



von Wolfgang Kramer

Kein Spiel für Hornochsen!

Spieler: 2 - 10

Alter: ab 10 Jahren

Inhalt: 104 Karten, 1 Spielanleitung

SPIELBESCHREIBUNG



Spielziel ist es, keine Karten zu kassieren. Jede Karte, die Sie nehmen müssen, bringt Ihnen für jeden Hornochsen einen Minuspunkt ein! Sieger wird, wer am Ende die wenigsten Hornochsen hat.

SPIELVORBEREITUNG



Sie legen Papier und Bleistift bereit, mischen die Karten und teilen an jeden Spieler 10 Karten aus. Sie nehmen die Karten auf die Hand und ordnen sie nach aufsteigenden Zahlen.

Vier Reihen bilden

Vom restlichen Kartenstapel legen Sie die obersten 4 Karten offen in der Tischmitte aus. Jede Karte bildet den Anfang einer Reihe, die einschließlich dieser ersten Karte **maximal 5 Karten** umfassen darf! Der Kartenstapel, der jetzt noch übrig ist, wird erst wieder im nächsten Spiel benötigt.



Abb.1. zeigt die 4 Reihen bei Spielbeginn

SPIELABLAUF



I. Karte Ausspielen

Alle Spieler legen **verdeckt** 1 Karte von ihren Handkarten vor sich auf den Tisch. Erst dann, wenn der letzte sich entschieden hat, werden die Karten aufgedeckt.

Wer die niedrigste Karte ausgespielt hat, legt sie als Erster in eine der vier Reihen, dann kommt die zweitniedrigste Karte in eine Reihe usw., bis auch die höchste Karte dieser Runde in einer Reihe untergebracht wurde. Die Karten werden in einer Reihe immer nebeneinander gelegt. Danach wiederholt sich dieser Vorgang so oft, bis alle 10 Karten ausgespielt wurden.

Wie werden die Karten zugeordnet?

Jede ausgespielte Karte paßt immer nur in eine Reihe. Es gelten folgende Regeln:

1. Regel: „Aufsteigende Zahlenfolge“

Die Karten einer Reihe müssen immer eine **aufsteigende** Zahlenfolge haben.

2. Regel: „Niedrigste Differenz“

Eine Karte muß immer in die Reihe gelegt werden, deren letzte Karte die niedrigste Differenz zu der neuen Karte aufweist.

Beispiel:

Wie die Abbildung 1 zeigt, haben die letzten Karten der 4 Reihen folgende Werte: 12, 37, 43 und 58. Vier Spieler spielen folgende Karten aus: 14, 15, 44 und 61. Die „14“ ist die niedrigste Karte. Sie wird zuerst einer Reihe zugeordnet. Gemäß Regel 1 kann sie nur in die 1. Reihe hinter die „12“ kommen; ebenso verhält es sich mit der Karte „15“. Die Karte „44“ kann nach Regel 1 sowohl in die 1., 2. oder 3. Reihe gelegt werden. Nach Regel 2 „Niedrigste Differenz“ muß sie aber in die dritte Reihe kommen. Die Karte „61“ muß nach Regel 2 in die vierte Reihe gelegt werden.

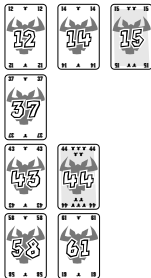


Abb. 2. zeigt die 4 Reihen nach der 1. Runde.

II. Karten kassieren

So lange man eine Karte in einer Reihe unterbringt, ist alles bestens. Was geschieht aber mit einer Reihe, die voll ist oder mit einer Karte, die in keine Reihe paßt ?

In beiden Fällen muß der Spieler Karten kassieren, der eine solche Karte ausgespielt hat.

3. Regel „**Volle Reihe**“

Eine Reihe ist mit 5 Karten voll. Wenn nach Regel 2 eine sechste Karte in diese Reihe gelegt werden muß, dann muß der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, alle 5 Karten dieser Reihe zu sich nehmen. Seine sechste Karte stellt den Anfang der neuen Reihe dar.

Beispiel:

Unsere vier Spieler spielen folgende Karten aus: 21, 26, 30 und 36.

Die „21“ und „26“ kommen in die erste Reihe, die jetzt mit 5 Karten voll ist. Der Spieler, der die „30“ ausgespielt hat, muß seine Karte ebenfalls in die erste Reihe legen. Da es die sechste Karte ist, muß er die fünf Karten der ersten Reihe nehmen. Seine „30“ stellt jetzt die erste Karte der ersten Reihe dar. Die „36“ muß ebenfalls in die erste Reihe. Sie kommt hinter die „30“.



Abb. 3. zeigt die 4 Reihen nach der 2. Runde.

4.Regel „Niedrigste Karte“

Wer eine Karte ausspielt, deren Zahl so niedrig ist, daß sie in keine Reihe paßt, muß alle Karten einer **beliebigen** Reihe nehmen und seine „niedrige“ Karte stellt dann die erste Karte dieser Reihe dar.

Beispiel: Es werden folgende Karten ausgespielt:

3, 9, 68 und 83. Die „3“ als niedrigste Karte muß als erste untergebracht werden. Sie paßt in keine Reihe. Deshalb leert der Spieler eine beliebige Reihe. Er wählt Reihe 2 und nimmt die „37“. Mit seiner „3“ macht er eine neue Reihe 2 auf. Der Spieler mit der Karte „9“ hatte Glück, denn er kann jetzt seine „9“ hinter die „3“ legen.



