

6 nimm!

Eftir Wolfgang Kramer
Þýðandi Guðný Eva Pétursdóttir

Fjöldi leikmanna: 2-10

Aldur: Frá 10 ára

Lengd: U.þ.b. 30 mín.

Lýsing

Markmið spilsins er að taka ekki upp nein spil. Hvert spil sem leikmaður þarf að taka upp kostar hann mínusstig fyrir hvern uxahaus. Sá, sem fær fæsta hausa, sigrar.

Unidrbúningur

Hafið blað og blýant við höndina til að skrifa niður stigin. Stokkið spilin og gefið hverjum leikmanni 10 spil. Leikmenn taka upp spilin sín og raða þeim á hendi í talnaröð.

Myndið fjórar raðir

Flettið upp fjórum efstu spilunum í buncanum, sem eftir stendur, og raðið þeim á mitt borðið. Hvert þessara spila er fyrsta spilið í röð sem ekki má verða lengri en 5 spil, að fyrsta spilinu meðtöldu. Leggið hin spilin til hliðar. Þau eru ekki notuð fyrr en í næstu umferð.



Mynd 1:
sýnir raðirnar fjórar í upphafi umferðar.

Gangur spilsins:

I. Að setja út

Hver leikmaður tekur eitt spil af hendi og leggur það á hvolf á borðið fyrir framan sig. Þegar allir hafa lagt niður spil er þeim snúið við.

Sá, sem er með lægsta spilið, leggur það niður í einhverja af röðunum fjórum. Þá er röðin komin að þeim sem er með næstlægsta spilið o.s.frv. uns allir leikmenn hafa lagt spilið sitt niður í einhverja röð. Spil eru alltaf lögð hlið við hlið í raðirnar. Þetta er svo endurtekið uns leikmenn hafa spilað út öllum 10 spilunum sem þeir eru með á hendi.

Hvernig eru spilin sett út?

Hvert spil er aðeins hægt að leggja niður í eina af röðunum. Eftirfarandi reglur gilda:

• Regla 1: „Hækkandi röð“

Spil, sem lagt er niður, verður alltaf að vera hærra en næsta spil á undan í röðinni.

• Regla 2: „Minnsti munur“

Leikmaður verður að leggja niður í þá röð þar sem minnstur munur er milli tölunnar á spilinu sem hann setur út og tölunnar á síðasta spilinu í röðinni (sem þó er lægri).

Dæmi:

Eins og sést á mynd 1 eru síðustu spil í fyrstu til fjórðu röð eftirfarandi: 12, 37, 43 og 58. Leikmennirnir fjórir þurfa að leggja niður eftirfarandi spil: 14, 15, 44 og 61. Lægsta spilið er 14. Samkvæmt reglu 1 á að leggja þetta spil niður í fyrstu röðina við hliðina á 12. Sama gildir um spilið 15. Samkvæmt reglu 1 mætti leggja spilið 44 niður í fyrstu, aðra eða þriðju röð. **Regla 2 um „minnstu mun“** mælir hins vegar fyrir um að leggja verði spilið niður í þriðju röð. Spilið 61 verður að leggja í fjórðu röð samkvæmt reglu 2.



Mynd 2:
sýnir raðirnar fjórar eftir fyrstu umferð.

II. Að taka upp spil

Allt gengur að óskum svo lengi sem þú getur lagt spilið þitt niður í eina af röðunum fjórum. Vandamálin hefjast þegar röð er fullskipuð eða þegar spilið, sem setja á út, passar ekki inn í neina af röðunum fjórum. Í báðum tilvikum verður sá, sem reynir að setja út slíkt spil, að taka upp spil af borðinu.

Regla 3: „Fullskipuð röð“

Röð er fullskipuð þegar 5 spil hafa verið lögð niður. Ef regla 2 mælir fyrir um að setja verði niður sjötta spil í þessa röð verður leikmaðurinn, sem er með sjötta spilið, að taka á hendi öll spilin fimm í röðinni. Hann leggur því næst niður sjötta spilið sem fyrsta spil í nýrri röð.

Dæmi:

Leikmennirnir fjórir þurfa að leggja niður eftirfarandi spil: 21, 26, 30 og 36.

Spil 21 og 26 eru lögð niður í fyrstu röð sem nú inniheldur fimm spil og er því fullskipuð. Sá sem er með spil 30 á líka að leggja það niður í fyrstu röðina. Þar sem það er sjötta spilið verður hann fyrst að taka spilin fimm til sín í bunka, (sem teljast sem mínusstig í lokin) áður en hann leggur niður 30 sem fyrsta spil í nýrri röð. Spil 36 verður líka að leggja niður í fyrstu röð. Það er sett við hliðina á spili 30.



