


 Wolfgang Kramer

 Franz Vohwinkel

6 qui prend !

ÉDITION SPÉCIALE 30 ANS



6 qui prend !

ÉDITION SPÉCIALE 30 ANS

DÉJÀ 30 ANS...

que les fans de **6 qui prend !** prennent le taureau par les cornes ! Jouez vos cartes numérotées dans l'une des quatre rangées, mais réfléchissez-bien pour éviter de subir des vacheries. Dans **6 qui prend !**, celui qui joue la sixième carte d'une série doit en ramasser les cinq premières, et les points négatifs qui viennent avec ! Dans cette édition anniversaire, le jeu de base s'accompagne de quatre cartes spéciales de fans qui vont diversifier vos parties et les rendre plus amusantes.

La toute nouvelle variante coopérative « **Bœuf contre tous** » est également incluse. Faites équipe contre le « Bœuf », utilisez intelligemment les cartes spéciales et assurez-vous de charger le Bœuf de points négatifs, et non vos alliés. Relèverez-vous le défi ?

Si vous connaissez déjà le jeu de base, poursuivez à la page 10 pour découvrir les nouveautés exclusives de cette édition anniversaire..

SOMMAIRE

- Jeu de base 4
- Cartes spéciales de fans 10
- « **Bœuf contre tous** » – Variante coopérative 18

CONTENU



104 cartes
numérotées de
1 à 104

13 cartes spéciales de fans

(1 carte Paire/Impaire,
Escalade et Cabriole,
et 10 cartes Chiffres
inversés)



16 cartes spéciales

« *Bœuf contre tous* »

(2 cartes 7 qui prend !, Stop,
Remplacer, Insérer,
Glisser, Première carte,
Dernière carte et Trier)

1 plateau
Bœuf



1 bloc de score

1 crayon



1 élastique
(pour fermer
la boîte)



RÈGLES DU JEU DE BASE

2 à 10 joueurs

CONTENU

104 cartes numérotées, un bloc-notes et un crayon

BUT DU JEU

Chaque personne reçoit une main de dix cartes qu'elle doit poser le plus judicieusement possible dans quatre rangées pour éviter de subir des vacheries. Dans une partie de **6 qui prend !**, si vous jouez la sixième carte d'une série, vous devez ramasser les cinq premières, et les points négatifs qui viennent avec ! La personne qui comptabilise le moins de points après plusieurs manches remporte la victoire !

MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes numérotées, puis distribuez-en dix à chacun. Gardez le bloc-notes et le crayon à portée de main pour noter les points négatifs en fin de partie.

FORMEZ 4 RANGÉES :

Piochez 4 cartes numérotées et déposez-les sur la table, **face visible** en une colonne. Chaque carte représente le début d'une série qui ne doit pas comporter plus de cinq cartes en tout (en comptant cette carte). La pile des cartes restantes est mise de côté et ne sera plus utile avant la manche suivante.

Exemple : dans cette manche, les quatre rangées commencent respectivement avec les cartes « 12 », « 37 », « 43 » et « 58 ».

DÉROULEMENT DU JEU

1. JOUER DES CARTES

Tous les joueurs prennent une carte de leur jeu pour la déposer face cachée devant eux, sur la table. Une fois que le dernier s'est décidé, on révèle ces cartes. La personne qui a déposé la carte la plus faible est la première à jouer sa carte dans une des quatre séries.



Puis, vient le tour de celle qui a déposé la 2^e carte la plus faible et ainsi de suite jusqu'à ce que celle qui a déposé la carte la plus forte de ce tour ait posé sa carte dans une série. Les cartes d'une série sont toujours déposées les unes à côté des autres.

On répète le même processus jusqu'à ce que les 10 cartes des joueurs soient épuisées.

COMMENT LES CARTES SONT-ELLE DISPOSÉES ?

Selon les règles suivantes, chaque carte jouée ne peut convenir qu'à une seule série :



Règle n°1 : « Valeurs croissantes »

Les cartes d'une série doivent toujours se succéder dans l'ordre croissant de leurs valeurs.



Règle n°2 : « La plus petite différence »

Une carte doit toujours être déposée dans la série où la différence entre la dernière carte déposée et la nouvelle est la plus faible.

Exemple : ici, les premières cartes déposées dans les 4 rangées ont les valeurs suivantes : « 12 », « 37 », « 43 » et « 58 ». Quatre joueurs jouent les cartes suivantes : « 14 », « 15 », « 44 » et « 61 ».

Le « 14 » est la carte la plus faible. C'est celle qui sera la 1^{re} à être déposée dans une série. Selon la règle n°1, elle ne peut être déposée que dans la 1^{re} série, derrière le « 12 ». De même pour le « 15 ». Selon la règle n°1, la carte « 44 » peut être déposée aussi bien dans la 1^{re}, que dans la 2^e ou la 3^e série. Mais, d'après la règle n°2, la règle de la plus petite différence, elle doit aller dans la 3^e série. D'après la règle n°2, la carte « 61 » doit être déposée dans la 4^e série.



2. RAMASSER DES CARTES

Tant que l'on peut encore déposer une carte dans une série, tout va pour le mieux. Mais que se passe-t-il lorsqu'une série est terminée ou lorsqu'une carte ne va dans aucune série ? Dans les deux cas, la personne qui joue une telle carte doit ramasser des cartes.

