



amigo-spiele.de/04970

20 JAHRE JUBILÄUMSAUSGABE MIT NEUEN VARIANTEN

von Wolfgang Kramer

Kein Spiel für Hornochsen!

Spieler: 2–10 Personen

Dauer: ca. 45 Minuten

Alter: ab 10 Jahren

Inhalt: 104 Zahlenkarten

10 Jokerkarten
(Regel siehe S. 9)

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

Die Jokerkarten werden für das Grundspiel nicht benötigt. 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 vier 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 und daher beiseite gelegt.



Abb.1. zeigt die 4 Reihen bei Spielbeginn.

SPIELABLAUF

1. 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, hat die jeweils erste Karte der vier Reihen folgenden Wert: 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 4. Reihe gelegt werden.

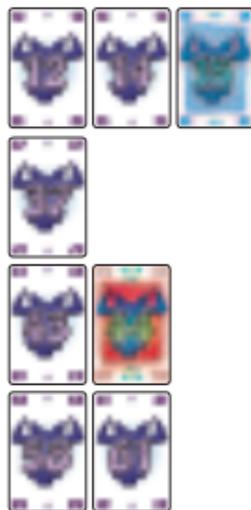


Abb. 2. zeigt die 4 Reihen nach der 1. Runde.

2. KARTEN KASSIEREN

Solange 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, der eine solche Karte ausgespielt hat, Karten kassieren.

3. Regel „Volle Reihe“

Eine Reihe ist mit fünf Karten voll. Wenn nach Regel 2 eine sechste Karte in diese Reihe gelegt werden muss, muss der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, alle fünf 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 fünf 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 vier Reihen nach der 2. Runde.

4. Regel „Niedrige 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 die 2. Reihe und nimmt die „37“. Mit seiner „3“ macht er eine neue 2. Reihe auf. Der Spieler mit der Karte „9“ hatte Glück, denn er kann jetzt seine „9“ hinter die „3“ legen. Die Karten „68“ und „83“ kommen nacheinander in die 4. Reihe.



Abb. 4. zeigt die vier 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 verdeckt vor
sich auf dem Tisch im sogenannten Hornochsenstapel ab.

**Beachte: Die Karten, die man nehmen muss, dürfen
nicht auf die Hand genommen werden.**

SPIELENDEN

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.

SPIELTIPPS

Zwei Beispiele sollen zeigen, wie man bei diesem Spiel hereinfallen 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** spielt ein Spieler die Karte „62“ aus und glaubt, einen guten Zug zu machen. Er will sie in die 1. Reihe legen. Dies wird aber ein böser Reinfall. Denn im gleichen Zug spielt ein anderer Spieler die „29“ aus und leert die 1. Reihe (niedrigste Karte). Nun muss unser Freund seine Karte in die vierte Reihe legen und kassiert alle 5 Karten!

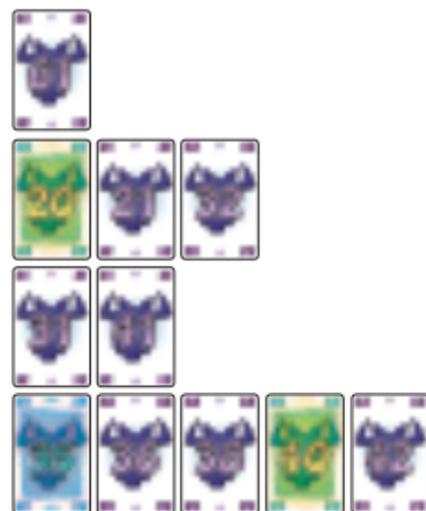


Abb. 6: Kartenauslage zu Beispiel 2

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

Die verwendete Kartenanzahl hängt von der Zahl der Spieler ab. 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 darüber liegende 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 vier Karten auf dem Tisch liegen. Diese vier Karten stellen die vier Reihen dar.