Abb. 4. zeigt die 4 Reihen nach der 3. Runde.

Beachte:

Wer aufgrund einer „niedrigen Karte“ eine komplette Reihe nehmen muß, wählt sich in der Regel die Reihe mit den wenigsten Minuspunkten aus.

HORNOCHSEN = MINUSPUNKTE

Auf jeder Karte sind zwischen den Zahlen Hornochsenköpfe abgebildet. Jeder Hornochse stellt einen Minuspunkt dar!

Alle Karten mit:

Fünferzahlen (5, 15, 25 usw.) haben 2 Hornochsen,
Zehnerzahlen (10, 20, 30 usw.) haben 3 Hornochsen,
Paschzahlen (11, 22, 33 usw.) haben 5 Hornochsen.
Die Zahl „55“ ist sowohl eine Paschzahl als auch eine Fünferzahl, deshalb hat die Karte 7 Hornochsen.

HORNOCHSENSTAPEL

Karten, die Sie kassieren mußten, legen Sie vor sich auf dem Tisch im sogenannten „Hornochsenstapel“ ab.

Beachte! Die Karten, die man nehmen muß, dürfen **nicht** auf die Hand genommen werden.

SPIELENDE



Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden. Jetzt nimmt jeder seinen Hornochsenstapel und zählt seine Minuspunkte.

Die Ergebnisse von jedem Spieler werden auf einem Blatt Papier notiert. Und sofort beginnt ein neues Spiel.

Es werden mehrere Spiele durchgeführt bis ein Spieler insgesamt über **66** Hornochsen eingesammelt hat. Sieger wird der Spieler, der die wenigsten Hornochsen besitzt.

Vor Beginn des Spiels kann natürlich auch eine andere Punktzahl oder Rundenanzahl vereinbart werden.

SPIELTIPS



Zwei Beispiele sollen zeigen, wie man bei diesem Spiel herfallen kann.

Im **1. Beispiel** spielt ein Spieler die Karte „45“ aus, weil er meint, sie in die dritte Reihe hinter die „41“ legen zu können. Hier irrt er, denn er muß sie hinter die „42“ in die vierte Reihe legen. Nach Regel 2 besteht hier die niedrigste Differenz. Da dies die 6. Karte ist, muß er die 4. Reihe nehmen!

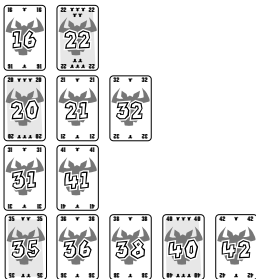


Abb. 5: Kartenauslage zu Beispiel 1

Im **2. Beispiel** spielte ein Spieler die Karte „62“ aus und glaubte, einen guten Zug gemacht zu haben. Er wollte sie in die 1. Reihe legen. Dies wurde aber ein böser Reinfall. Denn im gleichen Zug spielte ein anderer Spieler die „29“ aus und leerte die 1. Reihe (niedrigste Karte). Nun muß unser Freund seine Karte in die vierte Reihe legen und kassiert alle 5 Karten!!

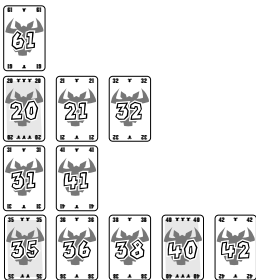


Abb. 6: Kartenauslage zu Beispiel 2

PROFIVARIANTE FÜR 2-6 SPIELER



Wer Taktik liebt, dem empfehlen wir diese Variante des Spiels. Die Regeln des Grundspiels sind alle gültig. Hinzu kommen noch folgende Regeln:

1. Alle Karten im Spiel sind bekannt

Man spielt nur mit so vielen Karten, wie Spieler teilnehmen. Die Regel hierfür ist: Anzahl der Spieler mal 10 plus 4 Karten.

Beispiel: 3 Spieler - 34 Karten von 1 - 34.

4 Spieler - 44 Karten von 1 - 44 usw.

Alle darüberliegende Kartennummern werden aussortiert.

2. Jeder Spieler wählt seine 10 Karten selbst aus.

Die Karten werden offen auf dem Tisch ausgelegt. Reihum nehmen sich die Spieler immer eine Karte, bis sie 10 Karten auf der Hand haben. Jetzt müssen noch 4 Karten auf dem Tisch liegen. Diese 4 Karten stellen die 4 Reihen dar.

Der weitere Ablauf des Spiels entspricht dem Grundspiel.



Take 6!



by Wolfgang Kramer

Not a game for blockheads

Players: 2 - 10

Age: 10 years and above

Contents: 104 cards, 1 set of instructions

DESCRIPTION OF THE GAME



The aim of the game is not to get any cards. Every card that you have to pick up will cost you a minus point for each blockhead. The winner is the player with the least number of blockheads.

PREPARATION

You will need paper and a pencil for scoring. Shuffle the cards and deal 10 cards to each player. Each player must pick up his or her cards and arrange them according to ascending values.

Make four rows

Put the top four cards of the remaining pile face up in the middle of the table. Each of these cards is the first card in a row which may **only comprise 5 cards**, including this first card. Put the rest of the cards aside. You will not need it until the next round.



Fig. 1: Showing the 4 rows at the beginning of the round

THE GAME



I. Playing the cards

Each player takes one of the cards from his hand and puts it **face down** on the table in front of him. When all of the players have put a card on the table they are turned over.

