

Joueurs 2 à 10
Age 10 ans
Durée 0:30

6 nimmt !



15/12/13

Objectif

- Avoir le moins de points à l'issue de plusieurs manches (dès qu'un joueur atteint le score de 66).

Mise en place (pour chaque manche)

Chaque joueur

- 10 cartes au hasard en mains

Commun

- 4 cartes au centre (début de série)
- Le reste des cartes ne sert pas

Déroulement d'un tour

1. Choix de la carte à jouer

- Chaque joueur pose une carte face cachée devant lui
- Les cartes sont dévoilées simultanément
- Les cartes sont jouées dans l'ordre croissant de leur valeur

2. Placement des cartes

- Séries sont toujours croissantes
- La carte est placée après la série dont la carte est la plus proche

3. Ramassage des cartes : 2 conditions

- 6^{ème} carte de la série
 - Le joueur ayant posé la 6^{ème} carte ramasse les 5 premières
 - La 6^{ème} carte devient le début de la série
- Impossible de placer une carte
 - Si un joueur a une carte inférieure à toutes les séries, il choisit une série qu'il ramasse
 - Sa carte devient la 1^{ère} carte de la série

Fin de manche

Condition

- Dès que tous les joueurs ont joués toutes leurs cartes

Décompte

- Nombre de têtes de veaux présentes sur chaque carte
 - **Attention** : carte double sens, il ne faut compter que les têtes d'un côté, exemple carte 8 = 1 seule tête
 - **Comptabilisation sur une feuille** de décompte

Fin de partie

Condition

- Dès qu'un joueur atteint 66

Vainqueur

- Celui qui a le moins de points

Variante pro

Cartes initiales connues

- Nombre de cartes = Nb de joueurs x 10 + 4
- Exemple : 4 joueurs : cartes 1 à 44

Choix des cartes par les joueurs

- Choix des cartes à tour de rôle
- Les 4 restantes constituent le début des séries

