

# 6 qui perd!

PLUS



Une Variante du jeu de cartes « 6 qui perd ! » pour 2 à 7 joueur à partir de 10 ans

Contenu: 7 cartes avec le chiffre 0

**Attention:** Pour cette variante, vous avez besoin des 104 cartes de jeu de l'édition limitée de 2005.

Présentation:



6 qui perd ! est devenu après 10 ans d'existence un jeu très populaire mais aussi un Grand Classique. Cependant, la règle du jeu a été critiqué sur un point au cours de son existence, à savoir d'accumuler le moins de points possible. Cette critique n'a pas laissé indifférent Wolfgang Kramer (l'auteur de 6 qui perd !), c'est pourquoi il a créé cette variante afin de faire taire ces derniers critiques.

Le but du jeu est maintenant d'avoir le plus possible de carte. De ce fait chaque carte que vous prenez vous rapportera pour chaque tête de taureaux un point de plus. Le gagnant du jeu sera la personne qui aura le plus de point à la fin.

Toutes les règles du 6 qui perd ! normal ainsi que celles de l'extension sont valables.

## Préparation du jeu :



Prenez une feuille de papier ainsi qu'un crayon, ensuite mélangez les 104 cartes du jeu de base. Formez 4 rangées de cartes de la façon suivante : Déposez les 4 cartes du dessus de la pile sur la table, faces visibles. Chaque carte représente le début d'une série, qui, cette première carte comprise, ne doit pas comporter plus de 5 cartes en tout.

Ensuite prenez les 100 cartes restantes et mélangez-les avec les 7 autres cartes de l'extension. Après les avoir mélangées, distribuez 15 cartes à chaque joueur. La pile de cartes restantes ne sera plus utile avant la prochaine partie.

Chaque joueur classe ses cartes dans sa main de façon croissante.

## Déroulement du jeu :



Dans cette variante les joueurs peuvent prendre une ou deux cartes de leur jeu pour la ou les déposer faces cachées devant eux. Une fois que le dernier s'est décidé, on retourne les cartes.

Celui qui a déposé la carte la plus faible est le premier à jouer sa carte dans une des 4 rangées, puis vient le tour de la deuxième carte la plus faible et ainsi de suite. Il est donc possible qu'un même joueur puisse jouer deux cartes à la suite. Comme maintenant le but du jeu est de ramasser le plus de cartes et de points possibles, votre but sera donc de déposer la sixième carte d'une rangée pour ramasser les cartes. La sixième carte devient comme dans le jeu de base, la première carte de la nouvelle rangée.

**Attention** si l'une des cartes jouées est plus faible que les 4 cartes des rangées, le joueur pose sa carte dans la rangée ayant la carte la plus élevée. Il ne doit donc pas ramasser la rangée sauf s'il s'agit de la sixième carte.

## La pile des plus :



Les joueurs déposent devant eux sur la table dans une pile appelée « La pile des plus », les cartes qu'ils ramassent au cours de la partie.

Attention les joueurs ne doivent en aucun cas mettre les cartes ramassées dans leurs mains.

## Les cartes zéro :



Les cartes zéro sont des cartes spéciales, en effet, elles se jouent soit toute seule soit avec une autre carte au début d'un tour. Lorsqu'elles sont jouées avec une autre carte, la carte numérotée est jouée en première. De plus, la carte numérotée n'a exceptionnellement pas de valeur et peut être alors posée sur n'importe quelle rangée sans prendre en compte les valeurs des cartes. Ensuite la carte zéro va directement dans « sa pile des plus ».

Si une carte zéro est jouée toute seule, elle va directement dans « la pile des plus » du joueur sans aucun effet sur le jeu.

Enfin si plusieurs joueurs jouent en même temps des cartes zéro, le premier sera le joueur ayant la plus faible carte accompagnant la carte zéro.

### Fin de la partie :



Lorsqu'un joueur ne possède plus aucune carte, la partie s'arrête pour lui.

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes. Il peut arriver qu'il ne reste qu'un seul joueur à jouer à la fin d'une partie. Une fois toutes les cartes jouées, les joueurs comptabilisent, comme point « plus », les têtes de bœufs de leurs cartes de « leur pile plus ». Le nombre de points des joueurs est noté sur une feuille et une nouvelle partie peut alors recommencer.

Autant de parties désirées peuvent être jouées et le vainqueur sera le joueur qui aura le plus de points.

### Astuces :



Vous devez jouer de façon à ce que vous ramassiez le plus de rangées possible. Il faut certes de la chance mais également connaître des tactiques :

- **Le nombre suivant** : Si vous possédez une carte dont le nombre suit immédiatement le nombre de la cinquième d'une rangée, alors vous devez jouer celle-ci.
- **La carte zéro** : Le joueur qui pose cette carte spéciale a également la chance de ramasser une rangée.  
Exemple : Dans une rangée, la cinquième carte est le 80, un joueur possède le 82 et il le joue avec le 0, vous devez poser le 82 et prendre la rangée, même si un autre joueur pose le 81.
- **Le duo** : Un joueur peut bénéficier d'un avantage avec deux cartes qui se suivent directement. En effet, le joueur va attendre qu'une rangée ait pour quatrième carte, une carte très élevée et la plus haute, pour pouvoir placer son duo qui est inférieur à cette quatrième carte ainsi qu'autres cartes finales. Exemple : Dans une rangée, la quatrième carte est le 94, elle est dans le même temps la carte la plus élevée des quatre rangées. Un joueur possède le 3 et le 4, cartes inférieures à toutes les cartes finales posées. Lorsque le joueur joue ces deux cartes ensemble, il peut poser ce duo dans la rangée 94 et prendre les 5 cartes de cette rangée. Le 4 reste alors comme première carte de la nouvelle rangée.

### Variante pour 6 qui perd ! Plus :



Les cartes zéro seront distribuées à chacun des joueurs au début d'une partie.

Pour une partie de 2 à 3 joueurs : Chaque joueur reçoit deux cartes zéro

Pour une partie de 4 à 7 joueurs : Chaque joueur reçoit une carte zéro

Les cartes zéro non distribuées sont mélangées avec les autres 100 cartes du jeu, après avoir fait les quatre rangées de la partie. Ensuite chaque joueur reçoit 15 cartes dans sa main pour la partie.

Dans les deux variantes suivantes, le but est d'avoir le plus petit nombre de points possible.

**Première variante** : Comeback au 6 qui perd!

Le but étant d'avoir le moins de points possible et donc de ramasser le moins de rangées possible, la variante revient alors à reprendre les règles de base mais en rajoutant les cartes zéro de 6 qui perd! Plus.

**Deuxième variante** : Le zéro qui bloque

Maintenant, chaque joueur a 12 cartes dans sa main et le plus jeune joueur commence ensuite c'est son voisin de gauche. Les règles sont les mêmes que le 6 qui perd! Plus. Un joueur doit jouer une carte zéro s'il est dans une situation difficile et qu'il doit prendre une rangée. La carte zéro jouée sera mise de côté et la rangée ne sera pas prise. A la fin de la partie, le joueur qui aura ramassé le plus de points commencera la nouvelle partie en premier.

Bon jeu à tous!

