

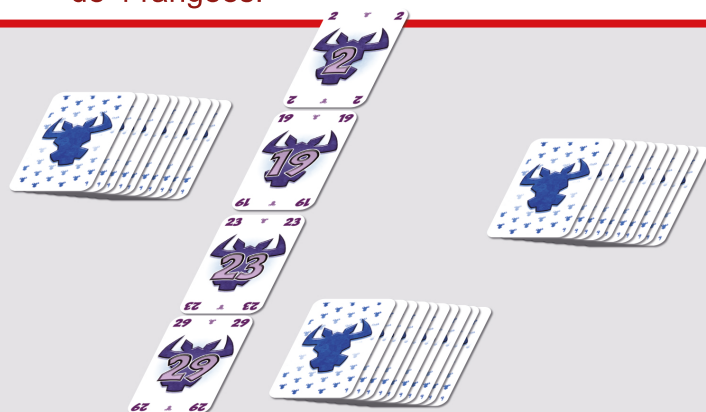
6 qui surprend !

On joue avec un nombre de cartes défini en fonction du nombre de joueurs.

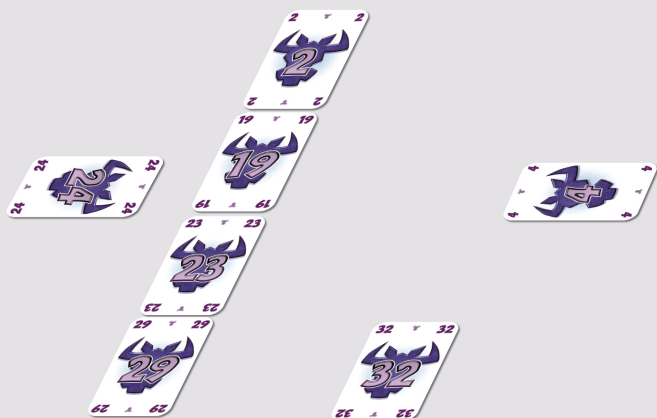
$$\text{Nombre de cartes} = \text{Nombre de joueurs} \times 10 + 4 \text{ cartes}$$

Note : on sort du jeu les cartes dont la valeur est supérieure au nombre de cartes utilisées pour la partie.
Par exemple, à 3 joueurs, on jouera avec 34 cartes numérotées de 1 à 34 ; à 4 joueurs, 44 cartes de 1 à 44. Les cartes sont ensuite mélangées.

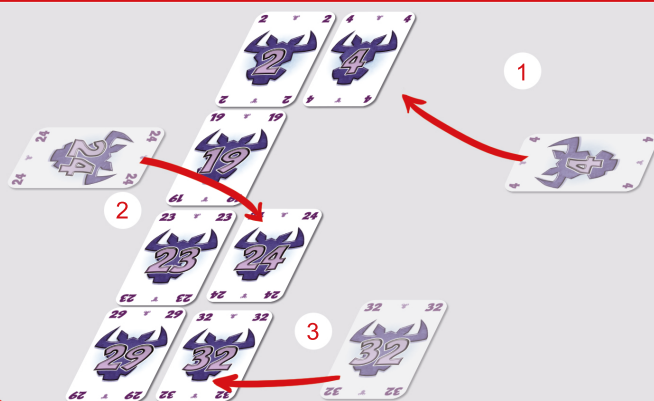
Chaque joueur reçoit 10 cartes.
Les 4 cartes restantes sont placées sur la table verticalement et forment le début de 4 rangées.



À chaque tour, les joueurs choisissent une carte de leur main, la posent face cachée sur la table, puis la révèlent en même temps.



Le joueur qui a joué la carte de plus petite valeur commence à placer sa carte dans les rangées, puis le joueur qui a joué la carte de la valeur immédiatement supérieure et ainsi de suite.



Les cartes doivent toujours se succéder dans l'ordre croissant et être placées dans la série où la différence entre la dernière carte et la nouvelle est la plus faible.



Quand un joueur pose la 6^e carte d'une rangée, il doit ramasser les 5 cartes précédentes et poser sa carte qui forme alors le début d'une nouvelle rangée.



Les cartes récupérées sont mises de côté dans une pile personnelle de pénalité.

Si un joueur ne peut pas poser sa carte (carte de trop faible valeur), alors il ramasse les cartes de la rangée de son choix et pose sa carte à la place pour créer une nouvelle rangée.



La manche se termine quand les joueurs ont joué leur 10 cartes. Chaque joueur compte alors les têtes de boeufs figurant sur les cartes qu'il a ramassées au cours de la partie.



De nouvelles manches sont jouées jusqu'à ce qu'un joueur ait cumulé au moins 66 têtes de boeufs.

Celui qui totalise alors le moins de têtes de boeufs gagne la partie !



CARTES SPÉCIALES

5^e série



Permet de rajouter une 5^e série

Insérer



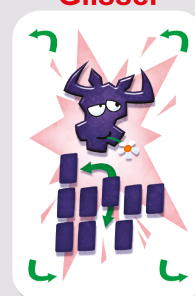
Permet de placer sa carte entre 2 cartes d'une série.

Remplacer



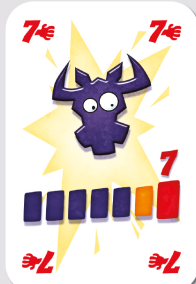
Permet de remplacer une carte révélée par une de votre main.

Glisser



Permet de déplacer une carte d'une série à l'autre.

7 qui prend



Permet de ne pas ramasser votre série.

Négatif = Positif



Permet de transformer les points négatifs d'une carte en positifs.

Stop



Permet de bloquer une série.

