



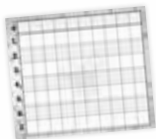
6 qui surprend ![®]

AUTEUR : WOLFGANG KRAMER
ILLUSTRATIONS : FRANZ VOHWINKEL

CONTENU



104 cartes numérotées
de 1 à 104.



1 bloc de score



- 28 cartes spéciales.
(4 exemplaires de chaque
type : Stop, Échange,
Insérer, Remplacer,
Négatif = Positif, 5^e série,
et 7 qui prend)

Les cartes spéciales ne sont utilisées que pour la variante et doivent être mises de côté pour jouer au jeu de base.

RÈGLE DU JEU DE BASE

BUT DU JEU

Les cartes de **6 qui prend** ont deux 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 bœuf, qui correspond à des points de pénalité. Le but est de récolter le moins de têtes de bœuf possible. Le gagnant est celui qui en comptabilise le moins à la fin du jeu.

PRÉPARATION

Un des joueurs prend le carnet de score 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.

FORMEZ 4 RANGÉES :

Déposez les 4 cartes du dessus de la pile des cartes non distribuées sur la table, face visible. Chaque carte représente le début d'une série qui ne doit pas comporter plus de 5 cartes en tout (en comptant cette carte). 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. JOUER DES CARTES

Tous les joueurs prennent une carte de leur jeu pour la déposer **face cachée** devant eux, sur la table. Une fois que le dernier s'est décidé, on révèle ces cartes.

Celui qui a déposé la carte la plus faible est le premier à jouer sa carte dans une des quatre séries. Puis, vient le tour de celui qui a déposé la 2^e 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 série. 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 la figure 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**.

Le **14** est la carte la plus faible. C'est elle qui sera la 1^{re} à être déposée dans une série. Selon la règle n°1, elle ne peut être déposée que dans la 1^{re} série, derrière le **12**. De même pour le **15**. Selon la règle n°1, la carte **44** peut être déposée aussi bien dans la 1^{re}, que dans la 2^e ou la 3^e série. Mais, d'après la règle n°2, la règle de la plus petite différence, elle doit aller dans la 3^e série. D'après la règle n°2, la carte **61** doit être déposée dans la 4^e série.

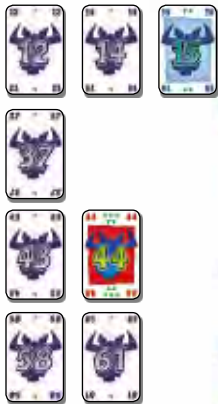


Fig. 2 : les 4 séries après le 1^{er} tour.

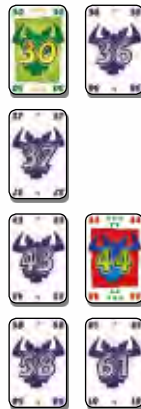
Fig. 3 (ci contre): les 4 séries après le 2^e tour.

II. RAMASSER 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 ramasser des cartes.

- Règle n°3 : Série terminée

Une série est terminée lorsqu'elle compte 5 cartes. Lorsque, d'après la règle n°2, une 6^e carte doit y être déposée, le joueur qui joue cette carte doit ramasser les 5 cartes de la série. Sa 6^e carte forme alors le début d'une nouvelle série.



Exemple :

Nos 4 joueurs jouent les cartes suivantes: **21, 26, 30 et 36**.

Le **21** et le **26** vont dans la 1^{re} 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 1^{re} série. Mais, comme il s'agit de la 6^e carte, il doit ramasser les 5 cartes de la série. Son **30** est maintenant la 1^{re} carte de la 1^{re} série.

Le **36** doit également être joué dans la 1^{re} série. Il vient après le **30**.

- 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 1^{re} carte d'une nouvelle série.



Exemple :

On joue les cartes suivantes : 3, 9, 68 et 83. Étant la carte la plus faible, le 3 doit être déposé le 1^{er}. 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 2^e série 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 4 séries après le 3^e 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 possible (donc le moins de têtes de bœuf).

TÊTES DE BOEUF = POINTS NÉGATIFS :

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

Les cartes :

- en 5 (5, 15, 25, etc.) ont 2 têtes de bœuf,



- en 0 (10, 20, 30, etc.) ont 3 têtes,



- avec un doublet (11, 22, 33, etc.) ont 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 bœuf.

