6 nimmt! JUNIOR

Un orage se profile à l'horizon. Les poneys, les chèvres, les lapins, les canards, les poules et même les petites souris cherchent un refuge dans les étables. Les joueurs vont aider chaque animal à trouver sa place.
Le joueur, qui réunit les six espèces différentes d'animaux dans une étable, peut prendre les cartes Animal sous sa protection. A la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de cartes Animal est déclaré vainqueur.

2 - 5	20 min	5 +

Contenu :
56 cartes
1 règle de jeu

Auteur : Wolfgang Kramer
Graphisme : Barbara Spelger

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

CE 9950

4 007396 099508

© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
MMX
www.amigo-spiele.de
Made in Germany

Gigamic
B.P.30 - F 62930 Wimereux
www.gigamic.com

6 nimmt! JUNIOR

De Wolfgang Kramer

Joueurs : 2-5 personnes
Âge : à partir de 5 ans
Durée : environ 20 minutes

MATÉRIEL

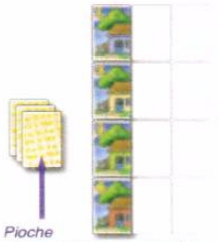
52 cartes Animal, dont 42 cartes avec 1 animal,
6 cartes avec 2 animaux et 4 cartes avec 3 animaux.

4 cartes Etable

IDÉE DU JEU

Le soleil brille encore dans le ciel bleu au dessus de la petite ferme. Mais les nuages sombres d'un orage se profilent à l'horizon. Par peur de l'orage, les poneys, les chèvres, les lièvres, les canards, les poules et même les petits souriceaux cherchent un refuge dans les écuries. Les joueurs vont aider chaque animal à trouver sa place. Le joueur, qui réunit les six espèces différentes d'animaux dans une étable, peut prendre les cartes Animal sous sa protection. A la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de cartes Animal est déclaré vainqueur.

PRÉPARATION DU JEU



Pioche
cartes Animal face cachée

Les quatre cartes Etable sont alignées les une en dessous des autres au centre de la table. Chaque carte Etable est le début d'une rangée. Les cartes Animal sont mélangées et placées face cachée comme pioche près des cartes Etable. (Voir schéma).

DÉROULEMENT DU JEU

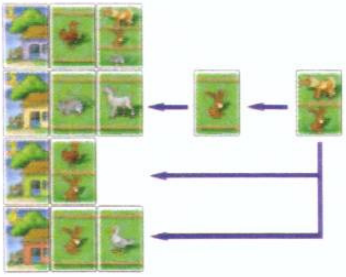
Les joueurs jouent dans le sens horaire. A son tour, on tire la carte supérieure de la pioche et la place face visible dans l'une des quatre rangées. La carte Animal tirée est toujours placée à la droite de la fin de la rangée choisie (Voir ci-dessous). Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Pour placer la carte dans l'une des quatre rangées, il faut tenir compte des quatre règles suivantes :

- Un animal **doit** toujours être placé dans une rangée où il n'est pas encore présent.
- Si l'animal est déjà présent dans chacune des quatre rangées, le joueur peut placer la carte tirée dans **la rangée de son choix**.
- S'il y a plusieurs animaux sur la carte tirée. Elle doit être placée dans une rangée où l'un des animaux y est le moins présent. Les autres animaux de cette carte peuvent déjà être présents dans la rangée. Si tous les animaux de la carte sont déjà présents dans toutes les rangées, le joueur peut placer la carte dans la rangée de son choix.
- Une étable ou une rangée est complète quand chacune des six espèces d'animaux y est au moins présent une fois. Celui qui a placé la **sixième** espèce animale, reçoit toutes les cartes Animal de la rangée ainsi que la carte qu'il vient de poser. Il peut y avoir six cartes Animal ou plus et parfois moins. La carte Etable reste toujours à sa place.

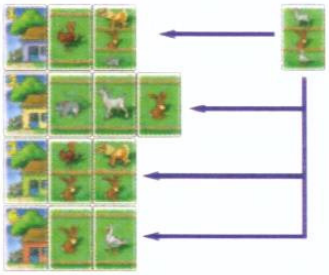
Celui qui prend une rangée de cartes Animal empile les cartes devant lui. La rangée vide peut à nouveau être remplie avec des cartes Animal. Ainsi, il y a toujours quatre rangées disponibles pour y placer des cartes.

Exemple:



Le lièvre peut être placé seulement dans la deuxième rangée, car dans les trois autres rangées il y a déjà un lièvre.

La carte « poney et lièvre » peut ensuite être placée dans la 2ème, 3ème ou 4ème rangée, car il n'y a pas de poney présent dans ces rangées.



La carte « chèvre, lièvre et canard » peut être placée dans n'importe quelle rangée, car dans chacune de ces rangées une nouvelle espèce animale s'y ajoute.

Si on place la carte dans la première rangée, la rangée est complète (six espèces animales différentes) et le joueur reçoit les trois cartes !

FIN DU JEU

Le jeu se termine dès que la dernière carte de la pioche est placée dans une rangée. Ensuite, tous les joueurs comptent les cartes Animal de leur pile. Celui qui a le plus de cartes est déclaré vainqueur. Les joueurs qui ne savent pas encore compter, déposent leurs cartes en ligne. Celui qui a la plus grande ligne est déclaré vainqueur.

VARIANTE:

Personne ne veut de cartes Animal

Toutes les règles sont identiques. Cependant, les joueurs évitent de compléter une étable ou une rangée avec la sixième espèce animale, car dans ce cas, ils doivent prendre toutes les cartes Animal de cette rangée. Un joueur place la sixième espèce animale dans une rangée seulement s'il ne peut pas faire autrement. Celui qui a le moins de carte Animal est déclaré vainqueur !

VARIANTE:

Tout le monde joue en même temps

Dans cette variante le nombre sur les cartes Etable est important. La carte avec le « 1 » désigne la première rangée, la carte avec le « 2 » la deuxième rangée, etc. Contrairement au jeu normal, les rangées sont disposées en étoile au centre de la table. (Voir schéma ci-dessous).

A son tour, on révèle la carte supérieure de la pioche et la laisse dessus, face visible, de sorte que tous les joueurs puissent la voir en même temps.

Tous les joueurs vérifient immédiatement si en plaçant cette carte dans une rangée ils parviennent à rassembler les six espèces animales différentes.

Si ce n'est pas le cas, le joueur dont c'est le tour, place la carte révélée dans la rangée de son choix en suivant les règles habituelles.

Par contre, si à l'aide de cette carte, il est possible de compléter une rangée avec une sixième espèce animale, aussitôt qu'il l'a repérée, le joueur crie, « 6 qui prend ! », et attrape la carte Etable de cette rangée. Tous les joueurs vérifient s'il y a bien six espèces animales différentes dans la rangée. (Y compris la carte face visible)

- Si le joueur a vu juste, il reçoit les cartes de la rangée, y compris la carte visible.
- S'il s'est trompé et possède au moins une carte, il doit en rendre une de sa pile et la défausser. La carte visible est placée dans la rangée de son choix par le joueur dont c'est le tour, selon les règles habituelles.

Dans les deux cas, la carte Etable attrapée est à nouveau replacée en tête de sa rangée.

Si plusieurs joueurs crient « 6 qui prend ! » et attrapent différentes cartes Etable, plusieurs rangées doivent être vérifiées.

- Si plusieurs joueurs ont vu juste, ils reçoivent les cartes de la rangée de la carte numérotée qu'ils ont attrapé.
- Pour s'être trompé, on doit rendre une carte de sa pile dans le cas où on en possède au moins une.
- Personne ne gagne la carte révélée. Ensuite, elle est placée dans une rangée par le joueur dont c'est le tour, selon les règles habituelles.

Toutes les cartes Etable attrapées sont remises en tête de leur rangée.

Traduction française : LudiGaume - http://www.ludigaume.net

AMIGO © AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMIX

Distribution France / Belgique :
B.P.30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com