



CONTENTS

- 1 Rulebook
- 30 Wooden Disks
- 1 Wooden Board
- 1 Extension Bag (5 Bonus pieces for advanced play)

In *SIXTH!* you start as a simple “Pawn”, then you become a “Rook”, a “Bishop” or even a “Queen” to finally reach the highest rank in Makarenko’s Chess: King. Add or move one or several pawns and be the first to form a stack of at least six disks, with your colour on top of it.



AIM OF THE GAME

Create a tower of 6 or more (King). The player whose colour is on top is the winner.



SET UP

Place the game board in the middle of the table and give each player a set of 15 wooden disks in their colour. The silver pawns start the game.



PLAYING THE GAME

The game begins with an empty board (no pawn on the board). Each player, on their turn, must choose one of the following two options:

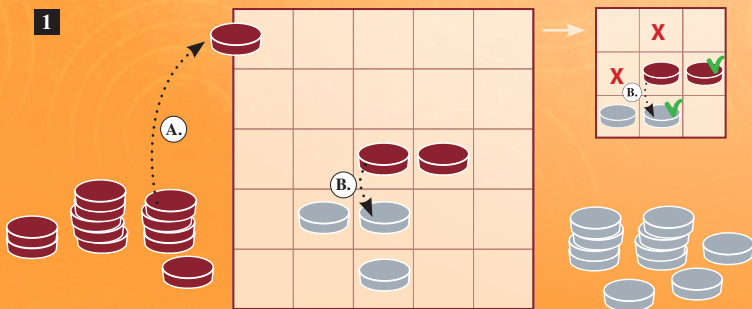
A. Introduce a new pawn on the board

The player adds a new disk (in their colour) to an empty space on the board. Ex. **1**

B. Move all or just a part of a stack

The player can move a whole stack (a stack can be composed of only one pawn) or they can split the stack into two parts and then they can move the upper part of this splitted stack. Ex. **1**

IMPORTANT: It is forbidden to move a pawn or a stack on an empty square of the board. Ex. **1**



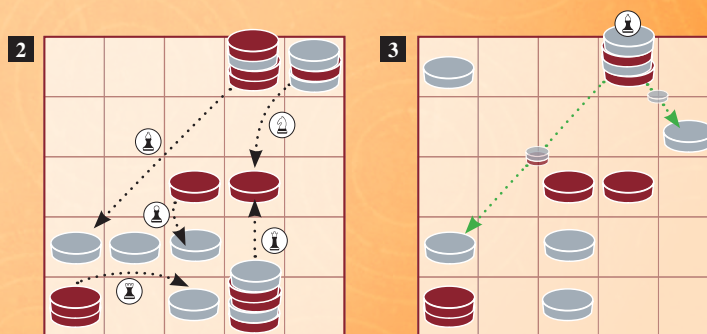
MOVEMENT RULES:

Movements follow strict rules according to the height of the stack from which you start playing.



Each stack represents a chess piece

- Stack with 1 disk (Pawn) - moves a single square in an orthogonal direction (not diagonally). Ex. **2**
- Stack with 2 disks (Rook) - moves any number of squares in an orthogonal direction on the first stack on its path. Ex. **2**
- Stack with 3 disks (Knight) - moves in L-shape, 3 squares (i.e. 2 squares in one direction, and 1 in another direction). Ex. **2**
- Stack with 4 disks (Bishop) - moves any number of squares in a diagonal direction on the first stack on its path. Ex. **2 3**
- Stack with 5 disks (Queen) - moves any number of squares in any direction on the first stack on its path. Ex. **2**



IMPORTANT: The colour of the disk on the stack just shows the colour of the stack not who it belongs to. You can move a stack with your colour on top of it or with the colour of an opponent. The stack can exceed 6 disks, and the game ends immediately. Stalemate: it is forbidden to play an opposite move to your opponent’s last move.

END OF THE GAME

Whenever a player creates a tower of 6 or more disks, the player whose colour is on top is the winner.

EXTENDED PLAY "6 X KING"

Each time a « King » is formed, the player whose colour is on top of it scores one point. Then the disk (or the disks if there are more than 6) on the stack is removed from the board so that there are just 5 disks left. The removed disks are not removed from the game and they could be reintroduced on the board later.

The first player to reach 6 points wins the game.

RULES FOR BONUS PIECES

Expand your SIXTH! army with these three special disks that bring new twists to the game!

Beware! Bonus pieces for expert players only!

Milady (white pawn):

There is only one Milady disk. It can be used any time during the game and by any player. It must be placed on an edge square of the board. When the Milady is a part of a stack, it counts as one disk. Ex. 3

Special ability: When visible (on top of a tower or by itself on a square) the active player must move a stack on top of it if possible. If there is no way to perform a move that ends on top of the Milady, then (and only then) the active player may choose a different action (adding a disk or moving a stack). If the Milady has other pieces on top of it, then it loses its special ability.

Adding in the Milady:

Both players start the game with 12 normal disks each. The Milady piece is placed on one of the edge squares of the board. It can be used any time and by any player during the game.

The Hunchback:

There are 2 Hunchback disks, one for each player. The Hunchback can be placed any time. When the Hunchback is a part of a stack, it counts as one disk. Ex. 3

Special ability: No disk can be placed on top of the Hunchback.

Adding in the Hunchbacks:

Both players start the game with 12 disks each (one Hunchback disk + 11 normal disks).

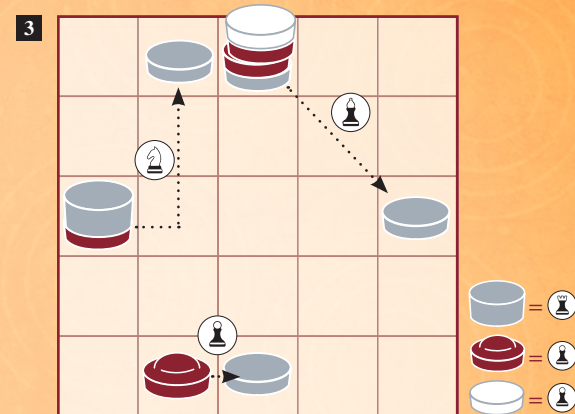
It can be added any time to any empty square on the board.

The Giant (thick disk):

There are 2 Giant disks, 1 for each player. The Giant can be played any time. By itself, it moves like a rook. When the Giant is a part of a stack, it counts as two disks. For example, if a stack is built in using the Giant and a pawn, it will have a height of three. Ex. 3

Adding in the Giants:

Both players start the game with 12 disks each (one Giant disk + 11 normal disks). It can be added any time to any empty square on the board.



Adding in the Milady, the Hunchbacks and the Giants:

Both players start with an army worth 12 points. You can build this army during the game or before the game by taking the disks you want to have (Pawns, Hunchback(s), Giant(s)), but be careful not to exceed 12 points. The disks have the following values:

- 1 Pawn counts as 1 point.
- 1 Hunchback counts as 3 points.
- 1 Giant counts as 2 points.

The ability to place the Milady piece counts as 2 points. In case that both players sacrificed two points for Milady, then the disk is placed on one of the edge squares of the board, and can be brought into the game at any time by any player. If only one player paid points for the Milady, then only he has the ability to place it. If neither player paid points for the Milady piece, then it cannot be used this game.

Original game idea by József Dorsonczky. © 2016 Blue Orange. Sixth! and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu

SIXTH!

József Dorsonczky



CONTENU

- 1 règle du jeu
- 1 plateau de jeu en bois
- 30 pièces en bois
- 1 sac extension (5 pièces bonus pour experts)

Dans SIXTH! vous commencez simple « Pion », devenez « Tour », « Cavalier » puis « Fou » ou encore « Dame » pour atteindre le plus haut grade des échecs de Makarenko : « Roi ». Ajoutez ou déplacez un ou plusieurs pions et soyez le premier à former une pile d'au moins 6 pions avec votre couleur au-dessus.

BUT DU JEU

Construire une pile d'au moins 6 pions (roi) avec son propre pion au sommet.

PRÉPARATION

Les joueurs choisissent une couleur et prennent les 15 pions correspondants.

Les "argentés" commencent la partie.

TOUR DE JEU

Le jeu commence à plateau vide (aucune pièce ne doit être disposée sur le plateau).

