

6 NIMMT (le 6 qui prend)



Contenu du Jeu

104 cartes allant de 1 à 104, 1 règle du jeu

Début

Chaque joueur a en main 10 cartes numérotées sur lesquelles figurent les bêtes à cornes. 4 de ces mêmes cartes sont placées en colonne sur la table.

Déroulement

Le principe du jeu est de former des rangées de cartes d'ordre croissant à la droite des 4 cartes de référence sans ne jamais poser la 6^{ème} carte.

A chaque tour, chaque joueur joue simultanément une carte qu'il souhaite placer.

Le joueur ayant présenté la carte de plus petite valeur débute et la place à la droite de la carte inférieure la plus proche (ex : je veux poser mon 10 et sur la table sont présents dans des rangées différentes le 5 et le 8, je placerais donc mon 10 à la droite du 8).

Mais une rangée ne peut excéder 5 cartes, le joueur contraint de placer la sixième carte de la rangée doit prendre les 5 cartes de la ligne (et donc leur valeur en bête à cornes) ; sa carte devenant le première de la rangée. Les cartes ramassées sont écartées pour être comptabilisées en fin de partie.

Et si une carte est trop petite pour être placée à la suite des autres, son propriétaire doit ramasser les cartes de la rangée de son choix et placer sa carte en tête.

Fin du Jeu

A la fin des 10 tours, quand plus personne n'a de carte en main, chacun compte ses bêtes à cornes. Le joueur possédant le moins de bêtes à corne est déclaré vainqueur de la partie.

<http://www.tmtdm.net/>