Der weitere Ablauf des Spiels entspricht dem Grundspiel.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

6 NIMMT! JUBILÄUMSVARIANTE MIT NEUEN SONDERKARTEN VON WOLFGANG KRAMER

Es gibt zehn Jokerkarten für 2 bis 10 Spieler. Die Jokerkarten tragen die Zahlen „0,0“ bis „0,9“ und somit hat das Spiel 114 Karten.



Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn eine zufällig ausgewählte Jokerkarte auf die Hand. Bei weniger als zehn Spielern werden die übrig gebliebenen Jokerkarten in den Kartenstapel gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler wie üblich 10 Karten, so dass jeder Spieler insgesamt 11 Karten auf der Hand hat.

Es gelten die normalen **6 nimmt!** Regeln. Die folgenden Ergänzungen kommen hinzu:

- Wer eine Jokerkarte ausspielt, legt sie als Erster in eine Reihe, weil Jokerkarten die niedrigsten Karten sind. Außerdem kann der Spieler eine beliebige Reihe wählen, in die er die Jokerkarte legt. Die Jokerkarte erhöht den Wert der letzten Karte dieser Reihe um den aufgedruckten Wert (siehe Beispiel).



Beispiel: Spieler A spielt die „18“ aus, Spieler B die „Jokerkarte“. Da die Jokerkarte mit dem Wert „0,4“ niedriger ist als die 18, legt Spieler B die Jokerkarte zuerst an die „17“ (er hätte sie auch an einer anderen Reihe anlegen können). Er erhöht die Reihe um 0,4 auf 17,4. Spieler A muss seine „18“ an die Jokerkarte anlegen. Da es die 6. Karte ist, muss Spieler A die Reihe nehmen.

Legt ein Spieler eine Zahlenkarte an eine Jokerkarte, gelten auch hier die Regeln „aufsteigend“ und „kleinste Differenz“.



Diese Reihe hat den „Endwert“ 18,4. Da dies augenblicklich der höchste „Endwert“ ist, können alle Karten von 19 bis 104 angelegt werden.



Diese Reihe hat den „Endwert“ 0,7. Deshalb können die Karten von 1 bis 9 angelegt werden.



An diese Reihe kann zurzeit keine Karte angelegt werden, weil jede Karte entweder in Reihe 1, 2 oder 4 angelegt werden muss.



An diese Reihe können Karten von 11 bis 17 angelegt werden.

- Da eine Jokerkarte immer die niedrigste Karte ist, kann ein Spieler mit ihr auch eine Reihe nehmen. In diesem Fall bildet die Jokerkarte die erste Karte der neuen Reihe (siehe auch 4. Regel „Niedrige Karte“ auf Seite 5).
- Werden mehrere Jokerkarten gleichzeitig ausgespielt, wird die Karte mit dem niedrigeren Wert zuerst angelegt. Also die Karte „0,4“ wird vor der Karte „0,6“ angelegt.
- Eine Jokerkarte darf nicht **direkt** an eine andere Jokerkarte gelegt werden.
- Liegt am Ende **jeder** Reihe eine Jokerkarte und ein Spieler spielt eine weitere Jokerkarte aus, **muss** er eine Reihe nehmen, egal wie lang sie ist.

Die Jubiläumsvariante mit den Jokerkarten kann auch mit den beiden folgenden Varianten kombiniert werden.

ZWEI VARIANTEN VON 6 NIMMT! FANS ZUM JUBILÄUM

Die Regeln des Grundspiels bleiben alle gültig. Hinzu kommen folgende neue Regeln:

6 NIMMT!: SCHIEBUNG

von Wolfgang Kramer nach einer Idee von Rasmus Forntheil

Diese Variante macht besonders viel Spaß, je mehr Leute mitspielen.

Vor jedem Spielzug sucht sich jeder Spieler eine Karte auf seiner Hand aus, die er verdeckt an seinen linken Nachbarn weiter schiebt. Dieser nimmt die Karte erst dann auf seine Hand, nachdem er seinerseits eine Karte verdeckt an seinen Nachbarn geschoben hat.