VOTRE PILE DE TÊTES DE BŒUF :

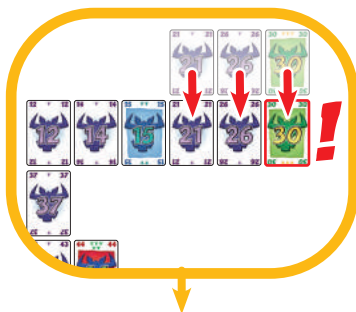
Lorsque vous ramassez les cartes d'une série, déposez-les devant vous et face cachée. Il s'agit de votre pile de têtes de bœuf.

Attention ! Les cartes que vous ramassez ne doivent jamais être ajoutées à votre main.

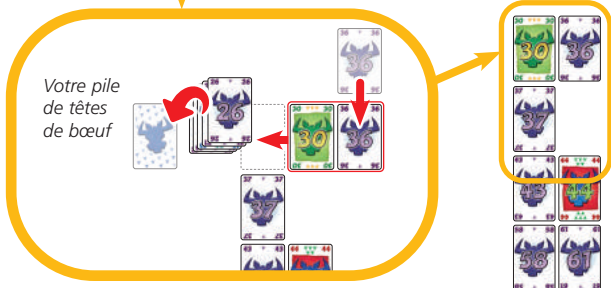
Lorsque vous devez ramasser les cartes d'une série, suivez ces règles :

Règle n°3: « Série terminée »

Une série est terminée lorsqu'elle compte 5 cartes. Lorsque, d'après la règle n°2, une 6^e carte doit y être déposée, la personne qui joue cette carte doit ramasser les 5 cartes de la série. Sa 6^e carte forme alors le début d'une nouvelle série.



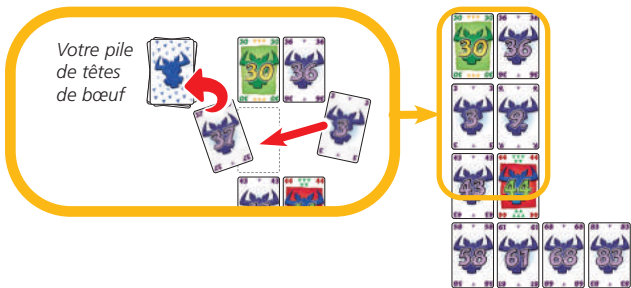
Exemple : nos 4 joueurs jouent les cartes suivantes : « 21 », « 26 », « 30 » et « 36 ». Le « 21 » et le « 26 » vont dans la 1^{re} série, qui compte maintenant 5 cartes et qui est donc terminée. La personne qui a joué le « 30 » doit elle aussi déposer sa carte dans la 1^{re} série. Mais, comme il s'agit de la 6^e carte, elle doit ramasser les 5 cartes de la série. Son « 30 » est maintenant la 1^{re} carte de la 1^{re} série. Le « 36 » doit également être joué dans la 1^{re} série. Il vient après le « 30 ».



Règle n°4: « La carte la plus faible »

La personne qui joue une carte si faible qu'elle ne peut aller dans aucune des séries doit ramasser toutes les cartes d'une série de son choix. Sa carte "faible" représente alors la 1^{re} carte d'une nouvelle série.

Exemple : on joue les cartes suivantes : « 3 », « 9 », « 68 » et « 83 ». Étant la carte la plus faible, le « 3 » doit être déposé le 1^{er}. Il ne peut entrer dans aucune des séries. La personne qui a joué le 3 doit donc ramasser une série de son choix. Elle choisit la 2^e série et prend le « 37 ». Avec son « 3 », elle commence une nouvelle série. La personne qui a joué le « 9 » a eu de la chance, car elle peut maintenant mettre sa carte après le « 3 ».



Astuce : si vous devez ramasser une série complète parce que vous avez joué une carte faible, choisissez plutôt la série qui vous permet d'enregistrer le moins de points négatifs (donc le moins de têtes de bœuf).



TÊTES DE BŒUF = POINTS NÉGATIFS

En plus de sa valeur, chaque carte présente une ou plusieurs tête(s) de bœuf. Chaque tête de bœuf représente un point négatif.

Les cartes :

- en 5 (5, 15, 25, etc.) ont 2 têtes de bœuf,
- en 0 (10, 20, 30, etc.) ont 3 têtes,
- avec un doublet (11, 22, 33, etc.) ont 5 têtes.

Le nombre « 55 » est à la fois un doublet et un nombre en 5, c'est pourquoi cette carte compte 7 têtes de bœuf.

FIN DE MANCHE

Une manche prend fin lorsque les joueurs ont tous joué leurs 10 cartes et les ont placées dans les rangées. Chacun compte alors les points négatifs dans sa pile de têtes de bœuf.

Notez les points de tout le monde sur le bloc-notes, puis commencez la manche suivante.

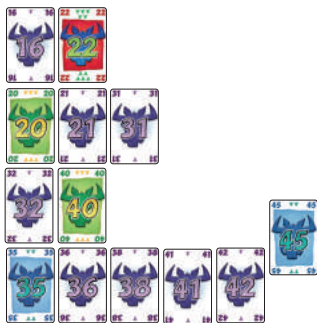
FIN DU JEU

On joue plusieurs manches jusqu'à ce que l'un des joueurs ait réuni en tout plus de **66 têtes de bœuf**. La personne qui a alors le moins de têtes de bœuf gagne la partie ! Avant le début du jeu, il est bien sûr possible de convenir d'un autre total de points ou d'un nombre de manches maximum.

