

6 NIMMT! PLUS

di Wolfgang Kramer

Una variante per il classico gioco di carte “6 nimmt”.

Da 2 ai 7 giocatori dai 10 anni in su.

Componenti di gioco: 7 carte con disegnato il numero 0.

Attenzione: per questa variante, hai bisogno dell'edizione anniversario del 2005 di 6 nimmt!

IDEA DEL GIOCO

6 nimmt! È diventato un classico (e molto amato) gioco dai 10 anni in su. Nonostante questo, una regola è stata criticata: il fatto che i giocatori ottengono punti negativi. Questa critica ha portato l'inventore di giochi Wolfgang Kramer a creare questa variante, in modo da zittire tutti i critici!

Il nuovo obiettivo del gioco è guadagnare più carte possibile. Ogni carta da tanti punti quanti sono il numero di “teste di bue” che riporta. Il giocatore con più “teste di bue” alla fine del gioco è il vincitore.

Le regole di una normale partita a 6 nimmt si usano ancora, tranne per le seguenti eccezioni:

Preparazione del gioco

Hai bisogno di una penna ed un foglio per il conteggio dei punti. Mischia le 104 carte di 6 nimmt! edizione anniversario, e piazza le prime 4 a faccia in su sul tavolo, per formare le 4 file di partenza.

Mischia le 7 carte ‘0’ con le rimanenti 100 carte e distribuiscine 15 a ciascun giocatore. Ogni giocatore prepara le proprie carte in base al numero, in ordine crescente. (non vedo l'utilità di questa cosa. N.d.T.)

Come giocare

Come per una normale partita di 6 nimmt!, le carte sono piazzate a faccia in giù sul tavolo, poi ne sono rivelate e disposte 4 per formare altrettante file. Tuttavia, in questa variante, i giocatori piazzano **1 o 2 carte** dalla propria mano a faccia in giù sul tavolo. Appena tutti i giocatori hanno 1 o 2 carte davanti a se, le carte sono rivelate.

Al solito, il numero più basso è piazzato per primo alla fine di una fila, poi il secondo più basso, ecc. È possibile che un giocatore piazzhi le sue due carte una dopo l'altra.

Visto che il nuovo scopo del gioco è avere più carte possibile, devi provare a prendere più file che puoi, piazzando la 6° carta alla fine di una fila. Come in una normale partita di 6 nimmt!, chiunque piazza la 6° carta alla fine di una fila, riceve le altre 5 carte che si trovano in quella fila, e la sua 6° carta andrà a comporre l'inizio di una nuova fila.

Attenzione: “Numero basso”: se giochi una carta con un numero così basso da non poter essere piazzato alla fine di nessuna fila, devi piazzarlo alla fine della fila che riporta il numero più alto alla fine. A meno che non sia la 6° carta della fila, non prendi le altre carte.

Punti positivi

Piazza le 5 carte che ricevi a faccia in su, per formare una pila davanti a te. Se ricevi altre carte, aggiungile alla pila dei punti. Non mettere queste carte nella tua mano!

La carta ‘0’

La carta ‘0’ è una carta speciale. Se viene giocata con qualsiasi altra carta, l'ordine in cui le carte saranno piazzate alla fine delle file cambia. La carta giocata insieme alla carta ‘0’ è piazzata alla fine di una fila prima di qualsiasi altra carta, indipendentemente dal numero mostrato sulla carta. La carta ‘0’ non è posta in nessuna fila, ma viene aggiunta alla pila dei punti di chi l'ha giocata.

Se più giocatori giocano una carta ‘0’ insieme con un'altra carta, nello stesso turno, le carte saranno piazzate in ordine dalla più bassa alla più alta, poi le carte normali degli altri giocatori saranno disposte come al solito.

Se una carta ‘0’ è giocata da sola, viene aggiunta, immediatamente, alla pila dei punti di quel giocatore.

Esempio: Le seguenti carte sono giocate in un turno: 5+6, 27, 49+0, 53+0.

La 49 è piazzata per prima, seguita dalla 53, poi la 5, la 6 e la 27 in quest'ordine. Le carte ‘0’ vengono aggiunte alla pila dei punti dei corrispondenti giocatori, a faccia in su.

Fine del gioco

Se non hai più carte in mano, smetti di giocare. La partita finisce, quando tutti i giocatori hanno utilizzato tutte le carte nelle loro mani. Anche se un solo giocatore ha ancora carte in mano, la partita continua.

