



Règles du jeu

« 6 qui prend »

Nom original allemand : 6 nimmt! (1994)

Contenu : 104 cartes

Principe : Les cartes ont deux valeurs :

- Un numéro allant de 1 à 104
- Des symboles Têtes de bœufs (points de pénalité) allant de 1 à 7

But : Récolter le moins possible de têtes de bœufs.

Gagnant : Le gagnant est celui ayant comptabilisé le moins de têtes en fin de partie.

I – Préparation

1. Mélanger les cartes.
2. Distribuer **10 cartes** à chaque joueur (ici 2 joueurs, l'ordinateur et vous).
3. Chaque joueur ordonne ses cartes de façon **croissante**.
4. **Formation des 4 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. Cette série ne devra pas comporter plus de 5 cartes en tout. La pile des cartes restantes ne servira pas pour la manche en cours.

II – Déroulement du jeu

1) Mise en jeu des cartes

1. Le joueur clique sur une carte, l'ordinateur choisit aléatoirement parmi ses cartes.
2. Celui qui a sélectionné la carte la **plus faible** est le **premier à poser sa carte dans une des 4 séries**. Puis l'autre joueur pose sa carte. Les cartes d'une série sont toujours déposées les unes à côté des autres.
3. Répéter ce processus jusqu'à ce que les 10 cartes de chaque joueur soient épuisées.
4. Quand chaque joueur a joué toutes ses cartes, la manche s'arrête.

Dans quelle série poser sa carte ?

Chaque carte jouée ne peut convenir qu'à une seule série :

- **Valeurs croissantes** : Les cartes d'une série doivent toujours se succéder dans l'ordre croissant de leurs valeurs. On pose donc toujours une carte de plus forte valeur que la précédente.
- **La plus petite différence** : Si vous avez le choix entre plusieurs séries : sachez qu'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 : Vous avez un 22 : Vous devrez le poser après le 20 (différence de 2) et non après le 17 (différence de 5).

2) Quand un joueur récolte-t-il des cartes ?

- **Série terminée** : Lorsqu'une série se termine quand un joueur pose la 6ème carte de la série, d'où le nom du jeu. Le joueur ramasse les 5 premières cartes, la 6ème carte devenant la première d'une nouvelle série.
- **Carte trop faible** : Si un joueur a choisi une carte si faible qu'elle ne peut entrer dans aucune des séries, alors il doit ramasser toutes les cartes d'une série de son choix. Sa carte faible représente alors la première carte d'une nouvelle série. (Comme on joue la gagne, la série ramassée sera celle ayant le moins de têtes de boeuf. Ces têtes sont des points négatifs en fin de partie. S'il y a plusieurs lignes possibles représentant le même nombre de tête de boeuf, on choisira la première ligne).

Les cartes récoltées par le joueur vont normalement sur la pile de tête de boeuf déposée devant le joueur. Aucune carte récoltée ne va dans la main du joueur ! Cette pile sera représentée par un texte qui comptabilisera le nombre de tête de boeuf pour chaque joueur.

3) Précisions sur les Têtes de Bœufs

- **Les Têtes de Bœufs (TdB)** sont des points négatifs (le joueur qui en possède le moins gagne la partie).
- Chaque carte, en plus de sa valeur présente un ou plusieurs symboles TdB. Chaque symbole TdB correspond à 1 point négatif.

Les cartes :

- Qui finissent par 5 possèdent 2 TdB
- Qui finissent par 0 possèdent 3 TdB
- Formant un doublet (11, 22, etc.) possèdent 5 TdB
- La carte 55 étant un doublet qui finit par 5, elle possède 7 TdB : c'est la pire !

Vous pouvez tester le jeu sur <http://www.onlinebrettspiele.de/6nimmt/Default.asp?l=fr> .