

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

Mélangez les 104 cartes et distribuez 10 cartes à chaque joueur.

Piochez 4 cartes et posez-les face visible, l'une sous l'autre : elles amorcent les 4 rangées.

Le reste des cartes est mis de côté : il ne servira pas dans cette manche.

Déroulement d'un tour

Chaque joueur choisit secrètement une carte de sa main et la pose face cachée devant lui.

Quand tout le monde est prêt, on révèle les cartes en même temps.

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	79	16	Bruno	152	136	Chloé	41	115
-------	----	----	-------	-----	-----	-------	----	-----

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.