ASTUCES

Deux exemples pour vous montrer ce qui peut vous faire ramasser une série.

1. Dans ce 1^{er} exemple un des joueurs joue la carte « 45 » car il pense qu'il pourra la placer après le « 41 » dans la 4^e série. Mais entre-temps, la carte « 42 » a été posée, on applique ici la règle n°2 de la plus petite différence. Il doit la placer juste après le « 42 » et comme son « 45 » est la 6^e carte, il doit ramasser la série !



2. Dans ce 2^e exemple, un joueur a joué le « 62 » en croyant faire un bon coup. Il voulait le mettre dans la 1^{re} série. Mais c'est le fiasco total ! En effet, au même tour, une autre joueuse a joué le « 30 » et a vidé la 1^{re} série en ramassant le « 61 ». Maintenant, notre ami doit déposer son « 62 » dans la 4^e série et ramasser les 5 cartes !



VARIANTE PRO !

Pour les fins tacticiens, nous recommandons la variante suivante. Toutes les règles de base restent applicables, mais on y ajoute les suivantes :

1. TOUTES LES CARTES EN JEU SONT CONNUES

On joue avec un nombre de cartes défini en fonction du nombre de joueurs. On applique la règle suivante : nombre de joueurs multiplié par 10 plus 4 cartes.

Exemple : 3 joueurs : 34 cartes de 1 à 34.

4 joueurs : 44 cartes de 1 à 44, etc.

Toutes les cartes supérieures sont retirées du jeu.

2. CHACUN CHOISIT LUI-MÊME SES 10 CARTES

Les cartes sont déposées faces visibles sur la table. À tour de rôle, les joueurs prennent une carte jusqu'à ce que chacun ait 10 cartes en main. Il faut ensuite déposer 4 cartes sur la table pour former les 4 rangées.

La suite du jeu est identique au jeu de base.

CARTES SPÉCIALES DE FANS

2 à 10 joueurs

En 2019, pour le 25^e anniversaire de **6 qui prend !**, AMIGO a invité les fans du monde entier à créer les « meilleures cartes spéciales de **6 qui prend !** au monde ». La carte gagnante, « Paire/Impaire », pensée par Guillaume Lefebvre, a été ajoutée en tant que contenu supplémentaire dans l'édition du magazine Spielbox d'avril 2020. Accompagnée de trois autres cartes spéciales créées par des fans, elle fait désormais partie de cette édition 30^e anniversaire du jeu.

AMIGO souhaite remercier l'ensemble des fans de **6 qui prend !** pour leurs efforts et idées créatives !

Globalement, les règles du jeu de base de **6 qui prend !** s'appliquent à toutes les cartes spéciales créées par les fans. Les changements liés à certaines cartes spéciales sont détaillés dans les pages suivantes.

Remarque : nous recommandons de ne pas combiner les cartes spéciales, mais de les utiliser une par une dans le jeu de base.



PAIRE/IMPAIRE

Sur une idée de Guillaume Lefebvre

MISE EN PLACE

Préparez le jeu comme d'habitude en plaçant quatre cartes en rangées au centre de la table. Posez ensuite cette carte spéciale **à gauche** de la carte dont la valeur est la plus faible. Si le numéro de cette carte est pair, posez la carte spéciale face « **paire** », et si le numéro est impair, posez-la face « **impaire** ».

DÉROULEMENT DU JEU

1. DÉPOSER LES CARTES PAIRES OU IMPAIRES UNIQUEMENT

Seules des cartes de **valeur paire** ou **impaire**, selon la face visible de la carte spéciale, peuvent être déposées dans la rangée où se trouve cette carte.

2. RAMASSER DES CARTES ET DÉPLACER LA CARTE SPÉCIALE

Chaque fois que vous ramassez les cartes d'une série **quelle qu'elle soit**, la carte spéciale est déplacée. Ramassez les cartes comme d'habitude et déposez-les dans votre pile de têtes de bœuf. La carte que vous avez jouée devient la nouvelle première carte de cette série.

La carte spéciale est ensuite déplacée de la rangée où elle se trouve vers une des 3 autres rangées. Cela peut être celle où une série vient d'être terminée et une nouvelle carte jouée.

- Posez la carte spéciale à gauche de la série dont la dernière carte (celle la plus à droite) a la valeur la plus faible.
- Selon la valeur paire ou impaire de cette carte, posez la carte spéciale face « paire » ou « impaire ».

Remarque : la carte spéciale n'est pas comptabilisée dans le nombre maximal de cartes qu'une série peut contenir. Vous ne devez donc ramasser les cartes d'une série que si vous y jouez une sixième carte.



Exemple : Guillaume a joué le « 90 » et doit le déposer dans une rangée. D'après les règles du jeu de base, il devrait normalement le déposer dans la 4^e rangée, à côté du « 85 ». Mais puisque la carte spéciale est posée face « impaire », Guillaume doit déposer son « 90 » à côté du « 52 » dans la 2^e rangée. Cette carte est la 6^e de la série ! Guillaume doit donc en ramasser les cartes. Le « 90 » qu'il a joué devient la nouvelle 1^{re} carte de cette 2^e rangée. Il déplace

ensuite la carte spéciale : les dernières cartes des trois autres rangées sont le « 31 », le « 90 » et le « 92 ». La carte « 31 » est la plus faible, Guillaume déplace donc la carte spéciale vers la 1^{re} rangée. Le « 31 » est aussi impair, la carte spéciale reste donc posée face « impaire ».