Jeder Spielzug läuft nun so ab: Zuerst wird geschoben und die erhaltene Karte auf die Hand genommen. Erst danach wird eine Karte verdeckt abgelegt, die nach dem Aufdecken an eine Reihe angelegt werden muss.

Ausnahme: Die letzte Karte wird nicht mehr geschoben, sondern nur noch an eine Reihe angelegt.

6 NIMMT!: VERSCHIEDEN LANGE REIHEN

von Wolfgang Kramer nach einer Idee von Hans-Peter Stoll

Diese Variante ist etwas für Taktiker.

Die erste Karte mit mehreren Hornochsen in einer Reihe hat eine Sonderfunktion.

- Wird eine Karte mit 2 Hornochsen in eine Reihe gelegt, **egal an welcher Position**, dann kann noch **eine** Karte in diese Reihe gelegt werden und die zweite Karte nimmt die ganze Reihe.

- Wird eine Karte mit 3 Hornochsen in eine Reihe gelegt, egal an welcher Position, dann können noch **zwei** Karten in diese Reihe gelegt werden und die dritte Karte nimmt die ganze Reihe.
- Wird eine Karte mit 5 Hornochsen in eine Reihe gelegt, egal an welcher Position, dann können noch **vier** Karten in die Reihe gelegt werden und die fünfte Karte nimmt die ganze Reihe.
- Wird die Karte „55“ mit 7 Hornochsen in eine Reihe gelegt, egal an welcher Position, dann können noch **sechs** Karten in diese Reihe gelegt werden und die siebte Karte nimmt die ganze Reihe.

Zwei Grundregeln:

Die Sonderfunktion der Karten mit den Mehrfachhornochsen gilt nur für die **erste** dieser Karten in einer Reihe. Werden weitere Mehrfachhornochsen in eine Reihe gelegt, haben sie die Sonderfunktion nicht.

Die Sonderfunktion gilt auch schon bei der **ersten** Karte einer Reihe.

Das Legen einer Karte mit Sonderfunktion ändert nur die Nimm-Regel, sonst bleibt alles wie im Grundspiel.

Beispiel:



Die 3. Karte nach der „10“ nimmt die Reihe.

Die „11“ hat keine Sonderfunktion.

Die „15“ nimmt und bildet sofort den Beginn einer neuen Reihe.



Die 2. Karte nach der „15“ nimmt die Reihe.

Die „20“ nimmt und bildet sofort den Beginn einer neuen Reihe.

6 NIMMT! AUSGABEN

Von **6 nimmt!** sind bis Ende 2013 mehr als 2.700.000 Exemplare verkauft worden, davon 700.000 Spiele im Ausland. **6 nimmt!** wurde in weit mehr als 20 Sprachen übersetzt und wurde in über 50 Länder geliefert.



Ausgabe aus dem Jahr 1994



Ausgabe zum 10-jährigen Spielejubiläum in der Metallschachtel inklusive Karten mit Goldrand und vergoldeter Rückseite



Ausgabe als Reisespiel



Ausgabe im Mäppchen zum 30-jährigen Firmenjubiläum

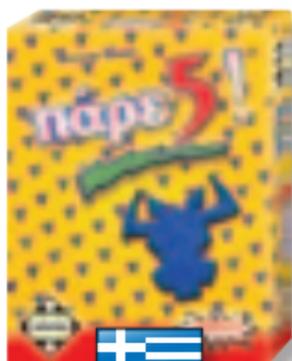


Ausgabe in Kooperation mit **Tempo**



Aktuelle Ausgabe

INTERNATIONALE AUSGABEN UND SONDERAUSGABEN





Ausgabe von Pando Games (USA) als **Category 5** auf Englisch (das Hurrikan Kartenspiel).

