

Règles de 6 qui prend !

Comment jouer à 6 qui prend !

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Éviter de ramasser des cartes et accumuler le moins de **têtes de bœuf** possible.
- **Mécanique principale** : Tout le monde joue une carte simultanément, puis on les place dans des **rangées** selon des règles précises.
- **Condition de victoire** : Être le joueur avec le moins de points négatifs quand quelqu'un dépasse les 66 têtes de bœuf.

Alors, tu as sorti 6 qui prend et tu te demandes comment ça marche ? Pas de panique, c'est un jeu de cartes redoutablement malin, mais hyper simple à expliquer ! En gros, tout le monde joue en même temps, on pose des cartes dans des rangées, et le grand perdant c'est celui qui se retrouve à ramasser des cartes bourrées de **têtes de bœuf**. Allez, on t'explique tout !

Le matériel du jeu

Dans la boîte, tu trouveras **104 cartes** numérotées de 1 à 104. Chaque carte affiche deux informations importantes :

- Sa **valeur numérique** (de 1 à 104), qui détermine où elle sera placée sur la table.
- Son nombre de **têtes de bœuf** (de 1 à 7), qui correspond à ses points de pénalité.

Tu auras aussi besoin d'une feuille et d'un crayon pour noter les scores. Rien de plus !

La valeur des cartes en têtes de bœuf

Toutes les cartes ne se valent pas en termes de pénalités. Voici comment ça fonctionne :

Type de carte	Exemple	Têtes de bœuf
Carte standard	1, 2, 7, 13...	1 tête de bœuf
Multiple de 5 (hors multiple de 10)	5, 15, 25, 35...	2 têtes de bœuf
Multiple de 10	10, 20, 30, 40...	3 têtes de bœuf
Doublet (chiffres identiques)	11, 22, 33, 44...	5 têtes de bœuf
Doublet ET multiple de 5	55	7 têtes de bœuf

Petite astuce : la carte 55 est la plus dangereuse du jeu avec ses 7 têtes de bœuf, essaie de l'éviter à tout prix dans ta pile !

[IMAGE_MATERIEL]

Mise en place avant la partie

La mise en place est rapide, voici comment faire :

- Mélange les 104 cartes et distribue **10 cartes** à chaque joueur.
- Chaque joueur trie ses cartes dans sa main par **ordre croissant** de valeur, c'est plus pratique.
- Retourne les **4 cartes du dessus** de la pioche sur la table, face visible. Ces 4 cartes forment chacune le début d'une **rangée**.
- Mets le reste de la pioche de côté, on n'en aura plus besoin pour cette manche.

Tu te retrouves donc avec 4 rangées d'une carte chacune, et 10 cartes en main. C'est parti !

Déroulement d'une manche

Choisir et révéler les cartes

À chaque tour, tous les joueurs choisissent **simultanément et en secret** une carte dans leur main et la posent face cachée devant eux. Quand tout le monde est prêt, on retourne toutes les cartes en même temps. C'est là que la magie (et parfois le drame) commence !

L'ordre de jeu est simple : **la carte la plus faible est placée en premier**, puis la deuxième plus faible, et ainsi de suite jusqu'à la carte la plus forte. Chaque joueur place sa carte dans la bonne

rangée au moment de son tour.

Placer sa carte dans une rangée

Pour savoir où poser ta carte, deux règles s'appliquent dans l'ordre :

- **Règle 1 - Ordre croissant** : ta carte doit toujours être placée après une carte de valeur inférieure. On ne peut pas aller à rebours dans une rangée.
- **Règle 2 - La plus petite différence** : parmi toutes les rangées où ta carte peut aller, tu dois la placer dans celle où l'écart entre ta carte et la dernière carte de la rangée est le plus faible.

Prenons un exemple concret : les 4 rangées se terminent par les cartes 12, 37, 43 et 58. Tu dois placer la carte 44. Elle pourrait aller dans la rangée 1 (après le 12), la rangée 2 (après le 37) ou la rangée 3 (après le 43). Mais l'écart le plus faible, c'est $44 - 43 = 1$, donc elle va obligatoirement dans la **rangée 3**. Pas le choix !

Ces deux règles ensemble font qu'une carte ne peut toujours aller que dans **une seule rangée**.

Pratique, non ?

Quand on ramasse des cartes

La 6ème carte dans une rangée

Une **rangée** ne peut contenir que **5 cartes maximum**. Si ta carte doit être la 6ème d'une rangée selon les règles, tu es obligé de ramasser les 5 cartes déjà en place. Ta carte devient alors la **première carte d'une nouvelle rangée** à cet emplacement.

Ces cartes ramassées constituent ta **pile de pénalités** : pose-les devant toi face visible, mais surtout ne les remets pas dans ta main !

La carte trop faible

Si ta carte est plus faible que la dernière carte de chacune des 4 rangées, elle ne peut aller nulle part. Dans ce cas, tu dois **choisir une rangée** et ramasser toutes ses cartes. Ta carte trop faible devient alors la première carte de cette nouvelle rangée.

Conseil bienveillant : quand tu dois choisir quelle rangée ramasser, prends toujours celle qui te coûte le moins de têtes de bœuf. Parfois une rangée ne contient qu'une seule carte avec 1 tête de bœuf, c'est cadeau !

[IMAGE_FIN]

Fin de manche et comptage des points

Une manche se termine quand tous les joueurs ont joué leurs **10 cartes**. Chacun compte alors le nombre de **têtes de bœuf** présentes dans sa pile de pénalités et note son score.

On mélange toutes les cartes, on distribue à nouveau, et on recommence une nouvelle manche. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse les **66 têtes de bœuf** au total. À ce moment-là, on arrête tout et on compare les scores : le gagnant est celui qui a le **moins de têtes de bœuf** !

Avant de commencer, rien n'empêche de vous mettre d'accord sur un nombre de manches fixe ou un autre seuil de points. C'est vous qui décidez !

Les variantes pour pimenter la partie

Toutes les cartes sont connues

Dans cette variante, on n'utilise qu'un nombre limité de cartes en fonction du nombre de joueurs. La formule est simple : **(nombre de joueurs × 10) + 4 cartes**. Par exemple, à 3 joueurs, on joue avec les cartes de 1 à 34. Les cartes supérieures sont retirées du jeu. Comme ça, tout le monde sait exactement quelles cartes circulent autour de la table !

Chacun choisit ses 10 cartes

Au lieu de distribuer au hasard, toutes les cartes sont étalées face visible sur la table. À tour de rôle, les joueurs prennent une carte jusqu'à en avoir 10 chacun. Cette variante demande plus de stratégie, car tu peux cibler les cartes que tu veux tout en observant ce que les autres récupèrent. Parfait pour les joueurs qui aiment anticiper !

Des jeux qui pourraient aussi te plaire

Tu aimes les jeux de cartes qui font souffrir les autres ? Alors jette un œil aux [règles de Papayoo](#), un autre classique où il vaut mieux ne pas ramasser certaines cartes. Si tu cherches quelque chose de plus rapide et déjanté à sortir en famille, les [règles du Uno Flip](#) pourraient bien te surprendre avec leur plateau double face. Pour les amateurs de jeux d'ambiance et de bluff, découvre aussi les [règles du menteur](#). Et si tu veux un jeu de cartes original avec une mécanique de scoring bien pensée, les [règles de Faraway](#) méritent vraiment le détour !