Chaque joueur à tour de rôle peut choisir entre les 2 actions suivantes :

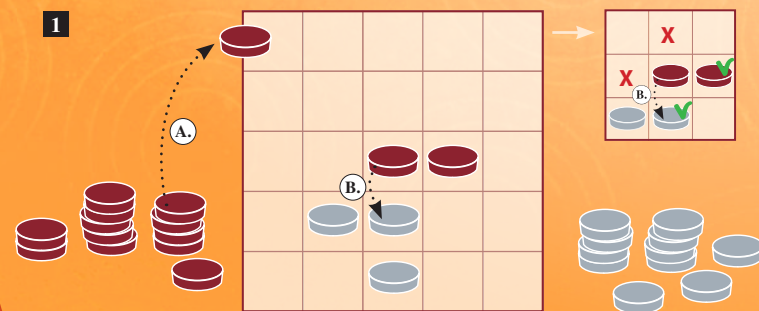
A. Introduire un nouveau pion :

Le joueur introduit sur n'importe quelle case libre un des pions de sa réserve. Ex. 1

B. Déplacer tout ou une partie d'une pile

Le joueur peut déplacer une pile (une pile peut être composée d'un seul pion) ou couper une pile en 2 et déplacer la partie haute de la pile. Ex. 1

IMPORTANT : Il est interdit de déplacer un ou une pile de pion(s) sur un espace vide. Ex. 1



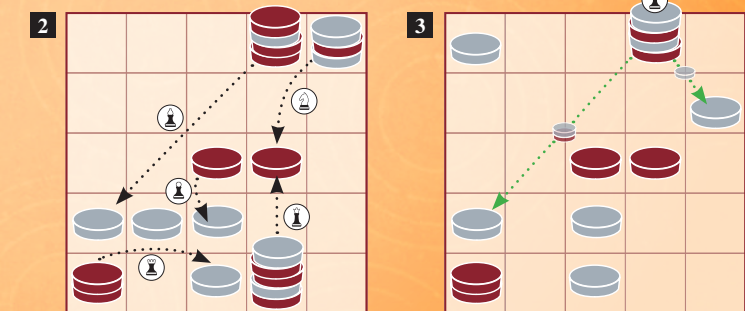
Règles de déplacement :

Les déplacements suivent des règles strictes suivant la hauteur de la pile de laquelle on part:



Chaque pile représente une pièce d'Échecs

- Pile de 1 pion (PION) : se déplace orthogonalement (jamais en diagonale) sur une pile voisine. Ex. 2
- Pile de 2 pions (TOUR) : se déplace orthogonalement sur la première pile dans la trajectoire de son coup. Ex. 2
- Pile de 3 pions (CAVALIER) : se déplace en L de 3 cases (2 cases dans un sens, puis 1 case de côté, ou 1 case dans un sens, puis 2 cases de côté). Ex. 2
- Pile de 4 pions (FOU) : se déplace en diagonale sur la première pile dans la trajectoire de son coup. Ex. 2 3
- Pile de 5 pions (DAME) : se déplace orthogonalement ou diagonalement sur la première pile dans la trajectoire de son coup. Ex. 2



IMPORTANT : La couleur du pion du sommet indique seulement la couleur de la pile et non son appartenance. Un joueur peut jouer avec une pile qui à son sommet à sa couleur ou celle de son adversaire.

La pile peut dépasser plus de 6 pions et la partie prend fin immédiatement.

Impasse : il est interdit de jouer un coup inverse à celui que vient de jouer son adversaire.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'une pile d'au moins 6 pions est formée (ROI), le vainqueur est le joueur dont le pion se trouve au sommet.

VARIANTE « 6 FOIS ROI »

Chaque fois qu'un ROI est formé, le joueur dont le pion se trouve au sommet gagne un point. Puis la pièce (ou les pièces si il y a en a plus de 6) au-dessus de la pile est retirée du plateau pour n'en laisser plus que 5. Les pions retirés ne sortent pas du jeu, ils pourront être réintroduits en cours de partie.

La partie se termine lorsqu'un joueur a cumulé 6 points.

REGLES POUR LES PIECES BONUS

Vous trouverez dans la boîte un sac contenant une extension. Attention ! Pièces Bonus pour Joueurs Experts uniquement !

Milady (pion blanc) :

Il n'existe qu'un pion Milady. Il peut être utilisé à n'importe quel moment de la partie et par n'importe quel joueur. Il doit être placé sur une des cases extérieures, en bordure de plateau. Il se déplace comme un Pion. Lorsqu'il est placé dans une pile, il compte comme 1 pion.

Capacité spéciale : Lorsque le pion Milady est visible (seul sur une case du plateau ou au dessus d'une pile de pions), le joueur actif est obligé de déplacer un ou une pile de pion(s) sur le dessus du pion Milady. Si aucun mouvement n'est possible pour capturer la pile du pion Milady et seulement dans ce cas, le joueur peut choisir une autre action (placer ou déplacer). Si le pion Milady est caché, il perd sa capacité spéciale.

Jouez à Sixth avec Milady :

Les joueurs commencent la partie avec 12 pions chacun. Le pion Milady est placé d'emblée sur une des cases en bordure de plateau. Il peut être utilisé à n'importe quel moment de la partie et par n'importe quel joueur. Ex. 3

Le Bossu (pion avec une bosse) :

Il existe 2 bossus, 1 pour chaque joueur. Le bossu peut être placé à n'importe quel moment de la partie.

Le Bossu se déplace comme un Pion.

Lorsqu'il est placé dans une pile, il compte comme 1 pion. Ex. 3

Capacité spéciale : Aucun pion ne peut être placé sur le Bossu.

Jouez à Sixth avec les Bossus :

Les joueurs commencent la partie avec 12 pions chacun dont le Bossu. Le Bossu peut être placé à n'importe quel moment de la partie.

Le Géant (pion épais) :

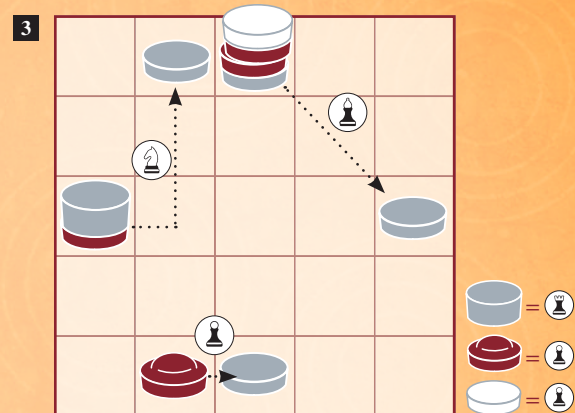
Il existe 2 Géants, 1 pour chaque joueur. Il peut être placé à n'importe quel moment de la partie.

Le Géant se déplace comme une Tour.

Lorsqu'il est placé dans une pile, il compte comme 2 pions. Par exemple, si une pile est construite utilisant le Géant et un Pion, la pile aura une hauteur de 3. Ex. 3

Jouez à Sixth avec les Géants :

Les joueurs commencent la partie avec 12 pions chacun dont le Géant. Il peut être placé à n'importe quel moment de la partie et à n'importe quel endroit libre du plateau



Jouez à Sixth avec tous les personnages :

Les joueurs commencent avec une armée de 12 points.

Vous pouvez la construire au fur et à mesure ou avant la partie en prenant les pions que vous souhaitez (pions simples, Bossu(s), Géant(s)), en prenant garde de ne pas excéder 12 points. Faites votre choix en regardant les valeurs des pions suivantes :

- 1 Pion coûte 1 point,
- 1 Bossu coûte 3 points,
- 1 Géant coûte 2 points,

La capacité à placer le pion Milady coûte 2 points (Dans ce cas, les 2 joueurs doivent sacrifier 2 points pour le pion Milady, il est placé sur une des cases en bordure de plateau et peut être joué à n'importe quel moment de la partie et par n'importe quel joueur. Si seulement 1 joueur sacrifie ses points pour le pion Milady, alors lui seul aura la possibilité de le déplacer). Si aucun des 2 joueurs ne sacrifie de points, alors le pion Milady ne peut être utilisé.

Jeu créé par József Dorsonczky. © 2016 Blue Orange. Sixth! et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Jeu publié et distribué sous licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabriqué en Chine. Conçu en France. www.blueorangegames.eu

SIXTH!

József Dorsonczky



COMPONENTES

- 1 tablero de madera
- 30 discos de madera (15 de cada color)
- 1 bolsa para juego avanzado (con 5 piezas extra)
- Reglas de juego

En SIXTH! comienzas el juego como un simple peón, más tarde te transformas en una torre, en un alfil o incluso en una reina para finalmente convertirte en Rey. Añade o mueve fichas a las pilas en juego hasta conseguir formar una pila de 6 con una de las tuyas encima y serás coronado.

OBJETIVO DEL JUEGO

Crear una torre de 6 o más piezas (Rey). El jugador que lleve el color de la pieza que esté encima de todas ganará la partida.

PREPARACIÓN

Se coloca el tablero en la mesa y cada jugador coge 15 discos de un mismo color. El jugador que lleve los discos plateados empieza el juego.

CÓMO SE JUEGA

En cada turno el jugador activo escoge realizar una de las siguientes acciones:

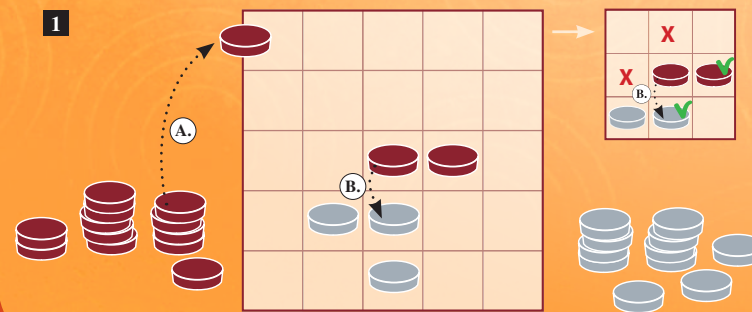
A. Colocar una nueva ficha en el tablero

El jugador coloca un nuevo disco (de su color) en un espacio vacío del tablero. Ex. 1

B. Mover fichas de una pila

El jugador puede mover una pila entera o partir una pila en dos por donde quiera y mover la parte superior. Las fichas solas son también una pila. Ex. 1

IMPORTANTE: Las fichas no pueden moverse hasta un espacio vacío del tablero. Siempre deben colocarse encima de otra pila (ver figura 2). Ex. 1



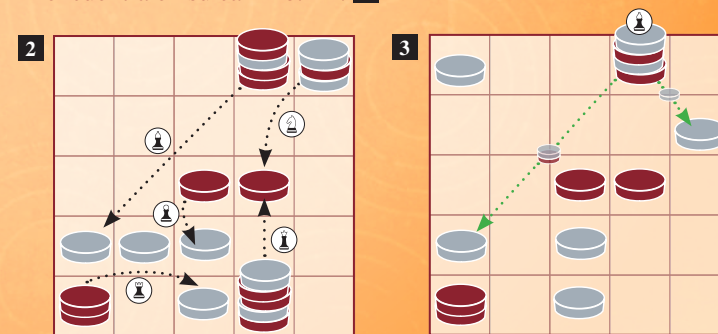
Reglas de movimiento

El número de fichas inicial de cada pila determina el tipo de movimiento que puede realizar aunque el jugador decida mover sólo una parte de la misma.