The player holding the card with the lowest value puts his card on the table as the first card in one of the four rows. He is followed by the player holding the card with the second lowest value etc. until all of the cards have been put down in the rows. The cards are always placed next to one another in a row. This procedure is then repeated until all 10 cards in each player's hand have been played.

How are the cards arranged?

Each card can only be played in one row. The following rules apply:

Rule 1: „Ascending order“

The values of cards in each row must always increase from left to right.

Rule 2: „Lowest difference“

Each player must place his card in the row which contains the card with the next lower value to the card that he is going to play.

Example:

As shown in Fig. 1, the last cards in rows 1 to 4 have the following values: 12, 37, 43 and 58. Four players are intending to put down the following cards: 14, 15, 44 and 61. The lowest card has a value of „14“. According to rule 1, this card must be played in the 1st row, next to the „12“. The same applies to the card with the value „15“. According to rule 1, the card with the value „44“ could be played in rows 1, 2 or 3. Rule 2 „lowest difference“, on the other hand, dictates that the card must be played in the third row. The „61“ card must be played in the fourth row in accordance with rule 2.

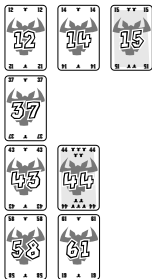


Fig. 2: Showing the 4 rows after the 1st round

II. Getting cards

Everything is fine as long as you can play your card in one of the four rows: the problems start when a row is full or when the card to be played does not fit into any of the four rows. In both of these cases, the player who tries to play one of these cards must pick cards up from the table.

Rule 3: „Full row“

A row is full when 5 cards have been put down. If rule 2 dictates that a sixth card should be played in this row, the player holding this sixth card must pick up all five cards in the row. He then plays his sixth card as the first card in the new row.

Example:

Our four players put down the following cards: 21, 26, 30 and 36.

The „21“ and the „26“ are put down in the first row, which now contains five cards and is therefore full. The player holding the „30“ must also put his card down in the first row. As this is the sixth card, he must first pick up the original five cards in the row before playing his „30“ as the first card in the new first row. The „36“ must also be put down in the first row. It is played next to the „30“.



Fig. 3: Showing the 4 rows after the 2nd round

Rule 4: „Lowest card“

If a player plays a card with a value that is so low that it does not fit into any of the rows, he must pick up all of the cards in **a row of his choice** and play his card as the first card of the new row.

Example: The following cards are played:

3, 9, 68 and 93. The „3“ is the lowest card and must therefore be played first. It does not fit into any of the rows. The player must therefore pick up all of the cards in one of the rows. He chooses row 2 and picks up the „37“. He then starts the new row by playing his „3“. The player with the „9“ was lucky, because he may now play his card next to the „3“.



Fig. 4: Showing the 4 rows after the 3rd round.

Note:

If a player has to pick up a complete row because the value of card that he wishes to play is too low, he usually chooses the row that will cost him the least number of minus points.

BLOCKHEADS = MINUS POINTS

Blockheads are depicted between the numbers on each card. Each blockhead represents a minus point.

All cards with values:
containing a five (5, 15, 25, etc.) have 2 blockheads
that are multiples of ten (10, 20, 30, etc.) have 3 blockheads
that are doublets (11, 22, 33, etc.) have 5 blockheads.
The number „55“ is a doublet that also contains five and
therefore has 7 blockheads.

BLOCKHEAD PACK

Each player places the cards that he has had to pick up in his so-called „blockhead pack“ in front of him on the table.

Note: You may **not** put the picked up cards in your hand for playing.

END OF THE GAME



The game is over when all of the cards have been played. Each player then picks up his blockhead pack and counts the number of blockheads.

Each player's minus score is then noted on the paper and a new game can begin.

Several rounds are played until one of the players has collected more than **66** blockheads. The winner is the player who has collected the least number of blockheads.

Another target score or a number of rounds can, of course, be decided before starting the game.

TIPS



Two examples may give an idea of the possible pitfalls of this game.

In the **1st example**, a player wishes to play the „45“ because he thinks he can put it down next to the „41“ in the third row. He is mistaken. He must put the card down next to the „42“ in the fourth row because this is a case of „lowest difference“ as defined by rule 2. This is the sixth card, which means that he must pick up the other five cards.

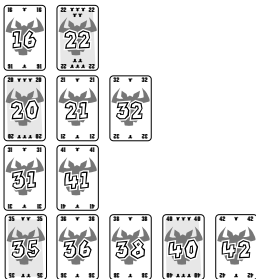


Fig. 5: Card layout for example 1

In the **2nd example**, a player decides to play the „62“, thinking that he is making a good move, intending to put it down next to the „61“ in the first row. He proves to be wrong, however, as a player holding the „29“ empties the first row (with the lowest number of points). The player with the „62“ must now put his card down in the fourth row, and has to pick up all five cards.

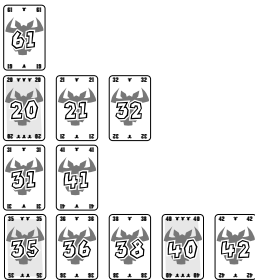


Fig. 6: Card layout for example 2



We recommend this version of the game to anybody who enjoys working out tactics. All of the basic rules apply, plus the following two:

1. All cards are known quantities

The number of cards used in the game is limited to the number of players.

The rule for this: number of players times 10 plus 4.

Example: 3 players - 34 cards from 1 - 34

4 players - 44 cards from 1 - 44 etc.

All cards with higher values are removed from the game.

