CARTES

6 qui prend : règles (104 cartes, têtes de bœuf, 66 points)

Mis à jour le 13 juillet 2026

104 cartes, 4 rangées, pose simultanée, la 6e carte ramasse la rangée et ses têtes de bœuf : le jeu de bluff et d'anticipation expliqué.

Le 6 qui prend ! (titre original 6 nimmt !) est un jeu de cartes malin pour 2 à 10 joueurs qui se joue avec 104 cartes numérotées de 1 à 104. À chaque tour, tout le monde pose une carte en même temps, puis on les range dans 4 rangées par ordre croissant. La règle d'or : la 6e carte ajoutée à une rangée oblige son joueur à ramasser les 5 premières et à empocher leurs têtes de bœuf, qui sont des points de pénalité. Le but est d'en accumuler le moins possible : la partie s'arrête dès qu'un joueur atteint 66 têtes. Ce guide détaille la mise en place, la résolution des cartes et le décompte.

Autres jeux de cartes rapides à plusieurs : le président, l'UNO ou le Dobble.

Objectif et matériel

Objectif : ramasser le moins de têtes de bœuf possible. Contrairement à la plupart des jeux, on cherche ici à éviter de collecter des cartes.

Matériel : 104 cartes numérotées de 1 à 104, chacune portant de 1 à 7 têtes de bœuf.

Joueurs : 2 à 10 (idéal de 4 à 6). Durée : 20 à 45 minutes.

Les têtes de bœuf

Le nombre de têtes de bœuf sur une carte dépend de son numéro :

Type de carte	Têtes de bœuf
Multiple de 5 (5, 15, 25…)	2 têtes
Multiple de 10 (10, 20, 30…)	3 têtes
Multiple de 11 (11, 22, 33…)	5 têtes
Le 55 (multiple de 5 et de 11)	7 têtes
Toutes les autres cartes	1 tête

Retenez que les « gros » numéros ronds coûtent cher : le 55 est la carte la plus lourde du jeu.

Mise en place

1. Mélangez les 104 cartes et distribuez 10 cartes à chaque joueur.
2. Piochez 4 cartes et posez-les face visible, l'une sous l'autre : elles amorcent les 4 rangées.
3. Le reste des cartes est mis de côté : il ne servira pas dans cette manche.

Déroulement d'un tour

1. Chaque joueur choisit secrètement une carte de sa main et la pose face cachée devant lui.
2. Quand tout le monde est prêt, on révèle les cartes en même temps.
3. On les résout de la plus petite à la plus grande, une par une.

Où placer sa carte ?

Chaque carte se range dans la rangée dont la dernière carte (à droite) est :

- la plus proche possible de la carte jouée,
- tout en étant inférieure à elle.

Autrement dit, on pose toujours sa carte à la suite d'un numéro plus petit et le plus voisin. Une rangée peut contenir jusqu'à 5 cartes.

La 6e carte : ramasser la rangée

Si une rangée contient déjà 5 cartes et que votre carte devient la 6e, vous devez ramasser les 5 cartes de cette rangée. Vous encaissez leurs têtes de bœuf en pénalité, et votre carte devient la nouvelle 1re carte de la rangée désormais vide.

Carte trop basse : choisir une rangée

Si votre carte est plus petite que la dernière carte de toutes les rangées, elle ne peut se ranger nulle part. Vous devez alors ramasser une rangée entière de votre choix (en général la moins chargée en têtes), et votre carte la remplace comme première carte.

Fin de manche et de partie

Une manche dure 10 tours : on joue toutes ses cartes en main. À la fin, chacun compte les têtes de bœuf des cartes qu'il a ramassées.

On additionne ces pénalités de manche en manche. Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 66 têtes de bœuf, la partie s'arrête : le joueur qui a le total le plus bas l'emporte.

Exemple de décompte

Joueur	Manche 1	Manche 2	Total
Alice	7	9	16
Bruno	15	21	36
Chloé	4	11	15

On continue tant que personne n'a atteint 66 têtes. Ici, la partie se poursuit : Chloé mène avec le plus petit total.