CADA PILA REPRESENTA UNA PIEZA DE AJEDREZ

- 1 disco (Peón) – se mueve un solo espacio en horizontal o vertical (nunca en diagonal). Ex. 2
- 2 discos (Torre) – se mueve cualquier número de espacios en horizontal o vertical hasta colocarse sobre la primera pila que encuentra en su camino. Ex. 2
- 3 discos (Caballo) – se mueve haciendo una L de 2+1 casillas y puede saltar otras pilas que se encuentren en su camino. Ex. 2
- 4 discos (Alfil) – se mueve cualquier número de espacios en diagonal hasta colocarse sobre la primera pila que encuentra en su camino. Ex. 2 3
- 5 discos (Reina) – se mueve cualquier número de espacios en cualquier dirección hasta colocarse sobre la primera pila que encuentra en su camino. Ex. 2



IMPORTANTE: El color no limita qué tipo de pilas puede mover un jugador. Un jugador puede mover cualquier pila que se encuentre sobre el tablero independientemente del color de la ficha superior, pero sólo puede añadir fichas de su color al tablero. No está permitido deshacer el movimiento previo realizado por el otro jugador. Es decir, no se permite hacer un movimiento que deje el tablero tal como estaba antes de jugar el oponente.

FIN DEL JUEGO

En el momento que se crea una pila de seis o más discos - un Rey - el jugador que lleva el color de la ficha que lo corona gana la partida.

JUEGO EXTENDIDO A 6 REYES

Cada vez que se crea un Rey, el jugador cuyo color lo corona gana un punto. Entonces, se retira la pieza superior (o piezas si había más de 6) y se deja la pila con una altura de 5. La pieza o piezas retiradas se devuelven a sus propietarios para poder ser jugadas de nuevo.

El primer jugador en conseguir 6 puntos gana la partida.

REGLAS PARA LAS PIEZAS ESPECIALES

Los jugadores avanzados pueden incrementar su nivel de juego añadiendo las tres piezas especiales: la Dama, el Jorobado y el Gigante.

¡Alerta! Las piezas especiales son sólo para jugadores expertos.

La Dama (pieza blanca)

Sólo hay una ficha de Dama en el juego. Al principio de la partida, se deja al lado del tablero y puede ser añadida a lo largo del juego como cualquier otra ficha por cualquiera de los jugadores pero sólo puede ser jugada en uno de los espacios situados en el borde del tablero. Por sí misma la dama se mueve como un peón y cuando forma parte de una torre cuenta como una pieza más.

Habilidad espacial: Cuando la Dama está visible (en lo alto de una pila o sola en un espacio) el jugador que tiene el turno está obligado a mover una pila encima de ella. Si no es posible mover una pila de forma que acabe en la casilla que ocupa la Dama, y sólo entonces, el jugador puede elegir realizar otra acción (añadir uno de sus discos o realizar otra captura). Si la Dama tiene otras piezas encima de ella, entonces pierde su habilidad especial. ¡Atención! Si la dama queda visible al dividir una torre, su habilidad especial se activa de nuevo.

Jugando con la Dama

Si se juega con la Dama, ambos jugadores empiezan la partida con 12 piezas y la Dama se coloca a un lado del tablero. La Dama puede ser puesta en el tablero por cualquier jugador en su turno. Ex. 3

El Jorobado (pieza con relieve)

El juego incorpora dos discos de Jorobado, uno para cada jugador. El Jorobado puede colocarse en cualquier turno. Por sí mismo, el Jorobado se mueve como un Peón y cuando forma parte de una pila cuenta como una pieza más. Ex. 3

Habilidad espacial: No puede colocarse ningún disco encima de una ficha de Jorobado. No importa si está solo o se encuentra encima de una torre.

Jugando con el Jorobado

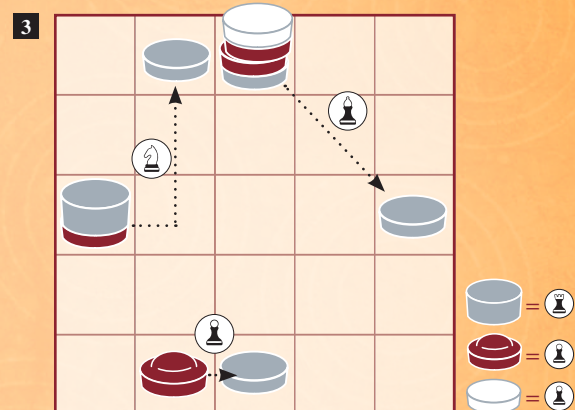
Ambos jugadores empiezan la partida con 11 piezas normales más una pieza de Jorobado.

El Gigante (pieza doble)

El juego incorpora dos piezas de Gigante, uno para cada jugador. El Gigante puede ser jugado en cualquier turno. Cuando está solo, el Gigante se mueve como una Torre pero cuando forma parte de una pila, cuenta como 2 piezas. Por ejemplo, una pila formada por una pieza normal y el gigante, tiene una altura de 3 y se mueve como un caballo. Ex. 3

Jugando con los Gigantes

Ambos jugadores empiezan la partida con 11 piezas normales más una pieza de Gigante cada uno.



Jugando con la Dama, el Jorobado y el Gigante

Ambos jugadores comienzan con un ejército de 12 puntos. Los jugadores pueden construir su ejército antes de empezar a jugar o a medida que avanza la partida cogiendo las piezas que quieran utilizar pero sin sobrepasar nunca los 12 puntos de valor en total. Las piezas tienen los siguientes valores:

- 1 Peón vale 1 punto.
- 1 Jorobado vale 3 puntos.
- 1 Gigante vale 2 puntos.

Para poder jugar la Dama a lo largo de la partida, un jugador debe pagar 2 puntos antes de empezar la partida. El jugador que paga los 2 puntos empieza con la Dama en su poder y sólo él podrá ponerla en juego. Si ambos jugadores pagan los dos puntos, la Dama se deja a un lado del tablero y puede ser puesta en juego por cualquiera de ellos. Si ninguno de los dos jugadores decide pagar por la Dama, entonces no puede ser utilizada en el juego.

József Dorsonczky. © 2016 Blue Orange. Sixth! y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean La-mour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu

SIXTH!

József Dorsonczky



SPIELMATERIAL

- 1 Spielregel
- 1 Spielbrett aus Holz

- 30 Holzplättchen
- 1 Erweiterungsbeutel (mit 5 Bonus-Steinen fürs Expertenspiel)

Errichtet Stapel aus Holzplättchen. Immer, wenn ein Stapel um Plättchen wächst oder schrumpft, ändert sich danach seine Bewegungsart (basierend auf den Schachregeln): Ein 1er-Stapel bewegt sich wie ein Bauer, ein 2er-Stapel wie ein Turm, ein 3er-Stapel wie ein Springer, ein 4er-Stapel wie ein Läufer, ein 5er-Stapel wie eine Dame. Ein Stapel aus 6 oder mehr Plättchen bildet einen König. Sobald ein Stapel zum König wird, wird die Spielerfarbe an dessen Stapelspitze zum Gewinner der Partie gekrönt.

SPIELZIEL

Errichtet einen Stapel mit mind. 6 Plättchen (König). Die Spielerfarbe an dessen Stapelspitze ist Gewinner der Partie.

VORBEREITUNG

Das Spielbrett wird in der Tischmitte bereitgelegt, und jeder Spieler erhält die 15 Holzplättchen in seiner Farbe.

SPIELZUG

Die Partie beginnt mit dem leeren Spielbrett, und der aktive Spieler entscheidet sich immer für eine der beiden folgenden Zugmöglichkeiten:

Entweder A:

1 Holzplättchen seiner Farbe auf ein leeres Spielfeld setzen. Abb. 1

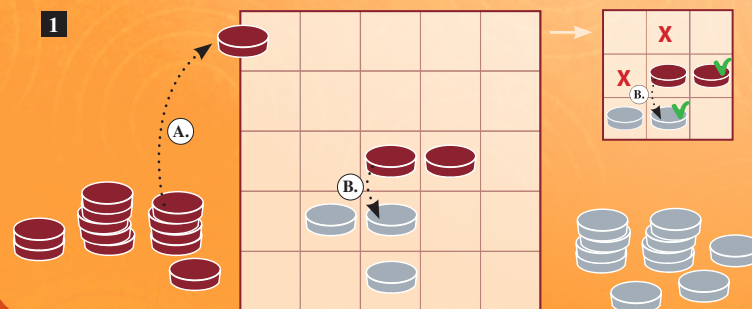
Oder B:

Einen (Teil-)Stapel bewegen.