Mynd 3:
Sýnir raðirnar fjórar að lokinni annarri umferð.

Regla 4: „Lægsta spilið“

Ef leikmaður er með of lágt spil til að það passi í nokkra röð verður hann að taka upp öll spilin í röð að eigin vali og setja spilið sitt út sem fyrsta spil í nýrri röð.

6 nimmt!

Dæmi:

Eftirfarandi spil eru sett út: 3, 9, 68 og 93. Lægsta spilið er 3 og er því sett fyrst út. Það passar ekki inn í neina röð. Leikmaðurinn verður því að taka öll spil í einni röðinni. Hann velur aðra röðina og tekur upp spil 37. Hann byrjar síðan nýja röð með því að leggja niður spil 3. Leikmaðurinn með spil 9 var heppinn því nú getur hann sett spilið sitt niður við hliðina á 3.



Mynd 4: sýnir raðirnar fjórar eftir þriðju umferð.

Ath.

Ef leikmaður þarf að taka heila röð til sín vegna þess að spilið hans er of lágt velur hann yfirleitt þá röð sem færir honum fæst mínusstig.

Uxahausar = mínusstig

Á milli talnanna á hverju spili eru myndir af uxahausum.

Hver haus stendur fyrir mínusstig.

Á öllum spilum sem enda á tölunni 5 (5, 15, 25 o.s.frv.)

eru 2 uxahausar.

Á spilum sem eru margfeldi af tíu (10, 20, 30 o.s.frv.)

eru 3 uxahausar.

Á spilum sem eru margfeldi af ellefu (11, 22, 33 o.s.frv.)

eru 5 uxahausar.

Talan 55 er bæði margfeldi af 11 og endar á 5.

Á því spili eru 7 uxahausar.

Hausabunkinn

Hver leikmaður leggur þau spil, sem hann tekur upp, í sérstakan hausabunka fyrir framan sig á borðinu.

Ath. Ekki má taka spil, sem tekin hafa verið upp af borðinu, á hendi.

Leikslök

Spilinu lýkur þegar búið er að leggja niður öll spilin. Hver leikmaður tekur þá upp hausabunkann sinn og telur saman uxahausana.

Mínusstig hvers leikmanns eru skrifuð niður og næsta umferð hefst. Spilaðar eru nokkrar umferðir uns einhver hefur fengið 66 uxahausa eða fleiri. Sá sem er með fæsta hausa sigrar. Ákveða má, áður en spilið hefst, að spila upp í aðra tölu eða spila tiltekinn fjölda umferða.

Góð ráð

Tvö dæmi um gryfjur sem auðvelt er að falla í í þessu spili:

Í 1. dæmi ákveður leikmaður spila út spili 45 því hann heldur að hann geti sett það niður við hlið 41 í þriðju röð. Það er rangt. Hann verður að setja spili við hliðina á 42 í fjórðu röðinni því þetta er dæmi um „mínsta muninn“ eins og skilgreint er í reglu 2. Þetta er sjötta spilið í þeirri röð sem merkir að hann verður að taka hin spilin fimm upp á hendi.



Mynd 5: Uppröðun spila í 1. dæmi

Í 2. dæminu telur leikmaður best að leggja út 62 og hyggst leggja það við hliðina á 61 í fyrstu röðinni. Hann reynist hins vegar hafa rangt fyrir sér því að sá sem er með spil 29 tekur upp fyrstu röðina (með fæstu stigunum). Leikmaðurinn sem er með 62 verður nú að leggja spilið sitt niður í fjórðu röðina og neyðist til að taka upp öll fimm spilin.



Mynd 6: Uppröðun spila í 2. dæmi

ÚTGÁFA FYRIR LENGRA KOMNA

Mælt er með þessari útgáfu fyrir alla þá sem hafa gaman af herkænskuspilum. Allar grunnreglur gilda auk þeirra tveggja sem hér fara á eftir:

1. Öll spil eru þekktar stærðir

Fjöldi spila, sem notuð eru, miðast við fjölda leikmanna. Reglan er eftirfarandi: fjöldi leikmanna sinnum 10 plús 4.

Dæmi: 3 leikmenn – notið 34 spil (með tölunum 1–34).

4 leikmenn – notið 44 spil (með tölunum 1–44).

Hærrí spil eru lögð til hliðar.

2. Hver spilari velur sjálfur sín eigin 10 spil.

Spilin eru lögð á borðið og látin snúa upp. Leikmenn velja sér því næst eitt spil í einu til skiptis, og er farið réttssælis í kringum borðið uns hver leikmaður er kominn með 10 spil á hendi. Spilin fjögur, sem eftir eru, eru svo lögð á borðið sem upphafsspil í hverri röð.

Spilið heldur nú áfram eins og í grunnútgáfunni.