VOTRE PILE DE TÊTES DE BOEUF :

Lorsque vous ramassez des cartes au cours de la partie, vous devez les déposer dans votre pile de têtes de bœuf, devant vous.

Vous ne devez pas intégrer les cartes que vous ramassez dans le jeu que vous avez 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 bœuf.

On note le résultat de chacun des joueurs sur une feuille du bloc, puis on commence une nouvelle manche. Toutes les cartes sont mélangées, 10 cartes sont distribuées à chaque joueur et 4 cartes sont piochées pour former les 4 rangées.

ASTUCES



Deux exemples pour vous montrer ce qui peut vous faire ramasser une série.



Dans ce 1^{er} exemple, un joueur joue la carte 45 car il pense pouvoir la mettre après le 40 dans la 3^e série. Mais il se trompe, car il faut qu'il la mette après le 42 posé entre-temps dans la 4^e série. On applique en effet ici la règle n°2 de la plus petite différence.



Comme son 45 est la 6^e carte de la série, il doit la ramasser la série !



Dans ce 2^e exemple, un joueur a joué le 62 en croyant faire un bon coup. Il voulait le mettre dans la 1^{re} série. Mais c'est le fiasco total ! En effet, au même tour, un autre joueur a joué le 30 et a vidé la 1^{re} série en ramassant le 61. Maintenant, notre ami doit déposer son 62 dans la 4^e série et ramasser les 5 cartes !



FIN DU JEU

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

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.

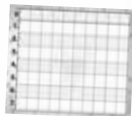
Toutes les cartes supérieures sont retirées du jeu.

- Variante 2 : chacun choisit lui-même ses 10 cartes.

Les cartes sont déposées faces visibles sur la table. À 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.

VARIANTE AVEC LES CARTES SPÉCIALES POUR 2 À 8 JOUEURS



MISE EN PLACE

Mélangez séparément les cartes Numéro et les cartes spéciales. Donnez **12 cartes Numéro** et **3 cartes spéciales** à chaque joueur. Placez ensuite 4 cartes Numéro face visible au centre de la table pour former 4 rangées comme d'habitude, et remettez le reste des cartes Numéro dans la boîte. Formez une pioche de cartes face cachée avec les cartes spéciales non distribuées.

L'un des joueurs prend le bloc et un crayon pour noter les scores.

COMMENT JOUER

Les règles sont les mêmes que pour le jeu de base, mais vous ne jouez que **deux manches**. La première manche cesse quand tous les joueurs ont joué leurs cartes Numéro. Vous en recevez de nouvelles, avec de nouvelles cartes spéciales, puis on joue une seconde manche.

Comment jouer une carte spéciale

Vous pouvez jouer une carte spéciale au moment où c'est à vous de placer la carte Numéro que vous avez révélée à ce tour. Commencez par jouer votre carte spéciale, puis placez votre carte Numéro à l'endroit approprié, en respectant les indications de la carte spéciale. Toute carte spéciale jouée est défaussée à côté du paquet de cartes spéciales, face visible.

LES CARTES SPÉCIALES



5^e série



7 qui prend



Insérer



Remplacer



Glisser



Stop



Négatif
=
Positif



5^e série

Lorsque vous jouez cette carte, commencez une 5^e série. La carte Numéro que vous avez révélée devient la première de la 5^e série. S'il y a déjà 5 séries, il n'est pas possible de jouer une autre carte **5^e série**. Lorsqu'un joueur doit ramasser une série (quelle qu'elle soit), il ramasse aussi **la carte Numéro qu'il vient de jouer**, de telle sorte qu'il ne reste que 4 séries.

Astuce : pour vous en souvenir, vous pouvez placer la carte **5^e série** à gauche de la série supplémentaire et la retirer quand il n'y a plus que 4 séries.

Exemple : Amandine a joué le **23**, ce qui la forcerait à prendre la 4^e série. Elle joue donc sa carte **5^e série** pour s'en sortir, ce qui lui permet de placer le **23** sur une 5^e série.