Einen (Teil-)Stapel bewegen:

Um einen (Teil-)Stapel zu bewegen, springt ein auf dem Spielbrett befindlicher Stapel ganz oder teilweise (von der Stapelspitze beginnend) auf einen anderen Stapel drauf. Abb. 1

WICHTIG: Auf dem Zielfeld muss sich immer ein anderer Stapel (= mind. 1 Plättchen) befinden. Ein Sprung auf ein leeres Feld ist verboten. 1



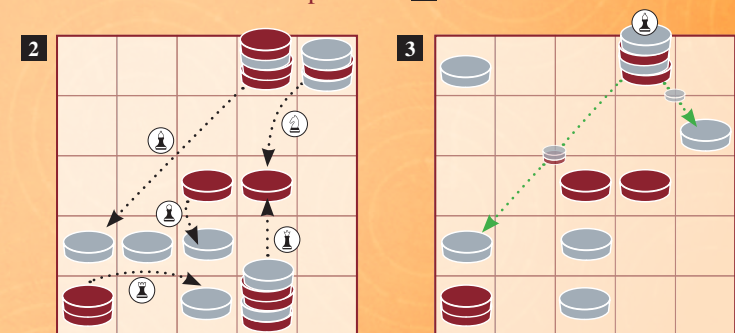
Die Plättchen-Anzahl im Stapel vor Zugbeginn gibt die Bewegungsart des (Teil-)Stapels vor:



JEDER STAPEL REPRÄSENTIERT EINE SCHACHFIGUR

Bewegungsarten:

- 1er-Stapel (Bauer): Sprung auf einen Stapel des Nachbarfeldes (nicht diagonal). Abb. 2
- 2er-Stapel (Turm): Sprung in gerader Linie (nicht diagonal) auf den ersten erreichten Stapel. Abb. 2
- 3er-Stapel (Springer): Rösselsprung (L-förmig 3 Felder in gerader Richtung und 1 Feld abbiegend) auch über andere Stapel hinweg. Abb. 2
- 4er-Stapel (Läufer): Sprung in diagonaler Linie auf den ersten erreichten Stapel. Abb. 2 3
- 5er-Stapel (Dame): Sprung in gerader Linie (auch diagonal) auf den ersten erreichten Stapel. Abb. 2



Der Ausgangsstapel darf ganz oder teilweise bewegt werden. Unabhängig von der Anzahl bewegter Plättchen richtet sich die Bewegungsart aussch. nach der Stapelgröße vor dem Sprung. D. h., dass ein (Teil-)Stapel ein und dieselbe Bewegungsart annimmt, unabhängig von der Anzahl tatsächlich bewegter Plättchen. Wird nur ein Teilstapel bewegt, werden die bewegten Plättchen von der Stapelspitze her genommen.

WICHTIG: Die an der Stapelspitze befindliche Farbe ist während der Partie irrelevant. Jeder Spieler darf jeden Stapel auf dem Spielbrett bewegen, doch nur Bauern der eigenen Farbe dürfen auf leeren Spielfeldern neu eingesetzt werden. Es ist nicht erlaubt, den Zug des

Mitspielers rückgängig zu machen, sodass exakt dieselbe Situation wie unmittelbar zuvor wiederhergestellt würde.

SPIELEND

Sobald ein Stapel 6 oder mehr Plättchen umfasst, endet das Spiel und die oben auf diesem Stapel befindliche Spielerfarbe gewinnt.

VARIANTE «6-MAL KÖNIG»

Im erweiterten, längeren Spiel erhält der Spieler, der bei der In dieser Variante des Grundspiels erhält der Spieler, der bei der Entstehung eines Königsstapels obenauf liegt, 1 Punkt. Daraufhin bleiben die unteren 5 Spielsteine als Dame erhalten, und ab dem 6. Stein einschl. werden alle weiteren an die jeweiligen Besitzer zurückgegeben (und können als Bauern wieder neu ins Spiel kommen). Wer zuerst 6 Punkte sammelt, gewinnt das Spiel. Der nächste Spieler ist am Zug, und es gewinnt, wer zuerst 6 Punkte sammelt.

REGELN FÜR DIE BONUS-STEINE

Der Erweiterungsbeutel enthält drei verschiedene Bonus-Steinarten, die noch mehr Spannung und Taktik ins Spiel bringen. Doch Vorsicht! Die Bonus-Steine sind nur was für echte Experten!

Milady (weißer Spielstein):

Es gibt nur 1 Milady-Spielstein, der jederzeit von jedem Spieler verwendet werden darf. Zu Spielbeginn wird er auf einem Randfeld platziert und darf fortan von jedem Spieler bewegt werden. Ein einzelner Milady-Spielstein wird wie ein Bauer bewegt. Ist der Milady-Spielstein Teil eines Stapels, zählt der Milady wie 1 Plättchen.

Sonderfähigkeit: Ist der Milady-Spielstein von oben sichtbar (entweder als Stapelspitze oder als einzelner Spielstein), muss der aktive Spieler einen anderen Stapel wählen, mit dem er auf den Milady-Stapel draufspringt.

Ist kein solcher Zug möglich, darf der aktive Spieler seinen Zug frei wählen (A oder B). Befindet sich mind. 1 anderes Plättchen auf dem Milady-Spielstein, verliert er seine Sonderfähigkeit.

Spielaufbau: Milady

Beide Spieler erhalten jeweils 12 Plättchen in ihrer Spielerfarbe. Der Milady-Spielstein wird zu Beginn auf ein beliebiges Randfeld des leeren Spielbretts gesetzt. Beide Spieler dürfen ihn jederzeit bewegen. Abb. 3

Die Buckeligen (Spielsteine mit Höcker):

Jeder Spieler erhält einen Buckeligen-Spielstein in seiner Spielerfarbe, der jederzeit wie ein Bauer bewegt oder auf einem beliebigen freien Feld eingesetzt werden darf.

Ein einzelner Buckeligen-Spielstein wird wie ein Bauer bewegt. In einem Stapel zählt der Buckelige wie 1 normales Plättchen.

Ist der Buckeligen-Spielstein Teil eines Stapels, zählt der Buckelige wie 1 Plättchen. Abb. 3

Sonderfähigkeit: Auf einen Buckeligen-Stapel darf kein anderer Spielstein bewegt werden.

Spielaufbau: Die Buckeligen

Beide Spieler erhalten jeweils 11 Plättchen und je 1 Buckeligen in ihrer Spielerfarbe. Ein Spieler darf seinen Buckeligen jederzeit wie einen Bauer auf einem beliebigen freien Feld einsetzen.

Die Riesen (hohe Spielsteine):

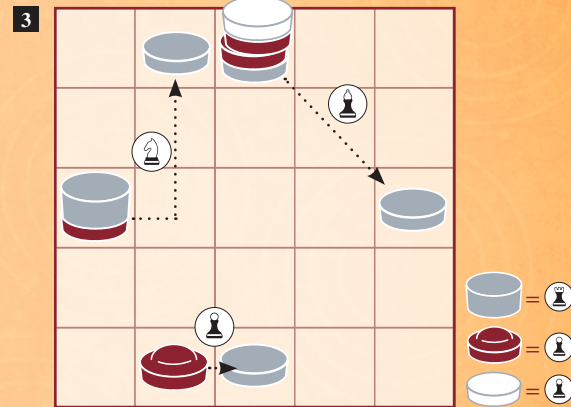
Jeder Spieler erhält einen Riesen-Spielstein in seiner Spielerfarbe, der jederzeit wie ein Bauer auf einem beliebigen freien Feld eingesetzt werden darf. Ein einzelner Riesen-Spielstein wird wie ein Turm bewegt.

In einem Stapel zählt der Riese wie 2 Plättchen..

Beispiel: Springt der Riese auf einen Bauern, hat der resultierende Zielstapel die Höhe 3. Abb. 3

Spielaufbau: Die Riesen

Beide Spieler erhalten jeweils 11 Plättchen und je 1 Riesen in ihrer Spielerfarbe. Ein Spieler darf seinen Riesen jederzeit wie einen Bauer auf einem beliebigen freien Feld einsetzen.



Spielaufbau mit Milady, Buckeligen und Riesen:

Beide Spieler haben jeweils Plättchen im Gesamtwert von 12 Punkten zur Verfügung.

Jeder Spieler kann seine Plättchen-Zusammensetzung vor Spielbeginn oder im -verlauf nach und nach zusammenstellen im Rahmen seiner 12 Punkte.

Die Plättchen haben dabei folgende Werte:

- 1 Punkt je Bauer,
- 2 Punkte für den Riesen und
- 3 Punkte für den Buckeligen.

Um den Milady-Stein einsetzen zu können, sind 2 Punkte vorzusehen. Haben beide Spieler eingeplant, den Milady-Stein einzusetzen, wird er zu Spielbeginn auf einem beliebigen Randfeld platziert und darf während der Partie von beiden Spielern bewegt werden.

Hat nur 1 Spieler die Punkte für den Milady-Stein vorgesehen, darf nur er den Stapel bewegen, in dem sich der Milady-Stein befindet. Hat kein Spieler die Punkte für den Milady-Stein eingeplant, verbleibt er ungenutzt im Erweiterungsbeutel.

