



Jeu de société

Auteur(s) : Kramer, Wolfgang (Auteur); Vohwinkel, Franz (Illustrateur)

Titre(s) : 6 [Six] qui prend / Wolfgang Kramer ; illustré par Franz Vohwinkel.

Editeur(s) : Wimereux : Gigamic, 2020.

Contient : 1 règle du jeu (4 pages). - + 104 cartes. - 1 règle du jeu. - 1 boîte de rangement.

Résumé : Le principe du jeu est très facile à comprendre. Il y a 104 cartes numérotées dans le jeu. Sur certains cartes apparaissent des "têtes de taureaux", correspondants à des points négatifs. 4 cartes sont placées en colonne sur la table, face visible, puis 10 cartes sont distribuées à chaque joueur. Ensuite, les joueurs dévoilent simultanément une carte choisie dans leur main, qui sont placées sur la table d'après certaines conditions à suivre. Il faut cependant faire attention... Si vous placez la 6ème carte d'une ligne, vous récupérez l'intégralité de son contenu ! L'objectif final du 6 qui prend étant d'avoir le plus petit troupeau possible.

Notes : Boîte en carton. - De 2 à 10 joueurs. - Durée : 30-45 minutes. - A partir de 10 ans.

Sujet(s) : Jeu de mathématique

Genre,forme : Jeu de société



Exemplaires

Support	Cote	Localisation	Utilisation	Situation	Date retour
Jeu de société	JEU 10+ 6QU	Jeux de société	prêt normal	En rayon	