

## **Six qui prend**

Type de contenu : Texte

Titre(s) : Six qui prend [jeu de cartes] : Gare aux vacheries !

Auteur(s) : Kramer, Wolfgang

Autre(s) auteur(s) : Vohwinkel, Franz

Editeur, producteur : France : Gigamic, 2017

EAN : 3421272101337

Autres classifications : A402 Type de jeux - Jeu de sequence

A409 Type de jeux - Jeu mathématique

D301 Types d'activités sociales - Jeu compétitif

Note(s) : 10 ans et plus 2 à 10 joueurs 45 minutes

Note sur le contenu : 104 cartes et 1 livret de règles.

Résumé ou extrait : Le but de ce jeu de cartes est d'avoir le moins de têtes de bœuf à la fin de la partie. Les cartes ont 2 valeurs, une valeur numérique (de 1 à 104) et une valeur de 1 à 7 représentée par des têtes de bœufs. Lors de chaque manche, chaque joueur reçoit 10 cartes au hasard, il y aura donc 10 tours par manche. À la fin de chaque manche chacun note son total sur un bloc de score et si personne n'a atteint 66 têtes de bœuf une nouvelle manche commence. La partie prend fin quand un des joueurs a atteint les 66 têtes de bœuf.

Adresse électronique et mode d'accès : <https://www.gigamic.com/plus-de-cinq-joueurs/58-6-qui-prend--3421272101337.html>

Image de présentation :



Text alternatif image de présentation : 33277.png