József Dorsonczky. © 2016 Blue Orange. Sixth! und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich. www.blueorangegames.eu



József Dorsonczky



COMPONENTI

- 1 regolamento
- 1 tavoliere in legno

- 30 pedine in legno
- 1 sacchetto espansione (5 pezzi bonus per esperti)

In SIXTH! si comincia come semplice «Pedone», per poi diventare «Torre», «Cavallo», «Alfiere»; poi ancora «Regina» e infine arrivare al più alto livello nel gioco degli scacchi: il «Re». Aggiungi o sposta una o più pedine e cerca di essere il primo a formare una colonna di almeno 6 pedine con al vertice una del tuo colore.

SCOPO DEL GIOCO

Creare una colonna di almeno 6 pedine (re) con al vertice un proprio pedone.

PREPARAZIONE

I giocatori scelgono un colore e prendono le 15 pedine corrispondenti. Il colore «argento» inizia la partita.

TURNO DI GIOCO

Si inizia a giocare con il tavoliere libero (nessun pezzo deve essere in gioco). Ogni giocatore al suo turno può scegliere di fare una delle 2 opzioni che seguono:

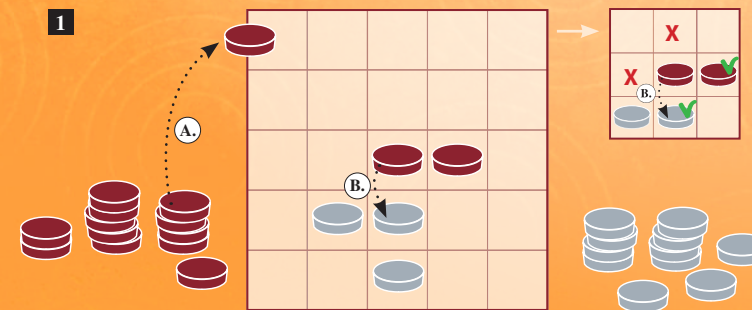
A. Mettere in gioco una nuova pedina

Il giocatore colloca su una qualsiasi casella libera uno dei suoi Pedoni. Vedi l'esempio. 1

B. Spostare l'intera colonna o solo una parte

Il giocatore può spostare una o più pedine di una colonna (una colonna può essere formata anche da una pedina soltanto) e collocandole in cima ad un'altra ottiene il risultato di alzare quest'ultima. Vedi l'esempio. 1

IMPORTANTE: è vietato spostare una colonna (di una o più pedine) in una casella vuota. Vedi l'esempio. 1



Regole dello spostamento:

Gli spostamenti anche di porzioni di colonna vengono eseguiti rispettando il rango della colonna di partenza, seguendo le regole di movimento dei pezzi degli scacchi:



OGNI COLONNA RAPPRESENTA UN PEZZO DEGLI SCACCHI

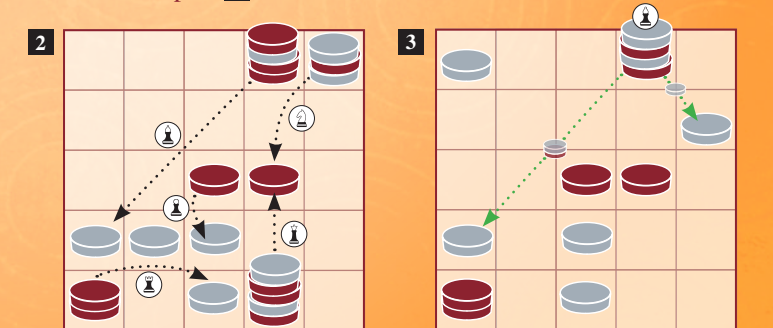
• Colonna di 1 pedina (PEDONE): muove di una casella in senso ortogonale (mai in diagonale) su una colonna adiacente. Si noti come in questo caso il movimento sia parzialmente diverso da quello degli scacchi, perché può avvenire in ogni direzione. Vedi l'esempio. 2

• Colonna di 2 pedine (TORRE): muove in senso ortogonale sulla prima colonna che trova sulla sua traiettoria facendo il suo tipico spostamento. Vedi l'esempio. 2

• Colonna di 3 pedine (CAVALLO): muove a L di 3 caselle (sia di 2 caselle in una direzione e di 1 casella di lato, oppure di 1 casella in una direzione e di 3 di lato). Vedi l'esempio. 2

• Colonna di 4 pedine (ALFIERE): muove in diagonale sulla prima colonna che trova sulla sua traiettoria. Vedi l'esempio. 2 3

• Colonna di 5 pedine (Regina): muove in senso ortogonale e diagonale fin sopra la prima colonna che incontra. Vedi l'esempio. 2



IMPORTANTE: il colore della pedina al vertice della colonna indica soltanto il colore della colonna stessa ma non la proprietà. Un giocatore può muovere una colonna che ha al vertice il proprio colore o quello dell'avversario.

La colonna può superare l'altezza di 6 pedine e a quel punto la partita termina.
 Divieto: è proibito effettuare una mossa esattamente contraria a quella appena effettuata dall'avversario.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando viene formata una colonna di almeno 6 pedine (RE) e il vincitore è il giocatore che ha la sua pedina sul vertice.

VARIANTE "6 VOLTE RE"

Ogni volta che si compone un RE, il giocatore con la propria pedina sul vertice guadagna un punto. Si prosegue togliendo la pedina (o più pedine dalla sesta in giù) al vertice della colonna e se ne lasciano soltanto 5. Le pedine ritirate non sono fuori gioco, ma potranno essere reimpiegate nel proseguimento della partita.

La partita finisce quando un giocatore accumula 6 punti.

REGOLE PER L'UTILIZZO DELLE PEDINE BONUS

Troverete nella scatola un sacchetto che contiene delle espansioni. Attenzione! Sono pedine Bonus riservate ai soli giocatori esperti!

Dama (pedina bianca):

Trovate nel sacchetto una pedina che rappresenta la Dama e c'è una sola pedina con questo ruolo. Può essere utilizzata in qualunque momento della partita e da qualunque giocatore. Nel metterla in gioco deve essere collocata su una casella del perimetro del tavoliere.

La Dama si sposta come un Pedone.

Quando è piazzata dentro a una colonna, vale come un pedone.

Potere speciale: quando la Dama è visibile (o da sola su una casella o al vertice di una colonna) il giocatore di turno deve spostare una pedina o una colonna di pedine sopra la pedina Dama. Se invece non è possibile fare questa mossa per catturare la colonna con la Dama, ma solo in questo caso, il giocatore può scegliere un'altra mossa (collocare o spostare). Se invece la Dama non è visibile, perde questo potere speciale.

Partita con la Dama:

I giocatori iniziano con 12 pedine ciascuno. Mettendola in gioco, la Dama è collocata subito su una casella nel perimetro del tavoliere e può essere giocata da chiunque in qualunque momento della partita. Vedi l'esempio. **3**

Il Gobbo (pedina con una gobba):

Ci sono 2 Gobbi, uno per ciascun giocatore. Il Gobbo può essere giocato in qualunque momento della partita e si muove come un Pedone. Quando il Gobbo si trova in una colonna vale come un pedone. Vedi l'esempio. **3**

Potere speciale: nessuna pedina può essere collocata sopra il Gobbo.

Partita con il Gobbo:

I giocatori iniziano con 12 pedine ciascuno, compreso un Gobbo. Il Gobbo può essere giocato in qualunque momento della partita.

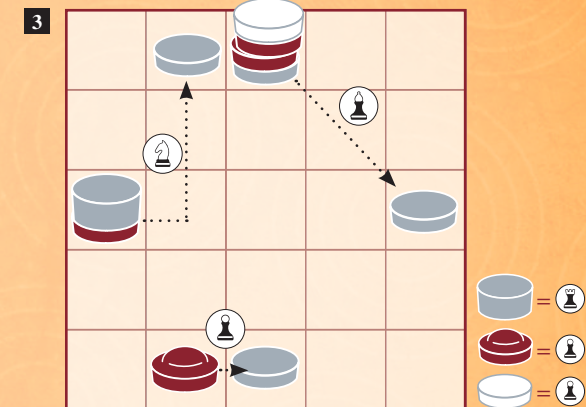
Il Gigante (pedina più alta):

Ci sono 2 Giganti, uno per ciascun giocatore. Il Gigante può essere giocato in qualunque momento della partita.

Il Gigante si muove come una Torre. Quando è collocato in una colonna vale come 2 pedoni. Ad esempio, se una colonna è costituita da un Gigante e da un Pedone, avrà un valore di 3. Vedi l'esempio. **3**

Partita con i Giganti:

I giocatori iniziano la partita con 12 pedine ciascuno compreso un Gigante. Il pezzo può essere giocato in qualunque momento della partita e in qualunque posizione.



Partita con tutti i personaggi:

I giocatori compongono uno schieramento con un valore di 12 punti. Potranno comporlo di volta in volta oppure prima della partita prendendo le pedine che desiderano (Pedoni, Gobbo(i), Gigante(i)), avendo cura di non superare i 12 punti. Faranno quindi le loro scelte osservando il valore delle pedine:

- 1 Pedone vale 1 punto,
- 1 Gobbo vale 3 punti,
- 1 Gigante vale 2 punti

La possibilità di giocare la Dama costa 2 punti (in questo caso, i 2 giocatori devono sacrificare 2 punti a vantaggio della Dama); mettendola in gioco, viene collocata su una casella nel perimetro del tavoliere. Può essere giocata da chiunque in qualunque momento della partita. Se soltanto 1 giocatore sacrifica i suoi punti per la Dama, avrà la possibilità di giocarla solo lui. Se nessuno sacrifica punti, la Dama non può essere giocata.

