

6 qui prend! JUNIOR



**pour 2 à 5 joueurs
à partir de 5 ans
durée d'une partie:
environ 20 mn**

P3



P10



6 qui prend! JUNIOR



Contenu



52 cartes Animaux, 42 cartes en représentant un, 6 cartes en montrant deux et 4 cartes, trois.



4 cartes Ecurie

DESCRIPTION

Le ciel est bleu et le soleil brille au-dessus de la ferme. Mais de sombres nuages se forment au loin. Par peur de l'orage, les poneys, chèvres, lapins, canards, poules et même les petites souris cherchent un abri dans les écuries. Les joueurs aident les animaux à y trouver une place. Le joueur qui rassemble six animaux différents dans une écurie récupère les cartes Animaux. Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes Animaux à la fin de la partie.

PREPARATION



Les quatre cartes Ecurie sont placées l'une au-dessous de l'autre, au milieu de la table. Chaque carte Ecurie forme le début d'une rangée. Les cartes Animaux sont mélangées et forment un tas, faces cachées, devant les cartes Ecurie. C'est la pioche (voir illustration).

LE JEU DE BASE

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour tire la première carte de la pioche et la place, face visible, dans une des quatre rangées. La carte piochée doit toujours être posée à droite de la dernière carte de la rangée choisie (voir page 6).

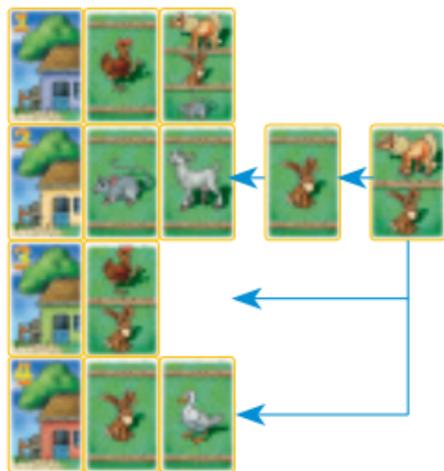
Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Les cartes sont placées dans les rangées selon les règles suivantes :

- Un animal doit toujours être posé dans une rangée où il ne figure pas encore.
 - Si un animal est déjà présent dans chacune des quatre rangées, le joueur place la carte piochée dans la rangée de son choix.
 - Si une carte piochée représente plusieurs animaux, elle doit être placée dans une rangée où au moins un de ses animaux n'apparaît pas encore (les autres animaux représentés peuvent déjà être présents dans la rangée). Si tous les animaux de la carte piochée sont déjà présents dans toutes les rangées, le joueur dépose la carte dans la rangée de son choix.
 - Une écurie, c'est-à-dire une rangée, est complète lorsque chacun des six animaux y figure au moins une fois. Le joueur posant le sixième animal dans une rangée récupère toutes les cartes de cette rangée, y compris celle qu'il vient de poser. Cela correspond donc plus ou moins à six cartes Animaux.
- La carte Ecurie reste toujours posée sur la table.

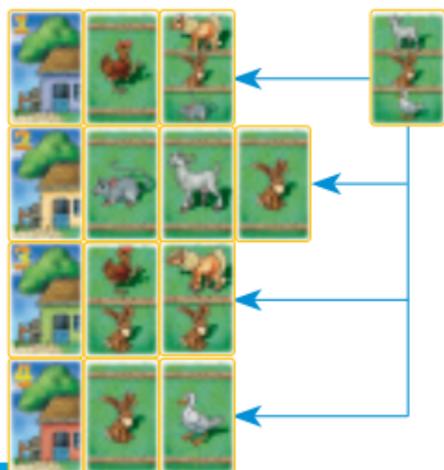
Le joueur qui récupère toutes les cartes d'une rangée les pose devant lui. La rangée vide peut de nouveau être complétée : il y a donc toujours quatre écuries à compléter.

Exemples :



Le lapin ne peut être posé que dans la deuxième rangée, car il est déjà présent dans les trois autres rangées.