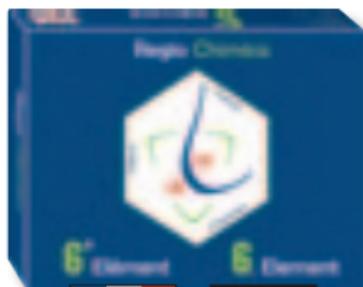
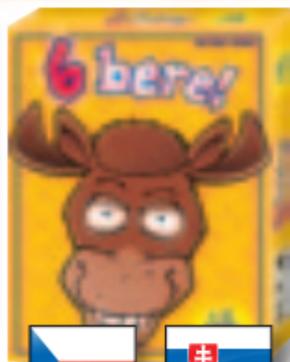
Jede Karte informiert über einen Wirbelsturm, der die USA heimgesucht hat. Die Werte (Hornochsen) auf den Karten gehen von 1 bis 5. Dies entspricht der Kategorisierung der Wirbelstürme in den USA.



Ausgabe von Lifestyle (Russland) als **Korova 006** für die Länder Russland, Ukraine, Weißrussland, Kasachstan auf Russisch und Ukrainisch



Ausgabe von Endless Games (USA) als **Slide 5 – The Downhill Card Game** (Ski-Abfahrtsrennen)



Sonderausgabe der Universitäten Freiburg und Straßburg für den grenzüberschreitenden Chemie-Bachelor als das **6. Element/6e Élément** auf Französisch und Deutsch. Jede Karte zeigt ein chemisches Element.



Ausgabe von Cryptozoic Games (USA) als **The Walking Dead Card Game** nach der gleichnamigen TV-Serie

DIE VERSCHIEDENEN SPIELE DER **6 NIMMT!** FAMILIE



Tanz der Hornochsen – Das 6 nimmt! Brettspiel. Derzeit vergriffen.



GRUSSWORT VON AUTOR WOLFGANG KRAMER

WIE ALLES BEGANN

In meinem Ordner mit Spielideen hatte ich damals eine Idee für ein Kartenspiel notiert, bei dem es Karten/Plättchen mit normalen und „heißen“ Waren gab. Den Besitz von heißen Waren galt es zu vermeiden oder wenn man sie besaß, sollte man sie rasch wieder loswerden. 1992 begann ich an dieser Idee zu arbeiten. Meine Frau begleitete die gesamte Entwicklung des Spiels aktiv mit, gab Vorschläge und testete mit.

Bei der ersten Umsetzung erhielt jeder Spieler kleine Plättchen, auf denen normale und heiße Waren abgebildet waren. In der Tischmitte lagen 6 Koffer (= Stanztafeln) mit jeweils 8 Feldern, auf die die Plättchen gelegt werden konnten. In jeden Koffer konnte nur eine ganz bestimmte Warenart und die heißen Waren gelegt werden. Wer eine Ware in einen Koffer legte, musste den ganzen Koffer nehmen und vor sich ablegen. Den Koffer konnte man wieder loswerden, wenn ein anderer Spieler eine Ware in den Koffer legen musste. Erst dann, wenn der Koffer ganz voll war, musste der Spieler alle Waren zu sich nehmen. Der leere Koffer kam wieder in die Tischmitte und konnte erneut gefüllt werden. Von den Waren, die ein Spieler nehmen musste, waren nur die heißen Waren mit Minuspunkten versehen.

Nachdem der Basismechanismus ordentlich funktionierte, testete ich mit unterschiedlicher Anzahl von Koffern, mit unterschiedlicher Anzahl Feldern in einem Koffer, mit unterschiedlicher Anzahl von heißen Waren und mit unterschiedlich hohen Minuspunkten.

Die besten Ergebnisse hatte ich mit 4 Koffern und 6 Feldern pro Koffer und mit relativ vielen heißen Waren. Dies brachte mich auf die Idee, nur heiße Waren zu verwenden.

Dann verschwanden die Koffer und aus den Plättchen wurden normale Spielkarten. Somit hatte ich jetzt ein reines Kartenspiel. Obwohl das Spiel bereits sehr gut funktionierte und viel Spaß machte, suchte ich noch nach Verbesserungen. Auf diese Weise entstanden nach und nach die Spielregeln, die auch heute noch gelten.

