

# Les présentent **6 QUI PREND**



## Nombre de joueurs

2 à 10

## Compétences nécessaires

Connaître, ranger et comparer les nombres de 1 à 104

## Durée d'une partie

5 à 30 minutes selon les objectifs que vous vous fixez.

## Matériel

104 cartes, Règle du jeu

### ► Présentation rapide

6 qui prend est un jeu de cartes sur lesquelles figurent des nombres et des têtes de bœufs (d'une à sept têtes selon les cartes).

Votre objectif sera d'avoir, à la fin d'une manche, le moins de têtes de bœufs possible.

### Déroulement

En début de manche chaque joueur reçoit 10 cartes.

À chaque tour, les joueurs choisissent une carte et la révèlent tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries formées sur la table selon une règle simple, suite croissante et écart minimum (voir vidéos).

Si on doit jouer la 6<sup>ème</sup> carte d'une série on doit récupérer les 5 premières.

### Fin de partie

Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses têtes de bœufs et les additionne.

Après une ou plusieurs manches, celui qui aura le moins de têtes de bœufs gagnera la partie.

3 têtes de bœufs



### ► La règle



Vidéo de la règle de **Jérôme Pestel**

<https://www.youtube.com/watch?v=KEWbRJKMf-Q>



Vidéo officielle de la règle

<https://www.youtube.com/watch?v=6u5rp96PAqI>



La règle en PDF

[https://www.gigamic.com/index.php?controller=attachment&id\\_attachment=56](https://www.gigamic.com/index.php?controller=attachment&id_attachment=56)

## ►► Mélanger bien les cartes avant chaque partie.

### ► Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Pour une première partie prenez le temps de montrer toutes les catégories de cartes et de bien expliquer chacune des quelques règles.

- Faire remarquer où se trouve les têtes de bœufs qui vont être des points de pénalités.

Signaler qu'au dessus de une tête par carte, la carte change de couleur. Le fond devient rouge par exemple pour 5 têtes de bœufs.

- Placer l'enfant dans le sens de lecture du grand nombre central et jouer en gardant les cartes dans le même sens.

- Propositions pour faciliter l'usage du jeu

- Jouer avec ses cartes posées sur la table, découvertes et rangées dans l'ordre

- Diminuer le nombre de cartes dans la main à 5 par exemple et puis réaliser une manche en deux parties. Une fois que l'on a placé, dans un premier temps, ses 5 premières cartes, on en reprend 5 pour terminer la manche.

- S'aider d'un tableau des nombres de 1 à 100 s'ils sont mal connus.

- Jouer une seule manche et compter les points. Celui qui en a le moins, gagne.

- Convenir d'un autre total de points ou d'un nombre de manches maximum dans une partie.

3 têtes de boeufs



### ► Variantes, autres manières de jouer

- Placer des cartes à gauche et à droite de chaque série centrale en gardant les deux mêmes règles (suite croissante et écart minimum).

- Jouer en posant les cartes dans l'ordre décroissant.

- À 4 joueurs, les cartes retirées du jeu deviennent la pioche.

Lorsque l'on pose la 6ème carte d'une série, on ramasse les 6 cartes et on prend une carte dans la pioche, qui devient la nouvelle carte tête de série.

### ► Pour jouer à deux



- Plutôt que de faire un « 6 qui prend ! », transformez le jeu en « 4 qui prend ».

Si on doit jouer la 4<sup>-ème</sup> carte d'une série on doit récupérer les 3 premières.



# Amusez-vous bien !

est un jeu créé par Wolfgang KRAMER Illustré par Franz VOHWINKEL  
Edité chez GIGAMIC