4^e série



5^e série



7 qui prend

Lorsque vous jouez cette carte, vous ne ramassez **pas** votre série. La carte Numéro que vous avez révélée devient la 6^e de la série, et la carte spéciale **7 qui prend** la 7^e. À présent, si un joueur place une 7^e carte sur cette série, il devra ramasser la série. La carte spéciale reste en place jusqu'à ce que la série soit ramassée. Le joueur qui la ramasse prend les 6 cartes, et sa carte Numéro devient la première de la nouvelle série. Vous pouvez jouer la carte **7 qui prend** même s'il y a moins de 5 cartes dans une série.

Exemple : Xavier a joué le 20. Il devrait ramasser cette série, mais ça ne l'arrange pas : il joue sa carte **7 qui prend**, qui lui permet de placer le 20 en 6^e position et la carte spéciale en 7^e position.



Insérer

Lorsque vous jouez cette carte, **ne placez pas** la carte Numéro que vous avez révélée **en fin** de série. Insérez-la entre deux cartes d'une même série, ou même au début d'une série, en respectant l'ordre **croissant** des autres cartes Numéro. **Si votre carte est la 6^e de la série, vous devez ramasser cette série, même si votre carte n'est pas en dernière position** ; dans ce cas, c'est la carte en dernière position qui devient la première de la nouvelle série.

Exemple : Émeline a joué le 10. Cette carte est trop faible pour être placée, et la règle forcerait Émeline à ramasser une série dans ce cas. Mais elle joue sa carte **Insérer** pour placer sa carte entre le 5 et le 11 de cette série.





Remplacer

Lorsque vous jouez cette carte, récupérez la carte Numéro que vous avez révélée dans votre main. Choisissez une autre carte Numéro de votre main et placez-la **immédiatement** dans la série correspondante. La nouvelle carte ne modifie pas l'ordre dans lequel les autres joueurs placent leurs cartes.

Exemple : Solène a joué le 25. Normalement, elle devrait le placer après le 17 et ramasser la série. Elle préfère jouer sa carte **Remplacer** pour reprendre le 25 en main et le remplacer par le 15, qu'elle peut placer après le 10 de la série du dessous.



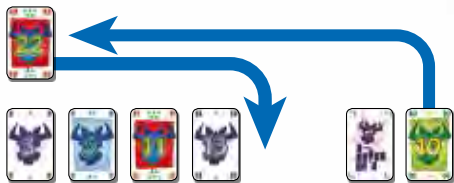
Glisser

Lorsque vous jouez cette carte, déplacez une carte Numéro de votre choix vers une autre série **avant** de placer votre carte Numéro. La nouvelle série peut contenir une carte 7 qui prend mais pas une carte Stop. La carte Numéro que vous déplacez doit s'insérer dans l'ordre croissant des cartes de sa série d'arrivée. **Si la carte que vous déplacez est la 6^e de la série, vous devez ramasser cette série, même si la carte déplacée n'arrive pas en dernière position (voir Insérer).** Placez ensuite votre propre carte Numéro à la fin d'une série, comme d'habitude.

Exemple : Philippe a joué le 24. Il est censé le placer après le 22 et ramasser la série. Il utilise donc sa carte **Glisser** pour déplacer le 13 entre le 10 et le 17 de la série du dessous, puis place son 24 après le 22.



Note : si une série ne comporte qu'une seule carte, il est tout de même permis de déplacer cette carte, et de placer la carte Numéro qui a été révélée en première position de la rangée devenue vide.



Stop

Lorsque vous jouez cette carte, placez-la à la fin d'une série **avant** de placer votre carte Numéro. Cette série est bloquée : plus personne ne peut y ajouter de cartes, ni en retirer, ni ramasser la série. **Ensuite**, placez votre propre carte Numéro comme d'habitude.

Important : il ne peut y avoir que deux cartes **Stop** en même temps sur la table, bloquant deux séries.

Retirez la ou les cartes **Stop** dès qu'un joueur ramasse une série.

Vous pouvez placer une carte **Stop** à côté d'une carte **7** qui prend.

Exemple : Chantal a joué le **22**. Elle devrait le placer après le **17** et ramasser la série. Elle joue donc sa carte **Stop** pour bloquer cette série, afin de pouvoir placer le **22** après le **10** de la série du dessous.





