

5-8 ans

2/5

15 min

# 6 qui prend! JUNIOR



Wolfgang Kramer

Barbara Spelger

## Contenu



52 cartes Vache de 6 types différents



4 cartes Rangée



Afrique  
Zébu



Allemagne  
Holstein-Frisonne



Inde  
Buffle d'eau



Japon  
Wagyu



Amérique  
du Nord  
Bison



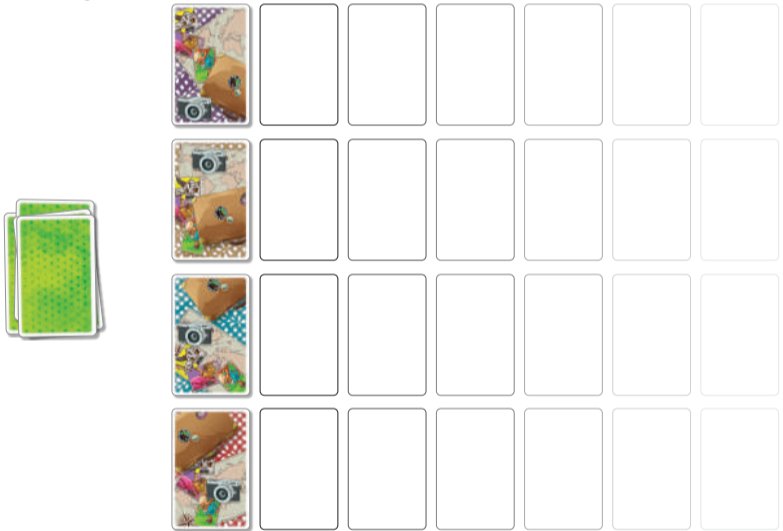
Écosse  
Galloway

## But du jeu

Tant de pays, tant de vaches ! Avez-vous déjà entendu parler de la Galloway écossaise? Avez-vous déjà vu un Buffle d'eau indien? Dans 6 qui prend Junior, vous avez l'opportunité de voyager à travers le monde et de prendre des photos de ces vaches et de bien d'autres encore ! À votre tour, jouez une carte Vache dans une rangée. Si la rangée comporte alors six différents types de vaches, vous gagnez toutes ces cartes. Le joueur qui a remporté le plus de cartes gagne la partie !

## Mise en place

- Placer les quatre cartes Rangée au centre de la table en une colonne. Elles constituent le départ de chaque rangée.
- Mélanger les cartes Vache et les poser en une pile face cachée à côté des cartes Rangée.



## Déroulement du jeu

Le joueur qui a pris une vache en photo le dernier commence la partie. Puis, les autres continueront dans le sens des aiguilles d'une montre (vers la gauche donc). À son tour, le joueur pioche la carte du dessus de la pile de cartes Vache. Il doit ensuite la jouer dans la rangée de son choix en respectant ces règles :

**Règle 1 :** la carte posée doit ajouter au moins une nouvelle vache à la rangée choisie (c'est-à-dire une vache qui n'était pas déjà dans la rangée avant que le joueur ne la pose).

**Règle 2 :** si toutes les vaches de votre carte sont déjà présentes dans les quatre rangées, le joueur peut choisir n'importe quelle rangée pour y poser sa carte.



**Exemple:** Olivier pourrait jouer sa vache d'Écosse dans la première, la troisième ou la quatrième rangée. En effet, il y a déjà une vache d'Écosse dans la deuxième rangée, donc il ne peut pas la jouer là. Olivier choisit la première rangée.

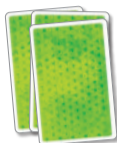
## Ramasser une Rangée



Quand il arrive qu'une rangée soit composée des six différents types de vaches, la rangée est « complète ». Quand un joueur pose la carte qui complète une rangée, il doit ramasser toutes les cartes Vache qui composent cette rangée et les placer devant lui face cachée. Il s'agit de son « album photos ». Les joueurs peuvent alors continuer à jouer en ajoutant des cartes Vache à la rangée qui vient d'être vidée.