2. Each player chooses his own 10 cards

The cards are placed on the table face up. Going round the table, each player takes a card until everybody has 10 cards in their hands. The remaining 4 cards are then placed on the table at the beginning of the rows.

The games continues as in the basic version.



6 qui perd!



de Wolfgang Kramer

Boeufs s'abstenir !

Nombre de joueurs: 2 à 10 **Age:** dès 10 ans

Contient: 104 cartes, 1 règle du jeu

DESCRIPTION



Le but du jeu est de ne ramasser aucune carte. Pour chaque carte ramassée, vous enregistrez un point négatif par tête de boeuf ! Le gagnant est celui qui comptabilise le moins de têtes de boeuf à la fin du jeu.

PREPARATION



Préparez du papier et un crayon, mélangez les cartes et distribuez 10 cartes à chaque joueur. Chaque joueur prend ses cartes en main et les classe par ordre croissant de leurs valeurs.

Former quatre rangées

Déposez les 4 cartes situées sur le dessus de la pile des cartes non distribuées sur la table, faces visibles. Chaque carte représente le début d'une série, qui, cette première carte comprise, **ne doit pas comporter plus de 5 cartes en tout**. La pile des cartes restantes ne sera plus utile avant la prochaine partie.



III. 1: Les 4 rangées au début de la partie.

DEROULEMENT DE LA PARTIE



I. Mise en jeu des cartes

Tous les joueurs prennent 1 carte de leur jeu pour la déposer **face cachée** devant eux sur la table. Une fois que le dernier s'est décidé, on retourne les cartes.

Celui qui a déposé la carte la plus faible est le premier à jouer sa carte dans une des quatre rangées, puis vient le tour de celui qui a déposé la deuxième carte la plus faible et ainsi de suite jusqu'à ce que celui qui a déposé la carte la plus forte de ce tour ait joué sa carte dans une rangée. Les cartes d'une série sont toujours déposées les unes à côté des autres. On répète le processus jusqu'à ce que les 10 cartes des joueurs soient jouées.

Comment les cartes sont-elles disposées ?

Selon les règles suivantes, chaque carte jouée ne peut convenir qu'à une seule série :

Règle n°1: „Valeurs croissantes“

Les cartes d'une série doivent toujours se succéder **dans l'ordre croissant de leurs valeurs**.

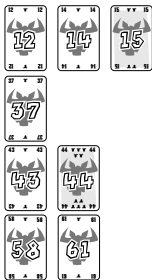
Règle n°2: „La plus petite différence“

Une carte doit toujours être déposée dans la série où la différence entre la dernière carte déposée et la nouvelle est la plus faible.

Exemple :

Comme le montre l'illustration 1, les dernières cartes déposées dans les 4 rangées ont les valeurs suivantes : 12, 37, 43 et 58. Quatre joueurs jouent les cartes suivantes : 14, 15, 44 et 61.

Le „14“ est la carte la plus faible. C'est elle qui sera la première à être déposée dans une rangée. Selon la règle n°1, elle ne peut être déposée que dans la première série, derrière le „12“. De même pour le „15“. Selon la règle n°1, la carte „44“ peut être déposée aussi bien dans la 1ère, que dans la 2ème ou la 3ème série. Mais, d'après la règle n°2, la règle de „la plus petite différence“, elle doit aller dans la 3ème série. D'après la règle n°2, la carte „61“ doit être déposée dans la quatrième série.



III. 2: Les quatre séries après le premier tour.

II. Encaissement des cartes

Tant que l'on peut encore déposer une carte dans une série, tout va pour le mieux. Mais, que se passe-t-il lorsqu'une série est terminée ou lorsqu'une carte ne va dans aucune série ? Dans les deux cas, le joueur qui joue une telle carte doit encaisser des cartes.

Règle n°3: „Série terminée“

Une série est terminée lorsqu'elle compte 5 cartes. Lorsque, d'après la règle n°2, une sixième carte doit y être déposée, le joueur qui joue cette carte doit ramasser les 5 cartes de la série. Sa sixième carte forme alors le début d'une nouvelle série.

Exemple:

Nos quatre joueurs jouent les cartes suivantes: 21, 26, 30 et 36.

Le „21“ et le „26“ vont dans la première série, qui compte maintenant 5 cartes et qui est donc terminée. Le joueur qui a joué le „30“ doit lui aussi déposer sa carte dans la première série. Mais, comme il s'agit de la sixième carte, il doit ramasser les cinq cartes de la série. Son „30“ est maintenant la première carte de la première série. Le „36“ doit également être joué dans la première série. Il vient après le „30“.



III. 3: Les quatre séries après le deuxième tour.

Règle n°4: „La carte la plus faible“

Le joueur qui joue une carte si faible qu'elle ne peut aller dans aucune des séries doit ramasser toutes les cartes d'une série **de son choix**. Sa carte „faible“ représente alors la première carte d'une nouvelle série.

Exemple: On joue les cartes suivantes:

3, 9, 68 et 83. Etant la carte la plus faible, le „3“ doit être déposé le premier. Il ne peut entrer dans aucune des séries. Le joueur qui a joué le „3“ doit donc ramasser une série de son choix. Il choisit la série 2 et prend le „37“. Avec son „3“, il commence une nouvelle série 2. Le joueur qui a joué le „9“ a eu de la chance, car il peut maintenant mettre sa carte après le „3“.