Négatif = Positif

Vous pouvez utiliser cette carte uniquement lorsque vous allez ramasser une série. Elle transforme les points négatifs d'une carte de cette série en points positifs. Ramassez la série, choisissez une carte dans celle-ci, et **annulez** autant de têtes de bœuf de votre total actuel que la carte en affiche. Remettez la carte choisie et les cartes ainsi annulées dans la boîte (elles peuvent venir de la même série, ou d'une série ramassée auparavant). Si vous n'avez pas assez de têtes de bœuf à annuler, l'excédent est perdu.

Exemple 1 : Julia a joué le **20**, ce qui la force à prendre une série. Elle utilise sa carte **Négatif = Positif** pour transformer les 5 points négatifs du **11** en points positifs. Cela lui permet de défausser les cartes **3, 5, 13 et 17** puisqu'elles forment un total de 5 têtes de bœuf. Ces cartes, comme le **11**, sont remises dans la boîte. Le **20** devient la première carte de la nouvelle série.



Exemple 2 : Julia a joué le **3**. Cette carte est trop faible pour être placée, et la règle force Julia à ramasser une série. Elle choisit la série qui contient les cartes **11 et 13** et utilise sa carte **Négatif = Positif** pour transformer les 5 points négatifs du **11** en points positifs. Elle va donc chercher 4 têtes de bœuf dans sa pile, y ajoute le **13**, et remet toutes ces cartes dans la boîte avec le **11**. Le **3** devient la première carte de la nouvelle série.



ÉCHANGER DES CARTES SPÉCIALES

Lorsque vous ramassez une série, vous pouvez échanger une de vos cartes spéciales contre une autre. Défaussez-la face visible près de la pioche des cartes spéciales et piochez-en une autre à la place. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, remélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

FIN DE LA PREMIÈRE MANCHE

La première manche se termine lorsque vous avez joué toutes vos cartes. Notez le score de chaque joueur sur le bloc. Puis remélangez les 104 cartes Numéro et donnez-en 12 à chaque joueur. S'il vous reste des cartes spéciales de la première manche, vous pouvez les garder. Chaque joueur reçoit 3 cartes spéciales supplémentaires. S'il n'y en a pas assez, n'en donnez que 2 (voire 1) à chaque joueur.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsque vous avez joué toutes vos cartes lors de la seconde manche. Mettez de côté vos cartes spéciales. Notez vos points négatifs de la seconde manche et faites le total des points des deux manches. Le joueur qui a le moins de points négatifs l'emporte. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs en cas d'égalité.

AUTEUR : Wolfgang Kramer

ILLUSTRATIONS : Franz Vohwinkel

TRADUCTION FRANÇAISE : Antoine Prono



Adaptation et
distribution françaises :

ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

Vous aimez **Qui prend ?** Alors vous aimerez aussi :

Chaque joueur possède le même nombre de jetons et doit éviter d'en perdre. Posez une carte de votre main sur la pile commune et procédez au calcul. Si le résultat est un doublé (11, 22, 33, etc...) vous perdez un de vos précieux jetons. Quand le total dépasse 77, la manche se termine. Et au milieu de tous ces chiffres, des cartes spéciales seront là pour vous aider... ou vous couler !



Visez juste pour poser vos cartes au bon endroit au bon moment. 2 sans 3 réussit le pari de réunir tout type de joueurs autour de la table : novices comme passionnés auront grand plaisir à se retrouver autour de ce jeu rapide, drôle et très malin.

LES CARTES SPÉCIALES



5° série

Commencez une 5° série. Vous ne pouvez pas jouer cette carte s'il y a déjà 5 séries.



7 qui prend

La série où se trouve cette carte peut accueillir 6 cartes ; le joueur qui place la 7° carte ramasse la série.



Insérer

Insérez votre carte Numéro dans n'importe quelle série, en respectant l'ordre croissant des numéros.



Remplacer

Remplacez la carte Numéro que vous venez de révéler par une autre carte de votre main.



Glisser

Déplacez une carte Numéro vers une autre série pour qu'elle s'y insère dans l'ordre croissant.



Stop

Bloquez une série : plus personne ne peut la modifier ni la ramasser.

Max. 2 Stop sur la table.



Négatif = Positif

Lorsque vous ramassez une série, transformez les têtes de bœuf d'une carte de la série en points positifs.