

Take a Number

Il est temps de courir après les taureaux à nouveau dans **Take a Number**.

Ce jeu de cartes commence avec le même principe que le jeu **6 qui prend**: à chaque tour, les joueurs révèlent tous simultanément une carte de leur main, ces cartes sont placées dans les lignes existantes, une à la fois, en commençant par la carte de plus petite valeur. Si une ligne est pleine, alors celui qui a joué cette carte finale prend toutes les cartes déjà dans la ligne et marquera des points négatifs pour tous les taureaux présents sur ces cartes.

Take a Number modifie ces règles de quelques façons. Chaque joueur commence avec 8 cartes en main et une ligne personnelle X. Les cartes jouées seront placées dans trois rangées, soit une de 3, de 4 et de 5 cartes. Chaque fois que quelqu'un prend des cartes d'une rangée, ces cartes vont dans la main du joueur, et celui-ci joue une des cartes ramassées qu'il place dans sa ligne personnelle X.

Toutes les cartes de cette rangée X, doivent également être jouées dans un ordre croissant. Si vous ne pouvez pas respecter l'ordre croissant, alors vous défaussez toutes les cartes et recommencez une nouvelle ligne X. Toutes les cartes défaussées vaudront le double des points à la fin de la manche.

Une manche se termine quand quelqu'un joue la dernière carte de sa main et on joue autant de manches qu'il y a de joueurs. À la fin de la partie, celui qui a le moins de points est déclaré grand vainqueur.