Im März 1993 reichte ich das Spiel bei einem Verlag ein, der es allerdings ablehnte. Da ich von meinem Spiel überzeugt war, stellte ich „Heiße Ware“ noch im April dem Verlag AMIGO vor. Der verantwortliche Redakteur war Joe Nikisch. Er erkannte sofort das Potential des Spiels und schickte mir am 12.05.1993 einen unterschriebenen Vertrag, den ich umgehend unterschrieb und zurücksandte.

Nach der Vertragsunterschrift arbeitete ich ausschließlich am Titel und am Thema. Das Thema sollte, wie bei „Hol's der Geier“ nur angedeutet sein. Meine Titelliste umfasste mehr als 30 Titel, darunter auch „6 nimmt!“, „Take it easy“ und „Don't worry“. Damals Mitte 1993 gab es noch keine Hornochsen. Ich stellte mir ein Tier oder einen Kopf

oder ein Objekt vor, das auf dem Cover und den Karten abgebildet und das die Minuspunkte darstellen sollte.

Auf meiner Suche hatte ich mir u. a. notiert: Esel, Kamel, Hammel, Schaf, Ochse, Schafskopf, Döskopp, Holzkopf, Schwachkopf, Strohkopf, Hohlkopf und Armleuchter.

Im Juli sandte ich dann ein Fax an Joe Nikisch, in dem ich ihm die Ergebnisse meiner Suche mitteilte. Ich teilte ihm meinen Favoriten mit. Ich schrieb:

„Am besten gefällt mir:

Sechs nimmt (= Titel)

Kein Spiel für Hornochsen (= Untertitel)

Der Verlierer des Spiels ist der Hornochse.“

Joe Nikisch war mit meinen Überlegungen einverstanden. In der zweiten Hälfte 1993 arbeitete dann der Verlag an der Gestaltung und Aufmachung des Spiels. Ich war in alle Schritte einbezogen und machte da und dort Vorschläge. Als Illustrator konnte der Verlag Franz Vohwinkel gewinnen. Zusammen mit Joe Nikisch feilte ich an der endgültigen Spielregel. Anfang Februar 1994 war es dann soweit:

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse wurde **6 nimmt!** der Öffentlichkeit vorgestellt.

Die Rezensionen fielen alle sehr gut aus. Bereits im ersten Jahr erhielt das Spiel den Deutschen Spielepreis und wurde zum Spiel des Jahres nominiert. Die Zeitschrift Fairplay vergab die Auszeichnung „Kartenspiel des Jahres“. Weitere Preise und Auszeichnungen im Ausland folgten.

Als Schachtel hatte der Verlag, die damals übliche Faltschachtel gewählt, die sich aber nicht als so zweckmäßig erwies. Deshalb führte man ab der nächsten Auflage die heute noch geltende Stülp-schachtel ein.



Die Schachtelgestaltung von Franz Vohwinkel kam anfangs nicht besonders gut an. Auch meine Frau und ich waren nicht begeistert. Nach ein bis zwei Jahren Abstand erkannten wir aber, dass das Cover modern und ungewöhnlich war. Dies hatte den Vorteil, dass sich das Spiel von anderen Kartenspielen abhob und leicht erkennbar war.



Auch die „Hornochsen“ waren ein Glücksgriff. Denn das Wort „Hornochsen“ führte immer zu einem Grinsen und blieb im Gedächtnis der Menschen haften. Deshalb verlangten die Spielekäufer im Geschäft häufig nicht das Spiel **6 nimmt!**, sondern das Hornochsen-Spiel.

Im Jahr 2014 feiert **6 nimmt!** seinen 20. Geburtstag. Für ein Spiel ist dies ein stolzes Alter, denn die meisten Spiele werden nicht älter als 3 Jahre. Wenn ich einen Wunsch frei hätte, würde ich mir wünschen, dass **6 nimmt!** uns alle überlebt und in 100 Jahren auch noch gespielt wird.

