

Memo Regles.com - 6 qui prend !

Règles du 6 qui prend : cartes 1 à 104, choix simultané, rangées, sixième carte et têtes de boeuf.

Joueurs	2 à 10 joueurs
Age	10 ans et +
Duree	30 à 45 min
Materiel	104 cartes numérotées
Objectif	Récolter le moins possible de têtes de boeuf.

Regle rapide

6 qui prend !: Récolter le moins possible de têtes de boeuf. Quatre cartes forment les départs de rangées et chaque joueur reçoit généralement 10 cartes. Tous choisissent une carte face cachée ; les cartes sont placées ensuite de la plus petite à la plus grande. Les têtes de boeuf ramassées sont des points de pénalité ; le plus petit total gagne.

Points clés

- Les cartes se posent sur la rangée compatible la plus proche.
- La sixième carte d'une rangée fait ramasser les cinq précédentes.
- Une carte trop petite force à choisir une rangée à prendre.
- Les têtes de boeuf valent des pénalités.
- La manche se joue souvent en 10 tours.

Point a clarifier

Expliquez bien la règle de placement et ce qui se passe avec la sixième carte.

Source: Gigamic - 6 qui prend ! - <https://www.gigamic.com/plus-de-cinq-joueurs/58-6-qui-prend--3421272101337.html>

Derniere verification editoriale: 2026-05-16 - Version courte imprimable, la page complete est sur Regles.com.