III. 4: Les quatre séries après le 3ème tour.

Attention:

Si un joueur doit ramasser une série complète parce qu'il a joué une „carte faible“, il choisit en règle générale la série qui lui permet d'enregistrer le moins de points négatifs possibles.

TETE DE BOEUF = POINT NEGATIF

En plus de sa valeur, chaque carte présente une ou plusieurs tête(s) de boeuf. Chaque tête de boeuf représente un point négatif.

Toutes les cartes:

en 5 (5, 15, 25, etc.) ont 2 têtes de boeuf,

en 0 (10, 20, 30, etc.) 3 têtes,

avec un doublet (11, 22, 33, etc.) 5 têtes.

Le nombre "55" est à la fois un doublet et un nombre en 5, c'est pourquoi cette carte compte 7 têtes de boeuf.

LA PILE DES TÊTES DE BOEUF

Vous devez déposer devant vous sur la table, dans une pile appelée "pile des têtes de boeuf", les cartes que vous ramassez au cours de la partie.

Attention! Les cartes que l'on ramasse **ne** doivent pas être intégrées au jeu que l'on a en main.

FIN DE LA PARTIE



La partie prend fin lorsque toutes les cartes sont jouées. Chaque joueur compte alors ses points négatifs dans sa pile de têtes de boeuf.

On note le résultat de chacun des joueurs sur une feuille de papier, puis on commence une nouvelle partie.

On joue plusieurs parties jusqu'à ce que l'un des joueurs ait réuni en tout plus de **66** têtes de boeuf. Le vainqueur est le joueur qui, à la fin, a le moins de têtes de boeuf.

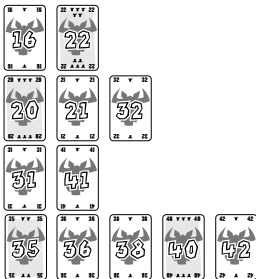
Avant le début du jeu, il est bien sûr possible de convenir d'un autre total de points ou nombre de parties maximum.



Deux exemples pour vous montrer ce qui peut vous faire perdre.

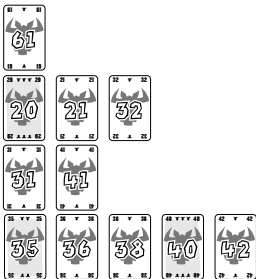
Dans le premier exemple, un joueur joue la carte "45" car il pense pouvoir la mettre après le "41" dans la troisième série.

Mais il se trompe, car il faut qu'il la mette après le "42" dans la quatrième série. On applique en effet ici la règle n°2 de la plus petite différence. Comme ceci est la sixième carte de la série 4, il doit ramasser toute la série !



III. 5: Disposition dans l'exemple 1.

Dans le second exemple, un joueur a joué la carte "61" en croyant faire un bon coup. Il voulait la mettre dans la série 1. Mais c'est le fiasco total ! En effet, au même tour, un autre joueur a joué le "29" et a vidé la 1ère série (carte la plus faible). Maintenant, notre ami doit déposer sa carte dans la quatrième série et encaisser les 5 cartes !



III. 6: Disposition dans l'exemple 2.

VARIANTE PRO!



Pour les fins tacticiens, nous recommandons la variante suivante. Toutes les règles de base restent applicables, mais on y ajoute les suivantes :

1. Toutes les cartes en jeu sont connues

On joue avec un nombre de cartes défini en fonction du nombre de joueurs.

On applique la règle suivante : nombre de joueurs multiplié par 10 plus 4 cartes.

Exemple : 3 joueurs : 34 cartes de 1 à 34

4 joueurs : 44 cartes de 1 à 44, etc.

Toutes les cartes supérieures sont sorties du jeu.

2. Chaque joueur choisit lui-même ses 10 cartes.

Les cartes sont déposées faces visibles sur la table. A tour de rôle les joueurs prennent une carte, jusqu'à ce que chacun ait 10 cartes en main. Il faut ensuite déposer 4 cartes sur la table pour former les 4 rangées.

La suite du jeu est identique au jeu de base.



6 neemt!



van Wolfgang Kramer

Geen spel voor runderen!

Spelers: 2 - 10

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Inhoud: 104 kaarten, 1 spelregelboekje

SPELBESCHRIJVING



Het doel van dit spel is geen kaarten te nemen. Elke kaart die je moet terugnemen, geeft je voor elk rond één minpunt! De winnaar is degene die aan het eind de minste runderen heeft verzameld.

VOORBEREIDING



Leg papier en potlood klaar, schud de kaarten en deel iedere speler 10 kaarten. De spelers nemen de kaarten op de hand en sorteren ze in oplopende volgorde.

Vier rijen neerleggen

Neem van de resterende kaartstapel de bovenste 4 kaarten en leg ze open op tafel. Deze kaarten vormen elk het begin van een rij, die met inbegrip van deze eerste kaart maximaal 5 kaarten mag bevatten! De kaarten die nu nog over zijn, worden pas in het volgende spel weer gebruikt.



Afb.1: toont de 4 rijen aan het begin van het spel.

SPELVERLOOP



I. Kaarten spelen

Alle spelers leggen één van de kaarten uit hun hand gedekt op tafel. Pas als alle spelers een kaart hebben gekozen, worden de kaarten omgedraaid.

Degene die de laagste kaart heeft gespeeld, legt deze als eerste in een van de vier rijen, dan wordt de op een na laagste kaart in een rij gelegd, enz., tot ook de hoogste kaart van deze ronde in een rij is ondergebracht. De kaarten in een rij worden altijd naast elkaar gelegd. Herhaal deze procedure net zolang, totdat alle 10 kaarten zijn uitgespeeld.