Stuttgart, den 31.12.2013
Wolfgang Kramer



GRUSSWORT VOM ENTDECKER DES SPIELS JOE NIKISCH

Wolfgang Kramer hatte sich schon vor 20 Jahren einen sehr guten Namen mit seinen Spielen gemacht. Jedes seiner Spiele hatte Besonderheiten, die es deutlich von anderen Spielen abhob. Damals als Redakteur von AMIGO Spiel + Freizeit hatte ich schon vor **6 nimmt!**

einen guten Kontakt zu Wolfgang Kramer und seiner Frau Uschi.

Ich kann mich noch sehr gut daran erinnern, wie das Spiel **6 nimmt!** zu AMIGO kam. Wolfgang Kramer besuchte uns 1993 im damaligen Verlagshaus von AMIGO am Stadtrand von Urberach. Im Gepäck hatte er einige Spiele, die er nach und nach auspackte. Was dann geschah, passiert einem auch nach mittlerweile 30 Jahren andauernder Tätigkeit in der Spielebranche selten.

Schon nach der kurzen und bei Wolfgang Kramer immer präzisen Erläuterung der Spielidee fing ich Feuer. Ich brannte richtig darauf das Spiel, dessen Idee mir sofort einleuchtete, auch zu spielen. Und die Begeisterung ließ in keiner Weise beim Spielen nach. Im Gegenteil, ich wollte mehr davon, und in meinem Kopf kreisten meine Gedanken nur noch um das Spiel. Ich weiß auch noch, dass ich Wolfgang Kramer noch während des Treffens mitteilte, dass ich mich um den Vertrag kümmern würde.

Der Spielmechanismus war von Anfang an geradlinig, faszinierend und einfach nur genial gut. Bei dem damaligen „diebischen“ Thema des Spiels gab es da schon mehr Schwierigkeiten. „Heiße Ware“ war bei AMIGO kein Wunschthema, da ein damals aktuelles Spiel namens „Beutezug“ von Eltern und Erziehern als pädagogisch verfehlt eingestuft wurde und einige Unmutsäußerungen einbrachte.

Das führte zu der Überlegung eine abstrakte Grafik zu verwenden. Zu diesem Zeitpunkt gab es auch eine gute und erfolgreiche Zusammenarbeit von AMIGO mit Franz Vohwinkel und seiner Frau Imelda. Was lag näher, als einen der besten Autoren Deutschlands mit einem der besten Spieleillustratoren Deutschlands zusammenzubringen. Ein ungewöhnliches Spiel verlangt nach einer ungewöhnlichen und auffallenden Grafik, und so kam es zu den Hornochsen. Der Titel zu dem Spiel entstammt einer Liste von Vorschlägen, die Wolfgang Kramer mir postalisch zukommen ließ. Nach Tagen des Überlegens, einigen Telefonaten und Gesprächen kristallisierte sich **6 nimmt!** als kurzer, prägnanter und perfekt das Spiel beschreibender Titel heraus.

Der Rest ist nun schon eine Jahrzehnte andauernde Erfolgsgeschichte eines Kartenspiels, bei dem ich die Begeisterung für das Spiel wohl mit vielen, vielen Menschen teile.

Dreieich, den 31.12.2013

Joe Nikisch



GRUSSWORT VOM GRAFIKER FRANZ VOHWINKEL

Die Original-Gestaltung von **6 nimmt!** ist für mich auch nach all den Jahren immer noch etwas ganz Besonderes. **6 nimmt!** entstand 1993 in einer Zeit, als die Computer das Grafikdesign noch nicht überrannt hatten. Hier ist jede Zahl und jeder Buchstabe noch einzeln von Hand entworfen und aus roter Lithografie-Folie geschnitten. Die Reinzeichnung des Kartentableaus bestand aus liebevoll auf Zeichenkarton zusammenmontierten schwarz-weiß Repros und wirkt heute wie ein Relikt aus einem anderen Zeitalter. Für den Drucker wurden die Farbwerte noch auf Deckern aus Transparentpapier ausgezeichnet. Es ist aus heutiger Sicht fast nicht mehr vorstellbar, wie Grafiker damals arbeiteten. **6 nimmt!** wird mich immer an diese Zeit erinnern.

Seattle, den 31.12.2013
Franz Vohwinkel

