

6 qui prend

Matériel

- 104 cartes

Pour commencer la partie

Mélanger les cartes. Piocher 4 cartes et les placer au centre de la table, faces visibles, pour former 4 têtes de séries.

Chaque joueur prend 10 cartes en main qu'il peut consulter secrètement.

Le tour de jeu

Phase 1: Choix d'une carte

Tous les joueurs préparent une carte qu'ils placent devant eux, face cachée.

Tous les joueurs révèlent leur carte simultanément.

Phase 2: Placement de la carte

Les joueurs jouent ensuite l'un après l'autre dans l'ordre déterminé par les cartes, de la plus petite à la plus grande. Chaque joueur:

- Détermine la série qu'il doit prolonger en respectant les contraintes suivantes:
 - Valeurs croissantes: la nouvelle carte doit être plus grande que la dernière carte de la série.
 - Plus petite différence: la nouvelle carte doit prolonger la série dont la dernière carte a l'écart le plus faible avec la nouvelle carte.
- Place sa carte dans le prolongement de la série.
- Si la série prolongée atteint 6 cartes, le joueur est pénalisé: il doit prendre les 5 premières cartes de la série et les garder près de lui. La nouvelle carte posée devient la tête d'une nouvelle série.
- Si la carte du joueur ne peut prolonger aucune série parce qu'elle a une valeur trop petite (et ne peut donc respecter la règle des valeurs croissantes), alors le joueur est aussi pénalisé: il doit prendre une série complète de son choix et la garder près de lui. La nouvelle carte devient une nouvelle tête de série.



4 rangées de vaches à compléter, mais surtout ne complétez jamais une série de 6 cartes!



Selon les nombres (de 1 à 104), la pénalité varie de 1 à 7 têtes de vaches.

Fin de la partie

La manche prend fin lorsque toutes les cartes sont jouées. Les joueurs additionnent le nombre de têtes de boeuf se trouvant sur leurs cartes de pénalité et le notent sur une feuille de papier.

Les joueurs recommencent une manche, jusqu'à ce qu'un joueur ait accumulé 66 têtes de boeuf. Le joueur qui a le moins de têtes de boeuf a alors gagné la partie.

VARIANTE: Variante rapide

Les joueurs peuvent choisir de jouer la partie en un nombre imposé de manches.

VARIANTE: Variante tactique

A n joueurs, retirer du jeu les cartes d'une valeur plus grande que $[10 \times n + 4]$.

VARIANTE: Variante tactique

Après avoir écarté les cartes comme décrites dans la variante tactique précédente, les joueurs étalent les cartes faces visibles, et chaque joueur compose sa main de 10 cartes en prenant tour à tour une carte parmi les cartes visibles.