Hoe worden de kaarten aangelegd?

Elke uitgespeelde kaart past altijd maar in één rij. Daarbij gelden de volgende regels:

1e regel: „oplopende volgorde“

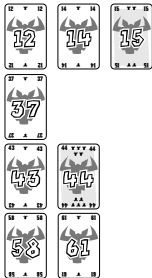
De kaarten in een rij moeten altijd een oplopende getallen-volgorde hebben.

2e regel: „kleinste verschil“

Een kaart moet altijd in die rij worden gelegd, waarvan de laatste kaart het kleinste verschil met de nieuwe kaart heeft.

Voorbeeld:

Zoals afbeelding 1 toont, hebben de laatste kaarten van de 4 rijen de volgende waarden: 12, 37, 43 en 58. Vier spelers spelen de volgende kaarten uit: 14, 15, 44 en 61. De „14“ is de laagste kaart. Deze wordt als eerste aan een rij toegewezen. Conform regel 1 kan deze alleen in de eerste rij achter de „12“ worden gelegd; hetzelfde geldt voor de kaart „15“. De kaart „44“ kan volgens regel 1 zowel in de 1e, 2e of 3e rij worden gelegd. Maar, volgens regel 2 „kleinste verschil“ komt de kaart in de derde rij. De kaart „61“ moet volgens regel 2 in de vierde rij worden gelegd.



Afb. 2: toont de 4 rijen na de 1e ronde.

II. Kaarten nemen

Wanneer men een kaart in een rij legt is er niets aan de hand. Wat gebeurt er met een rij die vol is, of met een kaart die in geen enkele rij past?

In beide gevallen moet de speler, die de kaart heeft uitgespeeld, kaarten terugnemen.

3e regel: „volle rij“

Een rij is met 5 kaarten vol. Als volgens regel 2 een zesde kaart in deze rij moet worden gelegd, dan moet de speler, die deze kaart heeft uitgespeeld, alle 5 kaarten van deze rij terugnemen. Zijn zesde kaart vormt het begin van de nieuwe rij.

Voorbeeld:

Onze vier spelers hebben de volgende kaarten uitgespeeld: 21, 26, 30 en 36.

De „21“ en „26“ komen in de eerste rij, die nu met 5 kaarten vol is. De speler, die de „30“ heeft uitgespeeld, moet zijn kaart eveneens in de eerste rij aanleggen. Aangezien dit de zesde kaart is, moet hij de vijf kaarten van de eerste rij nemen. Zijn „30“ is de nieuwe eerste kaart van de eerste rij. De „36“ moet eveneens in de eerste rij; deze komt na de „30“.



Afb. 3: toont de 4 rijen na de 2e ronde.

4e regel: „laagste kaart“

Wie een kaart speelt, die zo laag is dat deze in geen enkele rij past, moet alle kaarten van een willekeurige rij nemen. Zijn „lage“ kaart wordt vervolgens de eerste kaart van deze nieuwe rij.

Voorbeeld: De volgende kaarten worden gespeeld:

3, 9, 68 en 83. De „3“ is de laagste kaart en moet als eerste worden aangelegd. Deze past in geen enkele rij, dus moet de speler een willekeurige rij nemen. Hij kiest de 2e rij en neemt de „37“. Met zijn „3“ start hij een nieuwe 2e rij. De speler met de kaart „9“ heeft geluk, hij kan zijn „9“ nu na de „3“ leggen.



Afb. 4: toont de 4 rijen na de 3e ronde.

Let op:

Wie door een „laagste kaart“ een complete rij moet nemen, kiest in de regel de rij met de minste minpunten.

RUNDEREN = MINPUNTEN

Op elke kaart staan tussen de getallen runderkoppen afgebeeld. Elk rund is één minpunt!

Alle kaarten met:

vijftallen (5, 15, 25 enz.) hebben 2 runderen,
tientallen (10, 20, 30 enz.) hebben 3 runderen,
dubbele cijfers (11, 22, 33 enz.) hebben 5 runderen.
Het getal „55“ is een dubbel cijfer en een vijftal, daarom
heeft de kaart 7 runderen.

DE VEESTAPEL

Kaarten die men moet terugnemen, legt men voor zich op
tafel in de zogenaamde „veestapel“.

Let op: men mag de teruggenomen kaarten **niet** op de
hand nemen!

EINDE VAN HET SPEL



Het spel eindigt zodra alle kaarten zijn uitgespeeld. Nu
neemt iedereen zijn veestapel en telt zijn minpunten.

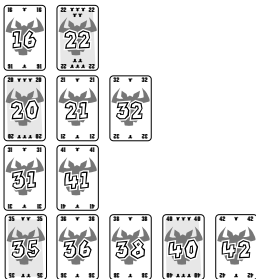
De scores van de spelers worden genoteerd op een klad-
blaadje en vervolgens wordt een nieuw spel gestart. Er
wordt doorgespeeld tot een speler in totaal meer dan **66**
runderen heeft verzameld. De winnaar is degene met de
minste runderen.

Voor het begin van het spel kan men natuurlijk ook een an-
der aantal punten of ronden afspreken.



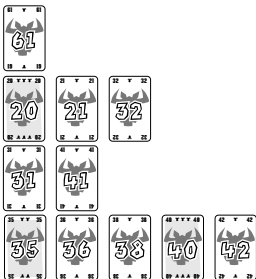
Deze twee voorbeelden tonen hoe men bij dit spel in de val kan lopen.

