Partierserie zu Ende?

Sobald ein Spieler insgesamt mehr als 66 Hornochsen gesammelt hat. Ihr könnt vorher aber auch eine andere Punktgrenze oder Partienzahl festlegen.

Wie viele Karten spielt man pro Partie?

Jeder erhält 10 Handkarten und spielt pro Runde eine davon aus. Nach 10 Runden ist die Partie beendet.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Autor	Wolfgang Kramer
Erscheinungsjahr	1994
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von AMIGO, zuletzt geprüft am 13.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/6-nimmt/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/6-nimmt/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026