

6 NIMMT! (6 QUI PREND !) - RÈGLES

PRÉPARATION DU JEU

2 à 8 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join** . Démarrez le jeu avec **/start** . Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de **l'outil Jeu** <URL: /Hilfe/Tools/Spielverwaltung/>.

LE JEU ET SON OBJECTIF



Chaque joueur reçoit dix cartes, entre 1 et 104, qui sont ordonnées dans l'ordre croissant. Au milieu du plateau, se trouvent au début du jeu quatre cartes, qui servent de début de rangées de pose. A partir de là, à chaque tour les joueurs choisissent une carte à poser - et on commence par la carte la plus basse, puis les cartes dans l'ordre croissant.

Les cartes sont posées selon les critères suivants :

- Les cartes d'une série doivent toujours être dans un ordre croissant
- Une carte doit être placée à droite de la série, pour laquelle la différence avec la carte la plus à droite est la plus petite.



Que se passe t'il lorsqu'une rangée est déjà pleine ?

Celui qui pose la sixième carte reçoit les cinq premières cartes comme pli "négatif" et reçoit comme points négatifs le nombre de boeufs à cornes reproduits sur ces cartes. La carte posée comme sixième forme maintenant une nouvelle rangée de pose pour les joueurs suivants.

Cas particulier :

Si une carte est plus faible que la plus faible des cartes de droite de chaque rangée, le joueur doit choisir une des quatre séries (en cliquant) comme pli, et reçoit les points négatifs correspondants. Habituellement on prend donc la série qui donne le moins de points négatifs. La carte est traitée exactement comme pour le cas d'une sixième carte.

Lorsque l'on a joué toutes ses dix cartes, une nouvelle manche commence. Le jeu se termine avec la manche dans laquelle un joueur obtient un total de plus de 66 points négatifs. Le vainqueur est le joueur avec le moins de points négatifs.

SON TOUR DE JEU

Au début de chaque tour, tous les joueurs choisissent en cliquant une carte qu'ils veulent poser. Ensuite toutes les cartes choisies sont découvertes et sont posées dans l'ordre croissant suivant les critères énoncés plus haut.

OPTIONS

tactic

Avec cette variante tactique, seules les cartes de valeur 1 jusque $(10 \times \text{nombre de joueurs}) + 4$, sont utilisées ; par exemple pour cinq joueurs seulement les cartes 1 à 54.

logic

Au début de chaque manche, les cartes sont choisies une par une par les joueurs.

profi

Avec cette variante, le deuxième critère est modifié : les cartes peuvent être placées à gauche ou à droite des séries. Pour savoir où placer, on regarde la plus petite différence avec les cartes de gauche et de droite de chaque rangée. En cas de différence identique la carte est posée à droite.

Exemple : Une série se termine avec 13, une autre commence avec 23. Aucune autre série ne commence ou se termine avec une valeur entre cela. La carte 18 est mise ainsi à droite du 13, ensuite le 21 suivant est placé à gauche à côté du 23.