Quando nessun giocatore ha più carte in mano, contate il numero di “teste di bue” nella vostra pila dei punti. Scrivete il punteggio ottenuto da ogni giocatore ed iniziate una nuova partita, finché non avrete giocato tante partite quante sono i giocatori. Alla fine il giocatore con più punti vince.

SUGGERIMENTI E LINEE GUIDA

Tu devi collezionare più teste possibile. Questo richiede un pizzico di fortuna, ma anche di strategia.

Numeri sequenziali

Hai una carta nelle tue mani il cui numero è quello più alto successivo a quello della quinta carta di una fila. Giocalo subito!

Esempio: Una fila ha la carta 65 come quinta carta. Hai il numero 66 nelle tue mani, quindi puoi prendere subito quella fila.

Carte ‘0’

Se usate con saggezza la carta ‘0’, potrete facilmente prendere una fila.

Esempio: Una fila ha il numero ‘80’ come quinta carta. Tu hai il numero ‘82’ nella tua mano, e lo giochi insieme alla carta ‘0’. Tu puoi giocare il tuo ‘82’ per primo per prendere quella fila (a meno che qualcuno non abbia giocato ad esempio la carta ‘81’ con la carta ‘0’). Questo è un buon metodo per battere i numeri sequenziali se l’altro giocatore non usa uno ‘0’ con la sua carta.

Coppie

Avere alcune carte con i numeri in ordine sequenziale è davvero utile. Due carte così sono chiamate coppia. Tienile finché non avrai una buona opportunità di giocarle.

Esempio: Una fila ha il ‘94’ come quarta carta. Questo è inoltre il numero più alto alla fine delle 4 file. Tu hai il ‘3’ ed il ‘4’. Se giocate insieme, queste carte queste devono essere disposte alla fine della fila con il ‘94’, quindi prendete le 5 carte della fila. Il ‘4’ formerà l’inizio di nuova fila.

Variante per 6 nimmt! Plus

Distribuisce ad ogni giocatore lo stesso numero di carte ‘0’ (in 2 o 3 giocatori, ogni giocatore riceve 2 carte ‘0’; se ci sono più giocatori, ognuno riceve una carta ‘0’). Le carte ‘0’ che non sono distribuite vengono mischiate come le altre carte, dopo che le 4 file sono state posizionate. Ogni giocatore riceve un totale di 15 carte, incluso la carta ‘0’ ricevuta all’inizio (quindi, in una partita con 2 o 3 giocatori, ognuno riceverà 13 carte aggiuntive dal mazzo).

VARIANTE PER 6 NIMMT!

Nelle seguenti due varianti, ogni carta presa rappresenta punti negativi pari al numero di “teste di bue” mostrate, come in una normale partita di 6 nimmt!. Entrambe le varianti sono nuove e non incluse nella versione base di 6 nimmt! né nell’edizione dell’anniversario.

6 nimmt! con le carte ‘0’

Usa le regole di 6 nimmt! Plus, ma le carte guadagnate sono punti negativi. Le carte ‘0’ vengono mischiate nel mazzo dopo che le 4 file sono state poste sul tavolo, poi vengono distribuite 15 carte ad ogni giocatore.

I giocatori mettono 1-2 carte a faccia in giù sul tavolo, e le rivelano simultaneamente. Prova a non prendere nessuna testa!

Le carte '0' non contano come punti negativi, ma ti permettono di piazzare la tua carta per primo, indipendentemente da numero (come descritto nelle regole di 6 nimmt! Plus, sopra). Il giocatore con il minor numero di punti (il minor numero di "teste di bue") vince.

VARIANTE 6 NIMMT! SEMPLICE

Usa le regole di 6 nimmt! Plus, ma le carte prese contano come punti negative. Le carte '0' sono mischiate nel mazzo dopo che le 4 file sono state poste sul tavolo, ed ogni giocatore riceve 12 carte. Il giocatore più giovane inizia e piazza una carta dalla sua mano a faccia in su alla fine di una fila, seguendo le regole di 6 nimmt! plus. Il gioco continua in senso orario.

Se siete costretti a prendere una fila, giocate la carta '0'; la carta '0' viene messa da parte e non viene piazzata alla fine di una fila- in pratica saltate un turno.

Dopo che tutte le carte in mano sono state giocate, i giocatori contano i propri punti negativi; il giocatore con il minor numero di punti negativi è il vincitore. Il giocatore con il maggior numero di punti negativi inizia la prossima partita.

Traduzione di Gabriele "Falcon" Boldreghini

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