József Dorsonczky. © 2016 Blue Orange. Sixth! e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Prodotto in Cina. Ideato in Francia. www.blueorangegames.eu



SPELMATERIAAL
 • 1 spelregel
 • 1 houten spelbord

• 30 houten spelstukken (houten schijven)
 • 1 zakje bijhorende stukken (5 bonus onderdelen voor ervaren spelers)

In het spel SIXTH! begin je als gewone «Pion». Daarna kan je «Toren», «Paard» en «Loper» of «Dame» worden om zo de hoogste graad van het schaakspel van Makarenko te bereiken: «Koning». Voeg één of meer pionnen (in de vorm van schijven zoals in een damspel) toe of verplaats ze om als de eerste een stapel te vormen van tenminste 6 stukken met jouw kleur bovenaan.

DOEL VAN HET SPEL

Een stapel vormen van tenminste 6 spelstukken (koning) met een stuk van je eigen kleur bovenaan.

VOORBEREIDING

De spelers kiezen een kleur en nemen de 15 stukken die ermee overeenstemmen.

De 'verzilverde' stukken beginnen het spel.

SPELRONDE

Het spel begint met een leeg spelbord (er mag zich geen enkel spelstuk op het bord bevinden).

Elke speler mag om de beurt kiezen tussen de 2 volgende handelingen:

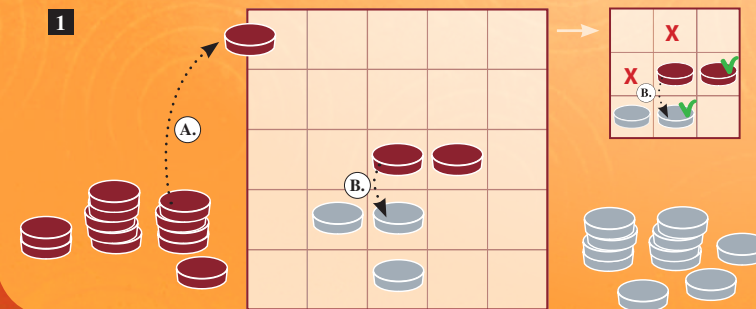
A. Een nieuw stuk plaatsen

De speler plaatst één van de spelstukken uit zijn reserve op om het even welk vrij vak. Zie voorbeelden. **1**

B. Een hele stapel of een deel ervan verplaatsen

De speler mag een stapel verplaatsen (een stapel kan bestaan uit een enkel stuk) of een stapel in twee verdelen en enkel het bovenste gedeelte ervan verplaatsen. Zie voorbeelden. **1**

BELANGRIJK: het is verboden om een stuk of een stapel stukken op een leeg vak te verplaatsen. Zie voorbeelden. **1**



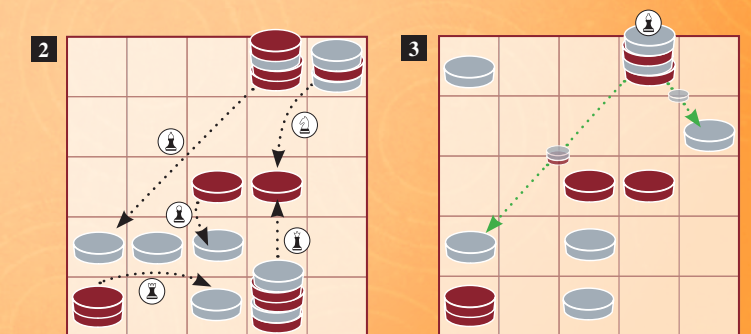
Verplaatsingsregels:

De verplaatsingen volgen strikte regels naargelang de hoogte van de stapel waarmee men vertrekt:



ELKE STAPEL STEM T OVEREEN MET EEN SCHAAKSPELSTUK

- Stapel van 1 stuk (PION): verplaatst zich orthogonaal (nooit diagonaal) op een naburige stapel. Zie voorbeelden. **2**
- Stapel van 2 stukken (TOREN): verplaatst zich orthogonaal tot op de eerste stapel die op zijn traject staat. Zie voorbeelden. **2**
- Stapel van 3 stukken (PAARD): verplaatst zich in een "L" van 3 vakken (d.w.z. 2 vakken orthogonaal in één richting en een vak zijdelings, of 1 vak orthogonaal in één richting en twee vakken zijdelings). Zie voorbeelden. **2**
- Stapel van 4 stukken (LOPER): verplaatst zich diagonaal tot op de eerste stapel die op zijn traject staat. Zie voorbeelden. **2 3**
- Stapel van 5 stukken (DAME): verplaatst zich orthogonaal of diagonaal tot op de eerste stapel die op zijn traject staat. Zie voorbeelden. **2**



BELANGRIJK: De kleur van het stuk dat zich bovenaan de stapel bevindt duidt enkel de kleur van de stapel aan en niet aan wie hij toebehoort. Een speler mag spelen met een stapel met aan de top zijn eigen kleur of die van zijn tegenstander. De stapel kan meer dan 6 stukken bevatten en het spel wordt dan onmiddellijk beëindigd. Impasse: het is verboden om het omgekeerde te spelen van de zet die de tegenstander net heeft gespeeld.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als er een stapel van tenminste 6 stukken wordt gevormd (KONING), en de winnaar is de speler wiens kleur zich bovenop de stapel bevindt.

VARIANT «6 MAAL KONING»

Elke keer dat er een KONING wordt gevormd, behaalt de speler wiens pion/kleur zich bovenop de stapel bevindt één punt. Daarna wordt het stuk (of stukken als er meer dan 6 zijn) van bovenop de stapel verwijderd, zodat er maar 5 overblijven. De verwijderde stukken worden niet definitief uit van het spel verwijderd, want ze kunnen opnieuw gebruikt worden in het vervolg van het spel. Het spel eindigt als een van de spelers 6 punten heeft behaald.

REGELS VOOR DE BONUS STUKKEN

In de doos vindt u een zakje bijkomende stukken. Let op! Deze bonus stukken zijn uitsluitend bestemd voor ervaren spelers!

Milady (witte pion):

Er is maar één Milady pion. Hij mag op om het even welk moment van het spel en door om het even welke speler worden gebruikt. Met Milady blijven de basisregels dezelfde, behalve voor enkele details. Hij moet op een van de vakken aan de buitenkant worden geplaatst, dus aan de rand van het spelbord. (Zie afbeelding) Milady verplaatst zich als een pion. Indien Milady in een stapel wordt geïntegreerd, telt de stapel als een enkel stuk.

Speciale vaardigheid: Als Milady zichtbaar is (alleen op een vak van het spelbord of bovenop een stapel), dan moet de speler die aan de beurt is een stuk of een stapel stukken bovenop Milady verplaatsen. Als er geen verplaatsing mogelijk is, en enkel in dat geval, mag de speler een andere actie kiezen (plaatsen of verplaatsen). Als Milady verborgen is, verliest het zijn speciale vaardigheid.

Sixth spelen met Milady:

De spelers beginnen aan het spel met elk 12 stukken. Het Milady stuk wordt meteen op een van de vakken aan de rand van het spelbord geplaatst. Het mag op om het even welk moment van het spel en door om het even welke speler worden gebruikt. Zie voorbeelden. **3**

De Bultenaar (pion met een bult):

Er zijn twee bultenaars, één voor elke speler. De Bultenaar mag op om het even welk moment van het spel worden geplaatst. Met de bultenaars blijven de basisregels dezelfde, behalve voor enkele details. De Bultenaar verplaatst zich als een pion. Indien de Bultenaar in een stapel wordt geïntegreerd, telt de stapel als een enkel stuk. Zie voorbeelden. **3**

Speciale vaardigheid: Geen pion mag bovenop de Bultenaar worden geplaatst.

Sixth Spelen met de Bultenaars:

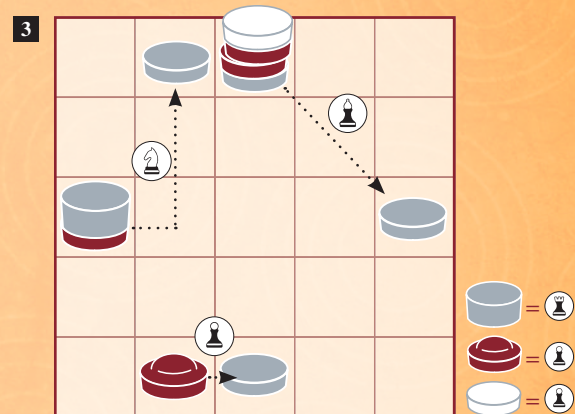
De spelers beginnen aan het spel met elk 11 stukken en een Bultenaar. De Bultenaar mag op om het even welk moment van het spel worden geplaatst.

De Reus (dik stuk):

Er zijn twee Reuzen, één voor elke speler. Ze mogen op om het even welk moment van het spel worden geplaatst. De Reus verplaatst zich als een toren. Indien de Reus in een stapel wordt geïntegreerd, telt hij als 2 stukken. Als hij bijvoorbeeld op een pion wordt verplaatst, zal dit als een stapel van 3 stukken tellen dat zich als een paard verplaatst. Zie voorbeelden. **3**

Sixth spelen met de reuzen:

De spelers beginnen aan het spel met elk 11 stukken en een Reus. De Reus mag op om het even welk moment van het spel en om het even waar worden geplaatst.