Le joueur qui a le plus de cartes dans son album photos à la fin de la partie gagne !

**Exemple : Emma joue sa carte Vache d'Afrique dans la deuxième rangée, ce qui la complète. Elle ramasse alors toutes les cartes Vache de cette rangée et les place dans son album photos.**



## Fin de partie

Le jeu se termine lorsque la dernière carte du jeu est révélée et jouée dans une rangée. Le joueur qui finit avec le plus de cartes Vache dans son album photos a gagné ! En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ils sont tous déclarés gagnants.

## Variantes

### Pour les joueurs avancés (6 ans et plus)

Les règles du jeu de base s'appliquent toujours, avec les modifications suivantes :

#### Mise en place du jeu

Trois cartes Vache sont distribuées à chaque joueur à partir de la pile de pioche qui vient d'être mélangée.

#### Déroulement du jeu

Au lieu de révéler une carte de la pioche le joueur dont c'est le tour choisit une carte parmi les trois de sa main et la place dans une rangée en suivant les deux règles de base. Puis, il pioche une nouvelle carte et l'ajoute à sa main de sorte qu'il ait à nouveau trois cartes en main. Lorsque la pioche est épuisée, on saute cette étape.

#### Fin de partie

Lorsque la dernière carte du jeu a été piochée et que tout le monde a joué toutes ses cartes Vache, le jeu est terminé. Le joueur qui a le plus de cartes Vache dans son album photos a gagné !

**Remarque : vous pouvez également jouer à ce jeu de manière un peu plus compétitive en faisant gagner le joueur qui a le moins de cartes Vache. Cela vous rapproche ainsi un peu plus du jeu classique 6 qui prend !**

### Pour les joueurs experts (7 ans et plus)

Cette variante modifie considérablement le jeu de base.

#### Mise en place du jeu

Les quatre cartes Rangée sont placées en une colonne au milieu de la table. Les cartes Vache sont mélangées et une carte au hasard est placée à côté de chacune des cartes Rangée, face visible. Trois cartes Vache sont distribuées à chaque joueur et le reste est posé en une pioche, face cachée.

#### Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur doit poser une carte de sa main dans la rangée de son choix, face visible. La carte la plus à droite de la rangée choisie doit comporter au moins une vache qui se trouve également sur sa carte. C'est-à-dire que la même vache doit être présente sur les deux cartes. À la fin de son tour, le joueur pioche une nouvelle carte et l'ajoute à sa main. Lorsque la pile de pioche est épuisée, on saute cette étape.

#### - Aucune carte ne convient ?

Si un joueur ne peut jouer correctement aucune carte de sa main dans une des quatre rangées, il doit ramasser toutes les cartes de la rangée de son choix et placer les cartes récupérées devant lui, face cachée. Puis, il doit jouer une carte Vache de sa main dans la nouvelle rangée vide.

#### - La sixième carte Vache dans une rangée

Quand un joueur pose la sixième carte Vache dans une rangée, il doit ramasser toutes les cartes Vache de cette rangée, sauf celle qu'il vient de jouer, et il doit les placer devant lui, face cachée. La carte jouée reste dans la rangée qui vient d'être vidée.

#### Fin de partie :

Lorsque la dernière carte du jeu a été piochée et que tout le monde a joué toutes ses cartes, le jeu est terminé. Le joueur qui a le moins de cartes Vache a gagné la partie ! S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs qui ont le moins de cartes, ils sont tous déclarés vainqueurs.



**Exemple : Sarah ne peut jouer sa vache du Japon que dans la troisième rangée, car c'est la seule rangée où la carte la plus à droite montre une autre vache du Japon.**



Données et adresse à conserver. 01-2023



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



OU  
ASSOCIATION



OU  
MAGASIN



OU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairede mesdechets.fr](http://quefairede mesdechets.fr)



© AMIGO 2009  
Spiel + Freizeit GmbH

Adaptation et distribution  
françaises



ZAL Les Garennes  
F 62930 Wimereux - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)