Variantes courantes

Variante « professionnelle » (règle avancée)

Au lieu de distribuer au hasard, chaque joueur ne reçoit que des cartes d'une plage réduite, ce qui rend les choix plus tactiques. Recommandée aux joueurs aguerris.

Choisir face cachée sans révéler l'ordre

Certaines tables résolvent les cartes dans l'ordre où elles ont été jouées et non par valeur : à éviter, car cela change l'équilibre du jeu.

Seuil de fin modulable

Pour une partie plus courte, abaissez le seuil à 44 têtes ; pour une partie longue, montez à 100.

Stratégie

- Anticipez ce que les autres vont jouer : une carte juste au-dessus d'une rangée à 5 cartes est un piège.
- Jouez parfois une petite carte pour ramasser volontairement une rangée peu coûteuse et repartir sur du propre.
- Gardez une carte très basse pour vous sortir d'une main difficile en fin de manche.

- Surveillez les cartes lourdes (multiples de 10 et de 11, et surtout le 55) déjà posées.

Erreurs fréquentes

- Résoudre les cartes dans le désordre : on les range de la plus petite à la plus grande.
- Croire qu'on marque des points en ramassant : ici, les têtes de bœuf sont des pénalités.
- Oublier qu'une carte trop basse oblige à prendre une rangée.
- Placer une carte dans une rangée dont la dernière carte est plus grande : interdit.

Conseils selon le nombre de joueurs

Le 6 qui prend s'adapte de 2 à 10 joueurs, mais l'expérience change beaucoup selon la table :

- À 2 ou 3 joueurs : peu de cartes posées par tour, on maîtrise mieux les rangées. On applique souvent la variante avancée pour plus de tension.
- De 4 à 6 joueurs : le format idéal. Assez de cartes pour créer des surprises, sans que tout devienne ingérable.
- De 7 à 10 joueurs : chaos joyeux. Les rangées se remplissent vite, l'anticipation devient difficile et le hasard pèse davantage. Parfait pour une ambiance festive.

Pourquoi ce jeu séduit

Créé par l'auteur allemand Wolfgang Kramer, 6 nimmt ! est un classique du jeu de société moderne, primé et traduit dans de nombreuses langues. Son succès tient à une règle qui s'explique en deux minutes mais offre une vraie profondeur : comme tout le monde joue en même temps, chaque tour est un pari sur les intentions des autres. On y trouve le plaisir du bluff sans la lourdeur d'un jeu de gestion. Une boîte tient dans la poche, une partie se boucle en une demi-heure, et l'on rejoue aussitôt pour prendre sa revanche.

Rappel des points clés

- Tout le monde joue une carte en même temps, puis on résout de la plus petite à la plus grande.
- La 6e carte d'une rangée fait ramasser les 5 précédentes.
- Une carte trop basse oblige à prendre une rangée entière.
- On veut le moins de têtes de bœuf ; la partie s'arrête à 66.

FAQ : 6 qui prend

Combien de cartes dans 6 qui prend ? 104 cartes numérotées de 1 à 104, portant chacune de 1 à 7 têtes de bœuf.

Combien de joueurs ? De 2 à 10, l'idéal étant 4 à 6 joueurs.

Quand la partie s'arrête-t-elle ? Dès qu'un joueur atteint 66 têtes de bœuf. Le joueur au plus petit total gagne.

Que sont les têtes de bœuf ? Des points de pénalité imprimés sur les cartes : 1 par défaut, 2 pour les multiples de 5, 3 pour les multiples de 10, 5 pour les multiples de 11, et 7 pour le 55.

Pourquoi « 6 qui prend » ? Parce que la 6e carte ajoutée à une rangée oblige à ramasser les 5 précédentes : c'est celle qui « prend ».

6 qui prend ou UNO ? L'UNO se joue chacun son tour en défaussant ; 6 qui prend fait jouer tout le monde simultanément et récompense l'anticipation plutôt que la chance.