ESCALADE

Sur une idée de Daniela Bustos

MISE EN PLACE

Préparez le jeu comme d'habitude en plaçant quatre cartes en rangées au centre de la table. Posez ensuite la carte spéciale « Escalade » à gauche de la quatrième rangée. Posez la carte spéciale avec les flèches pointant vers le haut.

DÉROULEMENT DU JEU

1. DÉPOSER DES CARTES DE VALEURS DÉCROISSANTES

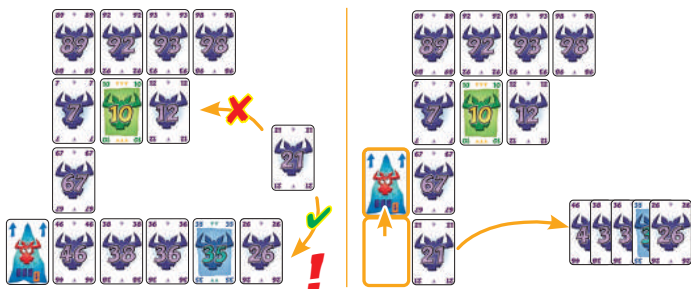
- Contrairement à la règle habituelle, les cartes doivent être déposées dans l'**ordre décroissant** dans la rangée où se trouve la carte spéciale. Vous ne pouvez donc y déposer qu'une carte de valeur **inférieure** à la dernière carte (celle la plus à droite) de la série. Cette règle ne s'applique pas aux trois autres rangées, où vous continuez à déposer les cartes dans l'ordre croissant.
- Continuez à suivre la règle de « La plus petite différence ». Si deux rangées, l'une avec la carte spéciale et l'autre sans, présentent la même différence avec la carte que vous jouez, déposez votre carte dans **la rangée avec la carte spéciale**.

2. RAMASSER DES CARTES ET DÉPLACER LA CARTE SPÉCIALE

Chaque fois que vous ramassez les cartes d'une série **quelle qu'elle soit**, la carte spéciale est déplacée. Ramassez les cartes comme d'habitude et déposez-les dans votre pile de têtes de bœuf. La carte que vous avez jouée devient la nouvelle première carte de cette rangée.

- Déplacez ensuite la carte spéciale **vers la rangée suivante dans le sens indiqué par les flèches**.
- Si la carte spéciale arrive alors à la première (ou à la dernière) rangée, **retournez-la** de sorte que les flèches pointent dans l'autre sens. La prochaine fois que vous déplacez la carte spéciale, faites-le dans le nouveau sens indiqué par les flèches, soit la direction opposée à la précédente.

Remarque : la carte spéciale **n'est pas** comptabilisée dans le nombre maximal de cartes qu'une série peut contenir. Vous ne devez donc prendre les cartes d'une série que si vous y jouez une 6^e carte.



Exemple : Daniela a joué le « 21 » et doit le déposer dans une rangée. D'après les règles du jeu de base, elle devrait normalement le déposer dans la 2^e rangée, à côté du « 12 ». La carte spéciale impose néanmoins de placer les cartes dans l'ordre décroissant dans la 4^e rangée et, puisque la différence entre le « 26 » et le « 21 » est plus petite qu'entre le « 12 » et le « 21 », c'est dans cette rangée que Daniela doit placer sa carte. Cette carte est la 6^e de la série ! Daniela doit ramasser les cinq cartes de la 4^e série, et son « 21 » en devient la 1^e nouvelle carte. Elle déplace ensuite la carte spéciale vers la rangée suivante, dans le sens indiqué par les flèches. Désormais, les cartes doivent être jouées dans l'ordre décroissant dans la 3^e rangée.



CABRIOLE

Sur une idée de Frank Heeren

MISE EN PLACE

Préparez le jeu comme d'habitude en plaçant quatre cartes en rangées au centre de la table. Posez ensuite la carte spéciale « Cabriole » à **droite** de la carte dont la valeur est la plus faible.

DÉROULEMENT DU JEU

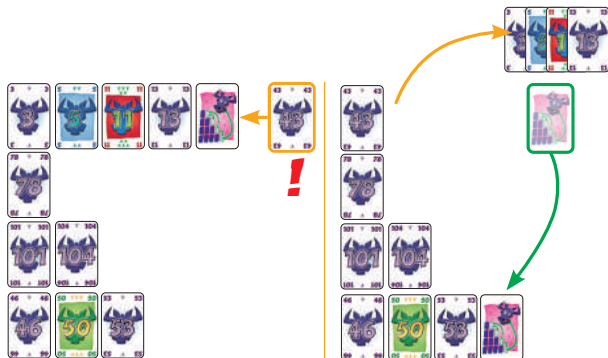
1. DÉPOSER DES CARTES DANS UNE SÉRIE AVEC CABRIOLE

- Aucune valeur n'est associée à la carte **Cabriole**. Lorsque vous déposez une carte dans la rangée où se trouve la carte **Cabriole**, la carte à **gauche** de la carte spéciale sert de référence.
- Lorsque vous déposez une carte dans la rangée où se trouve la carte **Cabriole**, votre carte saute vers l'**une des trois autres rangées** : celle dont la **dernière carte** (celle la plus à droite) a la valeur **la plus faible**.