In het **1e voorbeeld** speelt een speler de kaart „45“, omdat hij denkt dat hij deze in de derde rij achter de „41“ kan leggen. Hij vergist zich, want hij moet de kaart achter de „42“ in de 4e rij leggen. Conform regel 2 is dit het kleinste verschil. Aangezien dit de 6e kaart is, moet hij de 4e rij nemen!



Afb. 5: spelsituatie voorbeeld 1

In het **2e voorbeeld** speelde iemand de kaart „62“ en dacht dat dit een goede zet was. Hij wilde de kaart in de 1e rij leggen. Achteraf blijkt dit niet zo'n goed idee. Want in dezelfde beurt speelt een andere speler de „29“ en neemt de 1e rij ("laagste kaart"). Nu moet onze vriend zijn kaart in de 4e rij aanleggen en daarmee alle 5 kaarten nemen!!



Afb. 6: spelsituatie voorbeeld 2



Spelers die van tactiek houden, kunnen we de volgende variant aanbevelen. Alle regels van het basisspel zijn van toepassing, plus de volgende aanvullende regels:

1. Alle kaarten in het spel zijn bekend

Men speelt slechts met zoveel kaarten, als er spelers meedoen.

De regel hiervoor luidt: aantal spelers keer 10 plus 4 kaarten.

Voorbeeld: 3 spelers - 34 kaarten van 1 - 34.

4 spelers - 44 kaarten van 1 - 44 enz.

Alle hogere kaarten worden uit het spel verwijderd.

2. Iedere speler kiest zijn 10 kaarten zelf uit.

De kaarten worden open op tafel gelegd. Om de beurt nemen de spelers telkens één kaart, tot ze 10 kaarten op de hand hebben. De 4 overblijvende kaarten vormen het begin van de vier rijen.

Het spel verloopt verder volgens de regels van het basisspel.



6...Le prendi!



di Wolfgang Kramer

Non e' un gioco per asini!

Giocatori: 2-10

Eta': da 10 anni

Contenuto: 104 carte, un foglio di istruzioni del gioco

DESCRIZIONE DEL GIOCO



Lo scopo del gioco é cercare di prendere meno carte possibili. Per ogni carta incassata il giocatore viene penalizzato di un punto per ciascun asino! Vince chi al termine del gioco ha meno „asini“.

PREPARAZIONE DEL GIOCO



Preparare carta e matita, mischiare le carte e distribuirne 10 a ciascun giocatore. Prendere in mano le carte e disporle in ordine numerico crescente.

Formare quattro file

Del mazzo di carte rimanente scoprire le quattro carte che si trovano in cima al mazzo e disporle scoperte nel centro del tavolo. Ciascuna carta costituisce l'inizio di una fila di **5 carte al massimo** (compresa la prima). Il resto delle carte del mazzo verrà riutilizzato solo nella partita seguente.



Fig. 1: 4 file all'inizio del gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO



I. Giocare le carte

Ciascun giocatore pone sul tavolo davanti a sé **coperta** una delle carte che ha in mano. Solo quando l'ultimo giocatore ha deciso quale carta giocare verranno scoperte le carte.

IL giocatore che ha giocato la carta piú bassa colloca la stessa carta all'inizio di una delle 4 file, segue poi la seconda carta piú bassa e cosí via, finché anche la carta piú alta di questo giro non sarà collocata in una fila. Le carte devono essere poste sempre una accanto all'altra tali da formare una fila. Si ripete poi questo procedimento finché tutte le 10 carte non saranno state giocate.

Secondo quale criterio si collocano le carte?

Ciascuna carta giocata va collocata sempre e solo in una fila. Valgono le seguenti regole:

Regola n.1: „serie numerica crescente“

Le carte di una fila devono formare sempre una serie numerica **crescente**.

Regola n.2: „differenza minore“

una carta deve essere collocata in quella fila in cui la differenza tra la nuova carta e l'ultima carta sia la **minore**.

Esempio:

Come viene mostrato nella illustrazione n.1 le ultime carte delle 4 file hanno i seguenti valori: 12, 37, 43 e 58. Quattro giocatori giocano le seguenti carte: 14,15, 44 e 61. La carta piú bassa é quella con il numero 14. É la prima ad essere piazzata in una fila. Secondo la regola n. 1 tale carta puó essere collocata solo:

1) nella fila dopo il 12, altrettanto vale per la carta 15. La carta „44“ puó essere posizionata, secondo la regola n.1, sia nella prima che nella seconda e nella terza fila. Secondo la regola n.2 della „differenza minore“ però la carta deve essere posizionata nella terza fila. La carta „61“ deve essere piazzata secondo la regola n.2 nella quarta fila.

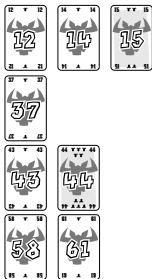


Fig 2: le 4 file dopo il primo giro

II. Incassare carte

Il migliore dei casi è quello in cui il giocatore riesce sempre a piazzare le carte in una fila. Cosa accade però se una fila è già completa o se la carta da giocare non può essere piazzata in un nessuna delle file? In entrambi i casi viene penalizzato il giocatore (incassando le carte) che ha giocato tale carta

Regola n.3: „fila completa“

Una fila è completa quando è composta da 5 carte. Se secondo la regola n.2 il giocatore non può fare altro che posizionare la carta in questa fila completa (la fila sarebbe dunque composta da sei carte) egli deve prendersi tutte le 5 carte di questa fila. La sua sesta carta costituirà la prima carta della nuova fila.

