

# « 6 qui prend »

Installation du jeu :

- Distribuer 10 cartes à chaque joueur
- Placer une carte au début de chacune des 4 lignes

Un tour :

- 1- \* Chacun choisit une carte dans sa main et la pose devant lui face cachée. (1)
- 2- Lorsque tout le monde a choisi sa carte, tous les joueurs retournent leur carte.
- 3- Le joueur qui a la plus petite carte pose sa carte sur une des quatre lignes selon les règles indiquées en bas.  
On passe au joueur suivant, par ordre croissant...
- 4- Lorsque tout le monde a posé sa carte, on recommence un tour jusqu'à ce que toutes les cartes aient été posées.

Fin de manche :

Lorsque toutes les cartes ont été posées, on compte les points des cartes mises de côté (de 1 à 7 points selon les cartes).

\* Pour les jeux ayant plusieurs fois la même carte (« alphabet » par exemple). Un pion est donné au joueur le plus jeune en début de partie. A chaque nouveau tour, le pion est transmis au joueur de gauche.

Si à l'étape 3, deux joueurs ont la même carte on fait jouer ces joueurs dans l'ordre en partant du pion, puis les joueurs situés à gauche (sens horaire).

## Règle pour poser sa carte :

- a- Sa carte doit être strictement supérieure à la dernière carte de la ligne choisie.
- b- Si aucune ligne ne convient, on récupère toutes les cartes d'une ligne et on pose sa carte à la place de la ligne.
- c- Si plusieurs lignes conviennent, on doit poser sa carte sur la ligne dont le dernier nombre est le plus proche de sa carte (c'est à dire le plus grand nombre qui est inférieur à la carte). Par exemple, si on pose la carte 30 et qu'il y a une ligne se terminant par 15 et une autre avec 27, on doit poser sa carte sur la ligne avec 27 (nombre inférieur le plus proche).
- d- Si on pose la sixième carte d'une ligne, on récupère les 5 premières cartes et on laisse la sixième qui est le nouveau point de départ de la ligne.

Toutes les cartes récupérées, sont mises de côté pour compter les points en fin de partie. (2)