2. RAMASSER DES CARTES ET DÉPLACER LA CARTE SPÉCIALE

- La carte **Cabriole** n'a aucune valeur, mais est comptabilisée dans le **nombre maximal de cartes** qu'une série peut contenir. Si quatre cartes numérotées et la carte Cabriole se trouvent dans une série, celle-ci est considérée comme terminée.
- Si vous ramassez les cartes de la série où se trouve la carte **Cabriole**, cette carte spéciale est déplacée. Commencez par ramasser les cartes numérotées (mais pas la carte spéciale) comme d'habitude et déposez-les dans votre pile de têtes de bœuf. La carte que vous avez jouée devient la nouvelle première carte de cette rangée. Déplacez ensuite la carte **Cabriole** comme indiqué ci-dessus.

Remarque : si, lorsque vous déposez votre carte, la carte **Cabriole** est déplacée vers une série contenant **six cartes**, vous devez (aussi) ramasser les cartes de cette série ! La carte dont la valeur était la plus forte dans cette série en devient la première nouvelle carte. La carte **Cabriole** est ensuite déplacée comme indiqué ci-dessus. Il est possible que vous deviez ramasser les cartes de plusieurs séries lors d'un même tour.



Exemple : Frank a joué le « 43 » et doit le déposer dans une série. D'après les règles habituelles, sa carte ne peut être déposée que dans la 1^{re} série, à côté du « 13 » et de la carte **Cabriole**. Cette carte est la 6^e de la série ! Frank doit ramasser les quatre cartes numérotées de cette série. Le « 43 » qu'il a joué devient la nouvelle 1^{re} carte de cette série. Il déplace ensuite la carte **Cabriole**. Les dernières cartes des trois autres sont le « 78 », le « 104 » et le « 53 ». La carte « 53 » est la plus faible, la carte Cabriole atterrit donc sur la 4^e rangée.



CHIFFRES INVERSÉS

Sur une idée de Martin Profanter



MISE EN PLACE

En plus des dix cartes qui vous sont normalement distribuées, prenez **chacun** dans votre main **une** carte spéciale « Chiffres inversés ». Laissez les cartes spéciales restantes dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.

DÉROULEMENT DU JEU

1. JOUER UNE CARTE NUMÉROTÉE + UNE CARTE SPÉCIALE « CHIFFRES INVERSÉS »

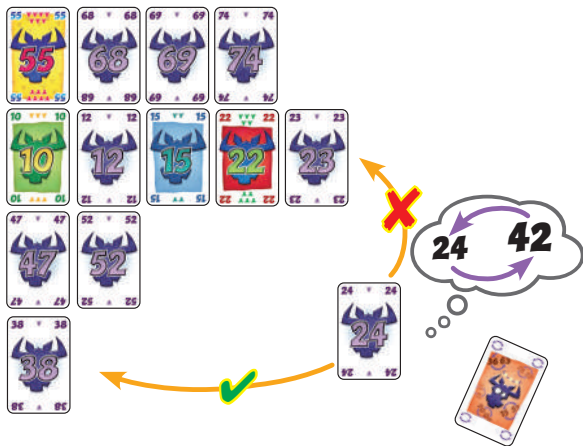
- Une fois par manche, vous pouvez jouer votre carte **Chiffres inversés** avec une carte numérotée pour en **inverser** les chiffres : le « 31 » se change en « 13 » et le « 90 » se transforme en « 09 », par exemple.
- Les nombres à trois chiffres (« 100 » à « 104 ») **ne peuvent pas** être inversés.
- Pour savoir dans quel ordre déposer les cartes jouées, prenez en compte la nouvelle valeur de la carte à chiffres **inversés**.
- Si deux personnes ont joué le même numéro, à cause d'une carte **Chiffres inversés**, la personne qui **a joué la carte Chiffres inversés** dépose sa carte en premier. L'autre dépose ensuite sa carte en suivant les règles habituelles.
- Une manche prend fin lorsque vous n'avez plus de carte numérotée en main. Si, à ce moment, votre carte **Chiffres inversés** se trouve toujours dans votre main parce que vous ne l'avez pas utilisée, remettez-la dans la boîte.

2. DÉPOSER DES CARTES À CHIFFRES INVERSÉS

- Déposez votre carte numérotée dans l'une des quatre rangées en suivant les règles habituelles, mais en prenant en compte le numéro **inversé** comme valeur. Une fois qu'une carte à chiffres inversés est déposée dans

une rangée, elle reprend sa valeur d'**origine**.

- Après avoir utilisé votre carte **Chiffres inversés**, remettez-la dans la boîte de jeu.



Exemple: Martin a joué le « 24 » et sa carte **Chiffres inversés**, et doit désormais déposer sa carte numérotée dans une rangée. S'il n'avait pas joué sa carte **Chiffres inversés**, il aurait déposé le « 24 » dans la 2^e rangée, dont il aurait ensuite dû ramasser les cartes. Avec la carte **Chiffres inversés**, le « 24 » se change en « 42 », Martin doit donc la déposer dans la 4^e rangée et évite de ramasser des cartes. La carte déposée reprend sa valeur d'origine (« 24 »). Martin remet ensuite sa carte **Chiffres inversés** dans la boîte.



"BŒUF CONTRE TOUS"

Variante coopérative pour 1 à 6 joueurs



CONTENU

104 cartes numérotées, 16 cartes spéciales « Bœuf contre tous », 1 plateau Bœuf.