Sixth spelen met alle personages:

De spelers beginnen met een leger dat 12 punten waard is. U kan dit leger tijdens het verloop van het spel of voor het begin van het spel samenstellen, door de pionnen te kiezen die u wenst (gewone stukken, Bultenaar(s), Reus(zen)), maar zorg ervoor dat u 12 punten niet overschrijdt. Maak uw keuze door rekening te houden met de waarde van volgende stukken:

- 1 Pion kost 1 punt,
- 1 Bultenaar kost 3 punten,
- 1 Reus kost 2 punten,

De mogelijkheid om Milady te plaatsen kost 2 punten (In dit geval moeten de 2 spelers 2 punten prijsgeven voor Milady, dat dan op een van de vakken aan de rand van het spelbord wordt geplaatst. Het mag op om het even welk moment van het spel en door om het even welke speler worden gebruikt. Als er maar 1 speler zijn punten prijsgeeft voor Milady, dan is hij de enige die Milady mag verplaatsen). Als geen van beide spelers punten prijsgeven, dan mag Milady niet gebruikt worden.

József Dorsonczky. © 2016 Blue Orange. Sixth! en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. www.blueorangegames.eu

SIXTH!

József Dorsonczky



COMPONENTES

- 1 Livro de Regras
- 30 Discos de Madeira
- 1 Tabuleiro de Madeira
- 1 Saco Extra (5 peças de bônus para jogo avançado)

Em SIXTH! começa o jogo como um simples «Peão», depois tornas-te uma «Torre», um «Bispo» ou mesmo uma «Rainha» para finalmente alcançares a posição mais elevada no Xadrez de Makarenko: Rei. Acrescenta ou movimenta um ou vários peões e sê o primeiro a formar uma coluna de pelo menos seis peões, ficando a tua cor por cima.

OBJETIVO DO JOGO

Formar uma torre de 6 ou mais discos (Rei). É vencedor o jogador da cor que ficar no topo da torre.

PREPARAÇÃO

Coloca o tabuleiro no meio da mesa e dá a cada jogador um conjunto de 15 discos de madeira da sua cor. Começam o jogo os peões prateados.

COMO JOGAR

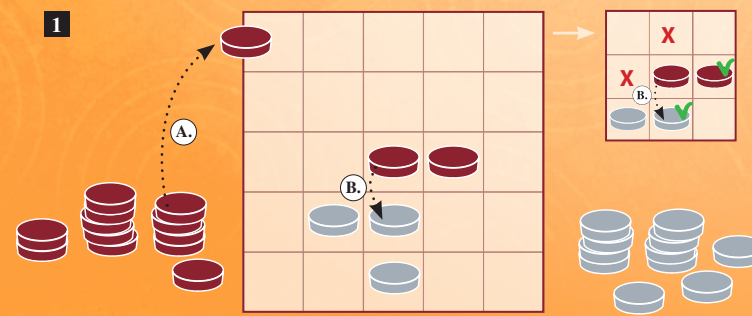
O jogo começa com o tabuleiro vazio e em cada turno quem joga tem de escolher entre uma das duas opções seguintes:

A. Ou acrescentar um novo disco (da sua cor) numa casa vazia no tabuleiro. Ver exemplo na imagem. **1**

B. Mover todos os discos ou apenas parte da coluna.

O jogador pode mover toda a coluna (uma coluna pode ser constituída apenas por um peão) ou dividi-la em duas partes e mover a parte de cima. Ver exemplo na imagem. **1**

IMPORTANTE: Não é permitido mover um peão ou uma coluna para um espaço vazio do tabuleiro. Ver exemplo na imagem. **1**



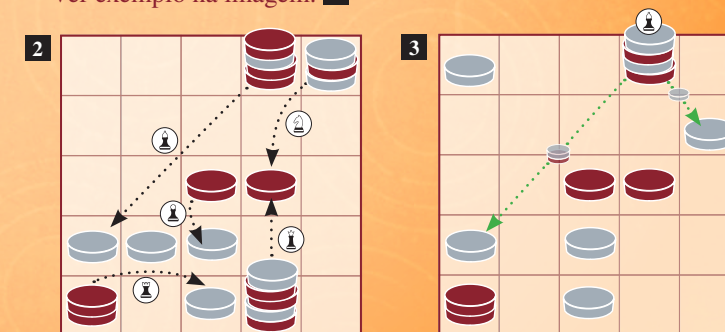
REGRAS DE MOVIMENTO:

Os movimentos seguem regras específicas de acordo com a altura da coluna de onde começa a jogar.



CADA COLUNA REPRESENTA UMA PEÇA DE XADREZ

- 1 disco (Peão) – pode mover apenas uma casa em direção ortogonal (não diagonal). Ver exemplo na imagem. **2**
- 2 discos (Torre) – pode mover qualquer número de casas em direção ortogonal até à primeira coluna no seu caminho. Ver exemplo na imagem. **2**
- 3 discos (Cavalo) – move-se em forma «L», 3 quadrados (i.e. 2 quadrados numa direção e outro noutra direção ou 1 quadrado numa direção e 2 noutra direção). Ver exemplo na imagem. **2**
- 4 discos (Bispo) – pode mover qualquer número de casas na diagonal até à primeira coluna no seu caminho. Ver exemplo na imagem. **2 3**
- 5 discos (Rainha) – pode mover qualquer número de casas em qualquer direção até à primeira coluna no seu caminho. Ver exemplo na imagem. **2**



IMPORTANTE: A cor do disco no topo da coluna apenas mostra a cor da coluna e não a quem pertence. Podes mover uma coluna que tenha a tua cor em cima ou a de um adversário. A coluna pode exceder os 6 discos e o jogo termina imediatamente. Impasse: não é permitido fazer uma jogada contrária àquela que o teu adversário fez no último movimento (não é permitido desfazer uma jogada do adversário).

FIM DO JOGO

Quando um jogador constrói uma torre de seis ou mais discos, ganha o jogador da cor do disco no topo da torre.

VERSÃO AVANÇADA "6 X REI"

De cada vez que se forma um «Rei», o jogador que tenha a sua cor em cima ganha um ponto. Posteriormente, remove-se do tabuleiro o disco (ou discos se forem mais do que 6) que estiver em cima da coluna de forma a só existirem 5 discos. Os discos removidos podem entrar em jogo mais tarde.

REGRAS PARA AS PEÇAS BÔNUS

Expande o teu exército com estes três discos especiais que trazem reviravoltas ao jogo!

Atenção! As peças bônus são exclusivas para os jogadores experientes!

Dama (peão branco):

Só há uma Dama em jogo. Pode ser usada a qualquer altura durante o jogo e por qualquer jogador. Deve ser colocada num dos cantos do tabuleiro. Quando a Dama faz parte duma coluna, conta como um disco. Ver exemplo na imagem. **3**

Habilidade especial: Quando estiver visível (no topo de uma torre ou sozinha numa casa) o jogador tem de executar uma captura sobre a Dama, se possível. Caso não haja a possibilidade de fazer uma captura terminando-a sobre a Dama, então o jogador pode escolher nessa altura (e apenas nessa altura) uma ação diferente (acrescentar um disco ou executar uma captura). Se a Dama tiver outras peças em cima, perde a sua habilidade especial.

Atenção! Sair do topo da Dama é possível. No entanto, a sua habilidade especial fica novamente ativa.

A Dama entra em jogo:

Ambos os jogadores começam o jogo com 12 discos normais e a Dama é colocada ao lado do tabuleiro. A Dama é colocada num dos cantos do tabuleiro. Pode ser usada a qualquer altura e por qualquer jogador durante o jogo.

O Corcunda:

Existem dois Corcundas (um para cada jogador). O Corcunda pode entrar a qualquer altura. Quando o Corcunda faz parte duma torre, conta como um disco. (erese «Por si só, o Corcunda move-se como um Peão e quando está com outras peças na torre, conta como um disco.») Ver exemplo na imagem. **3**

Habilidade especial: não se pode colocar nenhum disco em cima do Corcunda.

O Corcunda entra em jogo:

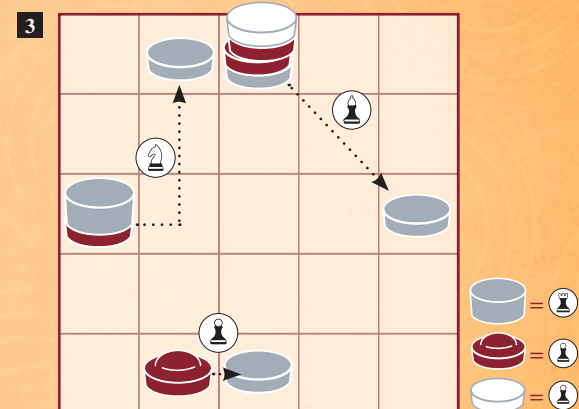
Ambos os jogadores começam o jogo com 11 discos normais e um Corcunda. Pode entrar em jogo a qualquer altura e em qualquer quadrado vazio.

O Gigante (disco grosso):

Existem dois Gigantes (um para cada jogador). O Gigante pode entrar em jogo em qualquer altura. Por si só, ele movimenta-se como um Torre. Quando está em cima doutras peças, conta como 2 discos. Por exemplo, se uma coluna é constituída por um Gigante e um Peão, então terá uma altura de três discos. Ver exemplo na imagem. **3**

Os Gigantes entram em jogo:

Ambos os jogadores começam o jogo com 12 discos cada (um Gigante + 11 discos normais). Pode entrar em jogo a qualquer altura e em qualquer quadrado vazio.