Esempio:

I nostri 4 giocatori giocano le seguenti carte: 21, 26, 30 e 36. Le carte „21“ e „26“ vengono piazzate nella prima fila che ora è completa di 5 carte. Il giocatore che ha giocato la carta „30“ deve necessariamente collocare la sua carta nella prima fila. Poiché si tratta della sesta carta egli è costretto a prendere le 5 carte della prima fila. Il suo „30“ diventa ora la prima carta della prima fila. Il „36“ viene anch'esso posizionato nella prima fila dopo il „30“.



Fig. 3: le file dopo il secondo giro.

Regola n.4: „la carta piú bassa“

Il giocatore che gioca una carta il cui numero é cosí basso da non poter essere piazzata in nessuna delle file deve prendere le carte di una fila **a sua scelta**. La sua carta „bassa“ sará ora la prima carta di questa fila.

Esempio: ammettiamo vengano giocate le seguenti carte: 3, 9, 68 e 83. Il „3“, in quanto carta piú bassa, deve occupare il primo posto perché non può essere posizionata in nessuna fila. Il giocatore elimina una fila a sua scelta. Egli sceglierá la fila n.2 e prenderá il „37“. Con la carta „3“ formerá una nuova fila. Il giocatore con la carta 9 é stato fortunato perché ora può collocare il suo „9“ dopo il „3“.



Fig.4: le quattro file dopo il terzo giro.

Attenzione:

Chi, a causa di una carta bassa, é costretto a prendere una fila completa sceglie di regola quella fila con meno punti di penalitá

ASINI = PUNTI DI PENALITA'

Su ogni carta sono rappresentate tra i numeri delle teste d'asino. Ogni asino corrisponde ad un punto di penalitá.

Tutte le carte con:
numeri che contengono il 5 (5,15, 25, ecc) hanno 2 asini,
numeri che terminano con lo 0 (10, 20,30 ecc) hanno tre asini,
numeri formati da due cifre uguali (11, 22, 33) hanno 5 asini.
Il 55 é sia un numero doppio che un numero contenente il 5, pertanto la carta ha 7 asini.

MAZZO DI ASINI

Le carte che si prendono vengono poste sul tavolo davanti al giocatore nel cosiddetto „mazzo di asini“.

Attenzione! Le carte incassate **non** possono essere riprese in mano

TERMINE DEL GIOCO



Il gioco termina quando tutte le carte sono state giocate. A questo punto ciascun giocatore prende il proprio „mazzo di asini“ e conta i punti di penalitá.

I punteggi di ciascun giocatore verranno annotati su un foglio di carta. E subito si ricomincia con una nuova partita. Il gioco si ripeterá piú volte finché un giocatore avrà collezionato piú di **66** asini. Il vincitore del gioco sará colui che possiederá meno asini.

Prima dell'inizio del gioco é possibile decidere un altro tetto massimo di punteggio o un numero diverso di partite.

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO



Diamo ora due esempi che mostrano come si possa cadere in trappola.

Nel primo esempio un giocatore gioca la carta 45 perché crede di poterla collocare nella terza fila dopo il 41. E qui si sbaglia perché deve posizionarla dopo il 42 nella quarta fila. Secondo la regola n.2 la differenza minore è tra il 45 e il 42. Poiché si tratta della sesta carta egli è costretto a prendere le carte della quarta fila!

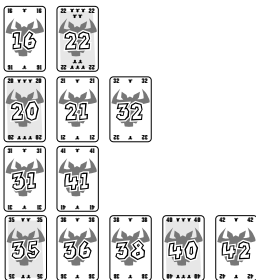


Fig.5: disposizione all'esempio n.1

Nel secondo esempio un giocatore gioca la carta „62“ e pensa di aver fatto una bella mossa. Voleva collocare la carta nella prima fila. Ma non è così perché nello stesso giro un altro giocatore ha giocato la carta 29 ed ha sostituito la prima fila (carta più bassa) con la sua carta.

Ora il nostro amico deve posizionare la sua carta nella quarta fila e incassare tutte e 5 le carte!

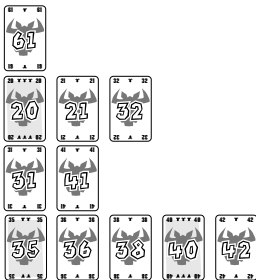


Fig.6: disposizione all'esempio n.2

VARIANTE DEL PROFESSIONISTA



A chi ama la tattica consigliamo questa variante del gioco. Le regole base del gioco sono tutte valide. A queste si aggiungono le seguenti regole:

1) tutte le carte in gioco sono note

Il numero delle carte con cui si gioca dipende dal numero dei giocatori, seguendo le seguenti regole:

numero di giocatori per 10 piú 4 carte

esempio: 3 giocatori - 34 carte da 1 a 34

4 giocatori - 44 carte da 1 a 44 ecc.

Tutti i numeri delle carte rimanenti vengono eliminati

2. Ogni giocatore si sceglie le proprie 10 carte

Le carte vengono disposte scoperte sul tavolo. A turno i giocatori prendono una carta per volta finché ne avranno 10 in mano. 4 carte rimarranno sul tavolo. Queste 4 carte andranno a formare le 4 file.

Lo svolgimento del gioco corrisponde al quello del gioco base.