PRINCIPE DU JEU

"Bœuf contre tous" est une toute nouvelle **variante coopérative** du jeu. Faites équipe contre le Bœuf, qui joue une carte à chaque tour tout comme vous. Utilisez intelligemment les cartes spéciales à disposition pour charger le Bœuf d'autant de points négatifs que possible. Votre travail d'équipe vous permettra-t-il de comptabiliser moins de points négatifs que le Bœuf ?

Dans la variante « **Bœuf contre tous** », les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes.

MISE EN PLACE

Placez le **plateau Bœuf** au centre de la table et à portée de main. Mélangez les cartes numérotées, puis **distribuez-en dix** face cachée à chacun. Le Bœuf reçoit aussi dix cartes face cachée, que vous placez sur le **côté gauche (bleu) du plateau Bœuf**. Il vous est interdit de consulter les **cartes du Bœuf**.

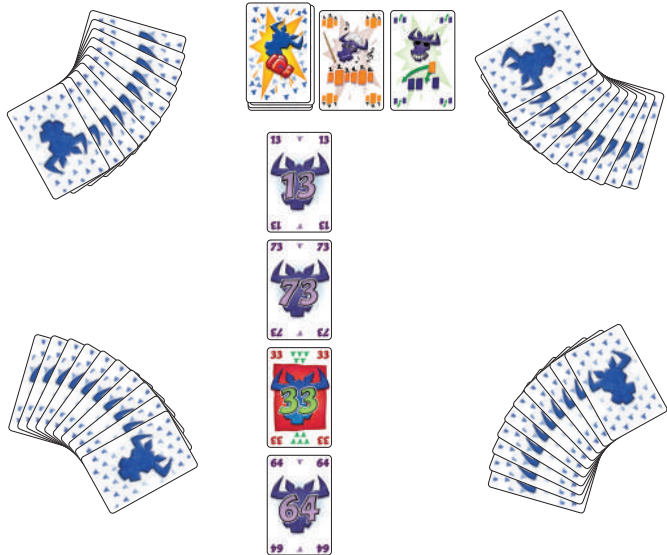
Prenez quatre cartes numérotées parmi les restantes et alignez-les face visible sur la table pour former les quatre **rangées**.

Mélangez les **cartes spéciales « Bœuf contre tous »**. En vous aidant du tableau à droite, formez ensuite une pile en prenant autant de cartes qu'indiqué, selon le nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	Cartes spéciales en jeu
1	0
2	2
3	4
4	6
5	11
6	16

Remettez les cartes spéciales restantes dans la boîte de jeu sans les regarder.
Placez enfin la pile de cartes spéciales au-dessus des quatre rangées, puis révélez les **deux premières cartes spéciales**.

Exemple de mise en place à 4 joueurs



Cartes du
Bœuf



DÉROULEMENT DU JEU

1. JOUER DES CARTES

Comme d'habitude, choisissez une carte de votre main et déposez-la devant vous **face cachée**. Retournez les cartes une fois que chacun en a déposé une devant lui. Révélez aussi la **première carte de la pile de cartes du Bœuf**. Déposez ensuite les cartes révélées dans les rangées au centre de la table dans l'ordre croissant, en suivant les règles du jeu de base. Notez toutefois les modifications suivantes :

2. RAMASSER DES CARTES

Comme dans le jeu de base, il se peut que vous deviez ramasser les cartes d'une série à cause des cartes que vous avez jouées. Il en va de même pour le Bœuf.

Pile de têtes de bœuf

Vous jouez en équipe, rassemblez donc les cartes que vous ramassez dans une pile de têtes de bœuf **commune**. Lorsque le Bœuf doit ramasser des cartes, placez-les dans sa **pile de têtes de bœuf individuelle**, sur le côté jaune du **plateau Bœuf**.

Remarque : la pile de têtes de bœuf commune est la seule dont vous pouvez consulter les cartes.



Règle n°4 : « La carte la plus faible »

Si le Bœuf joue une carte si faible qu'il doit ramasser les cartes d'une série, il ramasse toujours celles de la série comptabilisant **le moins de têtes de bœuf** (et donc de points négatifs). Si deux séries ou plus comptabilisent le même plus petit nombre de têtes de bœuf, le Bœuf ramasse les cartes de la série dont la dernière carte (la plus à droite) a la valeur la plus forte.

CARTES SPÉCIALES "BŒUF CONTRE TOUS"

Vous disposez d'un nombre limité de cartes spéciales pendant la partie. Elles peuvent vous éviter de ramasser des cartes. Inversement, elles peuvent aussi forcer le Bœuf à en ramasser et ainsi récupérer des points négatifs. En tant qu'équipe, discutez du moment où utiliser chaque carte spéciale.

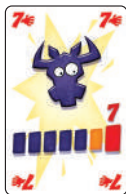
UTILISER DES CARTES SPÉCIALES

Vous ne pouvez utiliser que les deux **cartes spéciales face visible**. Lorsque vous en utilisez une, remplacez-la **immédiatement** par une nouvelle carte spéciale de la pile. Si la pile de cartes spéciales est épuisée et qu'il n'en reste aucune face visible, vous ne pouvez plus utiliser de cartes spéciales pendant le reste de la partie.