La carte « poney et lapin » peut être placée dans la 2e, 3e ou 4e rangée, car le poney n'apparaît dans aucune de ces trois rangées.



La carte « chèvre, lapin et canard » peut être placée dans n'importe quelle rangée, car il y aura au moins un nouvel animal dans chaque rangée.

Si la carte est placée dans la première rangée, celle-ci est complète (elle comporte six animaux différents) et le joueur récupère les trois cartes !

FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsque la dernière carte de la pioche est placée dans une rangée. Ensuite, les joueurs comptent toutes leurs cartes Animaux : le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie. Les joueurs qui ne savent pas encore compter, alignent leurs cartes : celui qui a la plus longue rangée gagne.

VARIANTES

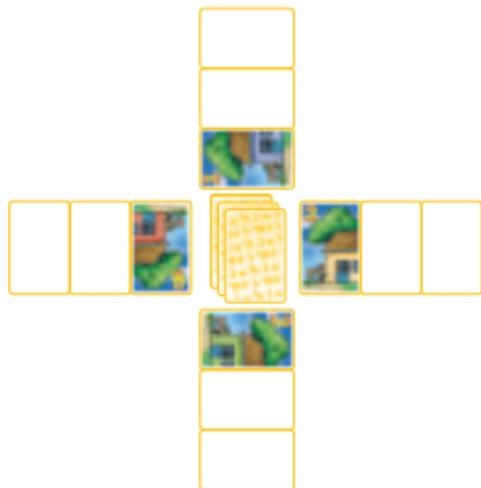
1. Le jeu inversé.

Le gagnant sera le joueur ayant récupéré le moins de cartes ! Les règles sont les mêmes. Par contre, les joueurs évitent de compléter les rangées par un sixième animal, car s'ils le font, ils récupèrent toutes les cartes de cette rangée. Les joueurs ne complètent donc une rangée que s'il n'y a pas d'autre solution !

2. Le jeu évolué.

Pour cette variante, tout le monde joue en même temps et les numéros figurant sur les cartes Ecurie sont importants. La carte avec le « 1 » définit la première rangée, la carte avec le « 2 », la deuxième rangée, etc. Contrairement à la règle de jeu normale, les rangées sont placées en étoile au milieu de la table (voir illustration page suivante).

Le joueur dont c'est le tour prend la première carte de la pioche et la pose, face visible, sur la pioche, pour que tous les joueurs puissent la voir.



Immédiatement les joueurs vérifient si en posant cette carte dans une rangée, ils pourraient aligner six animaux différents :

- si ce n'est pas le cas, le joueur qui a pioché la carte la dépose dans la rangée de son choix, tout en appliquant les règles normales.

- s'il est possible de terminer une écurie complète avec la carte, le premier joueur qui le voit doit tout de suite crier « 6 qui prend ! » et prendre en main la carte Ecurie de cette rangée.

Les autres joueurs vérifient si la rangée en question comporte bien six animaux différents (y compris la carte de la pioche) :

- 1) si le joueur a raison, il reçoit toutes les cartes de cette rangée, y compris la carte de la pioche;
- 2) si le joueur s'est trompé, il doit rendre une des cartes qu'il a gagnées, pour autant qu'il en possède déjà, en la remettant sous la pioche.

Si plusieurs joueurs crient « 6 qui prend ! » en même temps et qu'ils prennent différentes cartes Ecurie, toutes les rangées doivent être vérifiées :

- Si plusieurs joueurs ont raison, ils récoltent les cartes correspondant à la carte Ecurie qu'ils ont prise.
- Les joueurs qui se sont trompés doivent rendre une de leurs cartes, pour autant qu'ils en aient déjà.
- Personne ne récupère la carte de la pioche : elle est placée dans une rangée par le joueur suivant, selon les règles normales.

Toutes les cartes Ecurie sont de nouveau remises à leur place.



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

Auteur :
Wolfgang Kramer



BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com