

6 qui prend – Résumé règles



Principe

Le but est de récolter le moins possible de têtes de bœufs.

Le gagnant est celui qui en comptabilise le moins à la fin du jeu.

Préparation

Distribuer 10 cartes à chacun.

Mettre 4 cartes au milieu et former 4 rangées. Chaque carte représente le début d'une série. Chaque série ne devra pas comporter plus de 5 cartes, la sixième ramasse la ligne !!



Le jeu

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 le deuxième plus faible, etc...

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.

Règle n°3 : « Série terminée ». Une série est terminée lorsqu'elle compte 5 cartes. Lorsqu'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.

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.

Une manche prend fin lorsque les 10 cartes sont jouées. Chaque joueur compte alors ses points négatifs dans sa pile de têtes de bœuf...



En bref...

- ✓ Complétez les séries au centre de la table par ordre croissant.
- ✓ La sixième carte de la série prend !!!
- ✓ Ramassez le moins de tête de bœuf possible. Chaque tête de bœuf = 1 point négatif.

 Bonne chance ! 