Vous pouvez généralement utiliser les cartes spéciales **à tout moment**. Par exemple, avant de déposer la première carte dans une série, ou avant que le Bœuf ou un membre de l'équipe en particulier ne dépose la sienne.

Vous pouvez utiliser **autant de cartes spéciales que souhaité** dans un même tour, mais n'oubliez pas que vous n'en disposez que d'un nombre limité.

Les cartes spéciales sont les suivantes (2 exemplaires de chaque) :



7 qui prend !

Lorsque vous utilisez cette carte, posez-la à gauche de la rangée de votre choix. Les cartes de cette série ne sont ramassées que lorsqu'une 7^e carte y est déposée, au lieu d'une 6^e. La carte spéciale reste à sa place jusqu'à ce que les cartes de cette série soit ramassées. Elle est ensuite remise dans la boîte de jeu. La personne qui ramasse les cartes de cette série doit ramasser les six cartes.

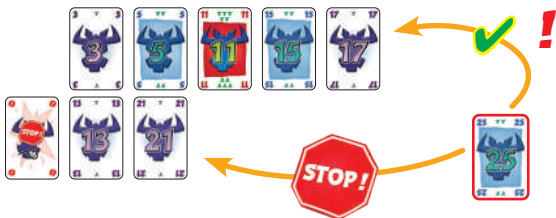


Exemple : Clément a joué le « 20 ». Pour lui éviter de ramasser les cartes de la série, l'équipe décide d'utiliser la carte spéciale **7 qui prend !** Clément place la carte spéciale à gauche de la série, et son « 20 » à droite du « 17 ». La personne qui déposera ensuite une carte dans cette série devra en ramasser l'ensemble des cartes.



Stop

Lorsque vous utilisez cette carte, posez-la à gauche de la rangée de votre choix. Elle est désormais verrouillée : personne ne peut y ajouter, remplacer, insérer ou glisser une carte, ni ramasser les cartes de la série. Vous décidez **librement** du moment où retirer cette carte spéciale. Lorsque vous le faites, remettez la carte dans la boîte de jeu. Tant que la carte spéciale est présente, les cartes que vous jouez doivent être déposées dans les autres rangées non verrouillées.



*Exemple : avant que le Bœuf ne dépose son « 25 », l'équipe utilise la carte spéciale **Stop** dans la 2^e rangée. Elle est désormais verrouillée et le Bœuf ne peut plus y déposer sa carte. À la place, il doit la déposer dans la 1^{re} rangée, où la série est déjà terminée. Il doit donc en ramasser les cartes.*



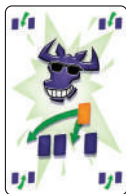
Remplacer

Lorsque vous utilisez cette carte, un membre de l'équipe reprend en main la carte qu'il vient de jouer. Il choisit ensuite une autre carte numérotée de sa main et la dépose **immédiatement** dans la rangée appropriée. La nouvelle carte numérotée ne change pas l'ordre dans lequel les **autres** cartes numérotées doivent être déposées.

Vous **ne pouvez pas** utiliser cette carte spéciale sur la carte jouée par le Bœuf.



Exemple : Claire a joué le « 25 ». Elle devrait normalement le déposer à côté du « 17 » et ramasser les cartes de cette série. L'équipe décide de laisser Claire utiliser la carte spéciale **Remplacer**. Elle reprend en main le « 25 » et joue le « 15 » à la place, qu'elle peut déposer dans une autre rangée, à côté du « 10 ». Elle ne doit donc ramasser aucune carte.



Insérer

Lorsque vous utilisez cette carte spéciale, **une** des cartes que vous avez jouées peut être déposée ailleurs qu'à la fin de la série appropriée. À la place, choisissez **n'importe quelle** série et déposez-y la carte entre deux cartes numérotées ou au début de la série. Votre carte doit toutefois continuer à respecter l'ordre **croissant** de la série. Si la carte est insérée dans une série terminée, vous devez en ramasser les cartes. La dernière carte de cette série devient alors sa nouvelle première carte.

Vous **ne pouvez pas** utiliser cette carte spéciale sur la carte jouée par le Bœuf.

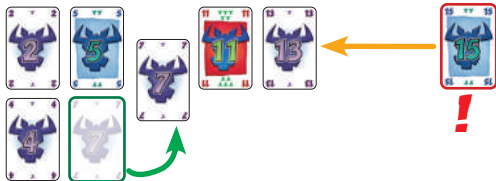


Exemple : Maxime a joué le « 10 ». C'est une carte de faible valeur qu'il ne peut déposer dans aucune des quatre séries sans d'abord en ramasser les cartes. L'équipe souhaite éviter cela et utilise la carte spéciale **Insérer**. Elle permet à Maxime de déposer son « 10 » entre le « 5 » et le « 11 » sans devoir ramasser de cartes.



Glisser

Lorsque vous utilisez cette carte spéciale, faites glisser une des cartes déjà en place vers une **autre** rangée **avant de déposer** l'une des cartes que vous avez jouées. La carte qui glisse peut être insérée entre deux cartes ou aller au début ou à la fin d'une série, mais l'ordre **croissant** doit être respecté. Si la carte se glisse dans une série terminée, vous devez en ramasser les cartes. La dernière carte de cette série devient alors sa nouvelle première carte.



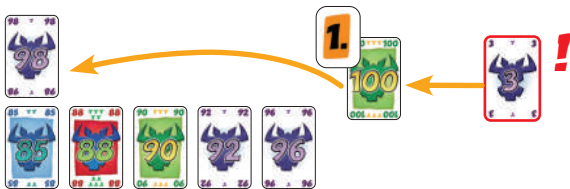
*Exemple : le Bœuf a joué le « 15 ». Avant qu'il ne dépose sa carte, l'équipe utilise la carte spéciale **Glisser** et déplace le « 7 » de la rangée du bas vers celle du haut. Le « 15 » du Bœuf n'est plus la 5^e carte de la série mais la 6^e, il doit donc ramasser les cartes de cette série.*



Première carte

Lorsque vous utilisez cette carte spéciale, vous décidez quelle carte déposer en premier parmi celles jouées, quelle que soit sa valeur. Si deux cartes spéciales « Première carte » sont disponibles et que vous souhaitez les utiliser lors d'un même tour, vous décidez quelle carte déposer en premier puis en deuxième.

Vous **ne pouvez pas** utiliser cette carte spéciale sur la carte jouée par le Bœuf.



Exemple : le Bœuf a joué une carte de faible valeur et doit ramasser la carte de la 1^{re} série, puisqu'elle comptabilise de loin le moins de têtes de bœuf. Avant qu'il ne dépose sa carte, l'équipe décide de laisser Laure utiliser la carte spéciale **Première carte**. Elle lui permet de déposer son « 100 » dans la 1^{re} série, ce qui lui évite de ramasser les cartes de la 2^e série et charge le Bœuf de trois têtes de bœuf supplémentaires par la même occasion.



Dernière carte

Vous utilisez cette carte spéciale, vous décidez quelle carte déposer en dernier parmi celles jouées, quelle que soit sa valeur. Si deux cartes spéciales « Dernière carte » sont disponibles et que vous souhaitez les utiliser lors d'un même tour, vous décidez quelle carte déposer en avant-dernier puis en dernier.

Vous **ne pouvez pas** utiliser cette carte spéciale sur la carte jouée par le Bœuf.

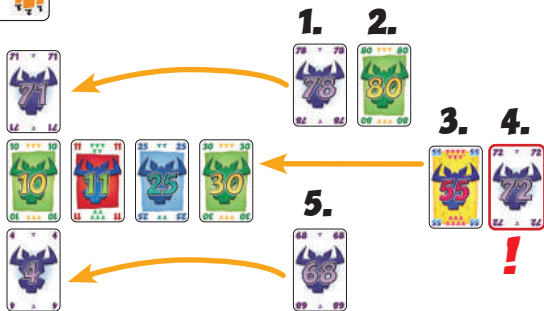


Exemple : Clément a joué le « 100 » et devrait normalement ramasser les cartes de la série. Pour éviter cela, l'équipe le laisse utiliser la carte spéciale **Dernière carte**. Le Bœuf doit donc finalement déposer sa carte avant Clément. Le « 103 » devient la 6^e carte de la série, le Bœuf doit donc en ramasser les cartes.



Trier

Lorsque vous utilisez cette carte spéciale, vous choisissez l'ordre dans lequel **toutes** les cartes jouées sont déposées, quelles que soient leurs valeurs.



Exemple : Clément, Claire, Maxime et Laure ont joué les cartes « 55 », « 58 », « 78 » et « 80 », tandis que le Bœuf a joué le « 72 ». Si l'équipe n'utilisait aucune carte spéciale, elle devrait déposer le « 55 » dans la 2^e série, puis en ramasser les cartes en déposant ensuite le « 68 ». C'est hors de question ! La carte spéciale **Trier** permet à l'équipe de déposer d'abord le « 78 » et le « 80 », puis de continuer avec le « 55 ». Le Bœuf doit ensuite déposer son « 72 » et ramasser les cartes de la 2^e série. Et enfin, l'équipe dépose le « 68 » dans la 3^e série.



COMMUNICATION LIMITÉE

Même si vous jouez en équipe, vous **ne devez pas montrer les cartes que vous avez en main** aux autres. Vous ne pouvez pas discuter des cartes que vous souhaitez jouer ni communiquer les numéros qu'il vous reste en main.

Vous ne pouvez exprimer votre volonté d'utiliser des cartes spéciales ou discuter de la manière dont vous souhaitez déposer vos cartes qu'après les avoir retournées.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque vous avez joué toutes les cartes de votre main et les avez déposées dans les rangées. Comptez alors les points négatifs dans votre pile de têtes de bœuf. Comptez aussi les points négatifs récupérés par le Bœuf. Si vous avez moins de points que le Bœuf, vous remportez la partie.

Si c'est l'inverse, retentez votre chance ! Vous devriez réussir la prochaine fois !

PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS

Vous pouvez aussi vous mesurer au Bœuf en solo ou en duo. Dans ce cas de figure, vous devez toutefois **doubler** vos points négatifs en fin de partie. Pourrez-vous le battre ?

Par ailleurs, si vous affrontez le Bœuf en **solo**, vous ne disposerez d'**aucune carte spéciale**.

Remarque : aucun bovin n'a été blessé dans le développement dans ce jeu et de la variante « **Bœuf contre tous** ».



 Wolfgang Kramer

 Franz Vohwinkel



© AMIGO

Spiel + Freizeit GmbH

D-63128 Dietzenbach, 1994-2024

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes

F62930 WIMEREUX - France

www.gigamic.com



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Données et adresse à conserver.
07-2023