A Dama, o Corcunda e o Gigante entram em jogo:

Ambos os jogadores começam o jogo com um exército no valor de 12 pontos. Podes construir este exército antes ou durante o jogo pegando nas peças que queres ter - Peões, Corcunda(s), Gigante(s), mas tem atenção para não ultrapassares os 12 pontos.

Os discos têm os seguintes valores: disco Normal conta como 1 ponto. O Corcunda conta como 3 pontos. O Gigante conta como 2 pontos. A habilidade de colocar a Dama conta como 2 pontos. Na eventualidade de os dois jogadores sacrificarem dois pontos pela Dama, então o disco é colocado num dos quadrados num dos cantos do tabuleiro e pode ser jogado em qualquer altura por qualquer jogador. Se apenas um jogador pagou pela Dama, então só esse jogador tem a habilidade de a colocar em jogo. Se nenhum dos jogadores pagou pela Dama, ela não pode ser usada neste jogo.

József Dorsonczky. © 2016 Blue Orange. Sixth! e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange. Distribuído sob licença da Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. Fabricado na China. Desenvolvido na França. www.blueorangegames.eu

SIXTH!

József Dorsonczky



Componentes

- 1 regra
- 1 tabuleiro de jogo

- 30 discos de madeira
- 1 conjunto de 5 discos adicionais (para jogadores experientes)

Construa torres de discos de madeira. Torres de diferentes alturas correspondem a diferentes peças de xadrez com diferentes métodos de movimento (1 disco — peão, 2 discos — dama, 3 discos — cavaleiro, 4 discos — elefante, 5 discos — bispo, 6 discos ou mais — rei). O jogador vence quando o seu disco estiver no topo de uma torre de 6 ou mais discos.

Objetivo do jogo:

Construa uma torre com 6 ou mais discos (rei). O jogador vence quando o seu disco estiver no topo de uma torre ("rei").

Preparação para o jogo:

Coloque o tabuleiro de jogo no centro da mesa. Cada jogador recebe 15 discos de uma cor.

O jogador que escolher os discos prateados começa o jogo.

Um movimento:

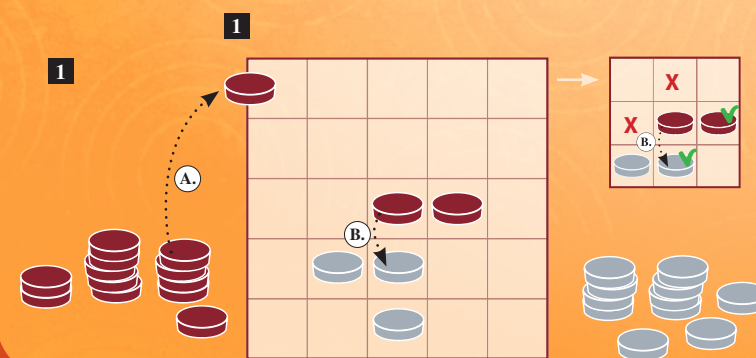
O jogo começa com um tabuleiro de jogo vazio. Em seu movimento, o jogador escolhe UM DOS DOIS possíveis movimentos:

A. Coloque um novo disco de sua cor em qualquer célula vazia do campo. **1**

OU

B. Coloque um novo disco de sua cor em qualquer célula vazia do campo.

O jogador pode mover toda a torre inteira (a torre pode consistir de 1 disco) ou parte dela para o topo de outra torre. **1**



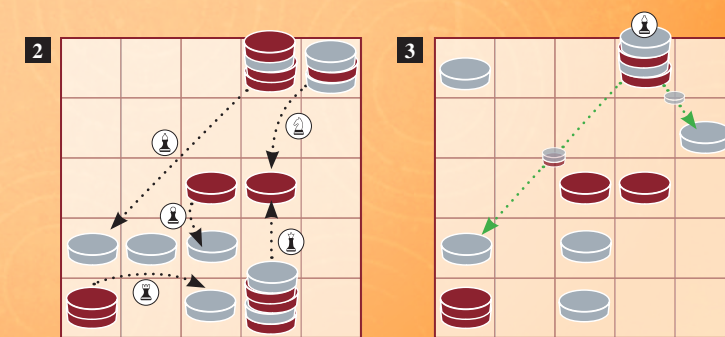
IMPORTANTE: Não se pode mover um ou vários discos para uma célula vazia.

Método de movimento da torre depende da sua altura no início do movimento do jogador:



Torres de diferentes alturas correspondem a diferentes peças de xadrez.

- 1 disco (peão) — move-se para 1 célula horizontal ou vertical (mas não diagonal). **2**
- 2 discos (dama) — move-se para qualquer número de células horizontal ou vertical. **2**
- 3 discos (cavaleiro) — move-se com a letra «Г» e pode pular as peças que estão no caminho da torre. **2**
- 4 discos (elefante) — move-se para qualquer número de células diagonalmente até a primeira torre encontrada. **2 3**
- 5 discos (bispo) — move-se para qualquer número de células em qualquer direção até a primeira torre encontrada. **2**



IMPORTANTE:

A cor do disco de topo da torre não tem importância — qualquer jogador pode mover qualquer torre. A altura da torre pode ultrapassar 6 discos. Logo após isto, o jogo termina.

Тупик: игрок не может совершить ход, обратный ходу противника.

Конец игры

Игра заканчивается, как только игроки построили башню высотой в 6 или более дисков. Победителем становится тот, чей диск находится на самой вершине башни.

Вариант игры «6 королей»

Каждый раз, когда на поле появляется башня “короля”, игрок, чей диск находится на вершине башни, получает 1 очко. Затем снимите с верха башни 1 или несколько дисков, чтобы в башне осталось 5 дисков. Лишние диски не сбрасываются — игроки могут снова выложить их на поле.

Игра завершается победой участника, набравшего 6 очков.

Вариант игры с дополнительными дисками

К игре прилагается набор из 5 дополнительных дисков. Внимание! Дополнительные диски предназначены только для опытных игроков!

Миледи (белая пешка):

В игре есть только один диск Миледи. Он может быть использован любым игроком в любой момент игры. Положите его на одну из крайних клеток игрового поля. **3**

Диск Миледи перемещается как пешка.

В составе башни диск Миледи считается как 1 диск.

Особая способность: Если в ход игрока диск Миледи находится на вершине башни или лежит на отдельной клетке, игрок должен переместить один или несколько дисков на диск Миледи. Если это невозможно, то тогда и только тогда игрок может выбрать другое действие (поместить новый диск своего цвета на любую свободную клетку поля или переместить башню или её часть). Если диск Миледи скрыт под другими дисками, он теряет свою способность.

Игра с диском Миледи:

Игроки начинают партию с 12 обычными дисками у каждого. Положите диск Миледи на одну из крайних клеток игрового поля. Он может быть использован любым игроком в любой момент игры.

Горбун:

В игре есть два диска Горбуна — по одному для каждого игрока. Диск Горбуна можно выложить на поле в любой момент игры. **3**

Диск Горбуна перемещается как пешка.

В составе башни диск Горбуна считается, как 1 диск.

Особая способность: Нельзя размещать диски поверх диска Горбуна.

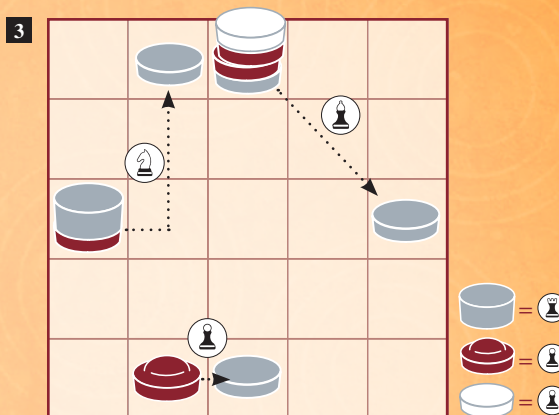
Игра с диском Горбуна:

Игроки начинают партию с 11 обычными дисками и 1 диском Горбуна у каждого. Диск Горбуна может быть использован любым игроком в любой момент игры.

Гигант:

В игре два диска Гиганта — по одному для каждого игрока. Диск Гиганта можно выложить на поле в любой момент игры. Диск Гиганта перемещается как ладья.

В составе башни диск Гиганта считается как 2 диска. Высота башни, состоящей из пешки и диска Гиганта, равна 3. **3**



Игра с дисками Миледи, Горбуна и Гиганта

Оба игрока начинают партию с “армией”, чья ценность равна 12 очкам.

Вы можете составлять свою “армию” по ходу игры или отобрать диски до её начала. Выбирайте диски в соответствии с их стоимостью (в общей сумме диски игрока не должны превышать 12 очков):

- 1 диск стоит 1 очко,
- 1 диск Горбуна стоит 3 очка,
- 1 диск Гиганта стоит 2 очка.

Возможность использовать диск Миледи стоит 2 очка. Игроки отдают по 2 очка и кладут диск Миледи на одну из крайних клеток игрового поля. Он может быть использован любым игроком в любой момент игры. Если лишь один из игроков пожертвовал своими очками, то только он может передвигать диск Миледи. Если ни один из игроков не заплатил 2 очка, то диск Миледи не используется в этой игре.

József Dorsonczky. © 2016 Blue Orange. Sixth! и Blue Orange являются товарными знаками Blue Orange. Игра издаётся и распространяется по лицензии Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu