

# 6 qui prend!



**pour 2 à 10 joueurs  
à partir de 10 ans  
durée d'une partie:  
environ 45 mn**

# 6 qui prend!

## Contenu

104 cartes

## Principe de jeu

Les cartes de « 6 qui prend » ont 2 valeurs : une valeur numérique (de 1 à 104) qui indique leur future position dans le jeu, et une valeur de 1 à 7 « têtes de boeufs », qui correspond à des points de pénalité. Le but est de récolter le moins possible de têtes de boeufs. Le gagnant est celui qui en comptabilise le moins à la fin du jeu.

## Préparation

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

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 manche.



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

## Déroulement du jeu

### 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 ces 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 posé sa carte dans une rangée. Les cartes d'une série sont toujours déposées les unes à côté des autres.

On répète le même processus jusqu'à ce que les 10 cartes des joueurs soient épuisées.

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 premières 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.

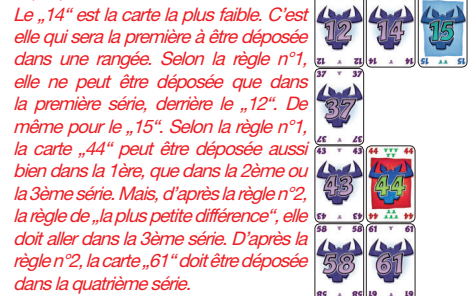


Fig. 2: Les quatre séries après le premier tour.

## 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“.



Fig. 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. Le joueur qui a joué le „9“ a eu de la chance, car il peut maintenant mettre sa carte après le „3“.

Fig. 4: Les quatre séries après le troisième 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 (donc le moins de têtes de boeufs).

### Tête de boeuf = points négatifs :

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

### 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.

### Votre pile de têtes de boeuf :

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

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

### Fin de manche

Une manche prend fin lorsque les 10 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 manche.

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

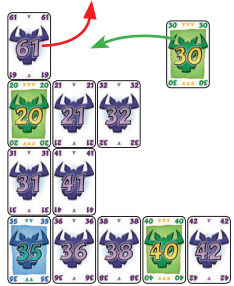
Avant le début du jeu, il est bien sûr possible de convenir d'un autre total de points ou d'un nombre de manches maximum.

### Astuces

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 "40" dans la troisième série. Mais il se trompe, car il faut qu'il la mette après le "42" posé entretemps dans la quatrième série. On applique en effet ici la règle n°2 de la plus petite différence. Comme son "45" est la sixième carte de la série, il doit la ramasser!

Dans le second exemple, un joueur a joué le "62" en croyant faire un bon coup. Il voulait le mettre dans la série 1. Mais c'est le fiasco total ! En effet, au même tour, un autre joueur a joué le "30" et a vidé la 1ère série en ramassant le "61" (carte la plus faible). Maintenant, notre ami doit déposer son "62" dans la quatrième série et encaisser les 5 cartes !



### Variante pro !

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

#### Variante 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.

#### Variante 2. Chacun 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.

Auteur :  
Wolfgang Kramer



© AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH



Adaptation et  
distribution française :  
Gigamic  
BP 30 - F 62930  
Wimereux

05-2012 - Informations à conserver.

## Le fameux jeu de cartes avec sa sonnette !



www.gigamic.com

## Une fantastique collection de jeux très exclusifs !



www.gigamic.com