

SIXTH!™ REGULAMENT

Conține:

- 1 regulament
- O tablă de lemn
- 30 de jetoane de lemn
- Un Săculeț cu piese bonus (conține 5 jetoane bonus pentru viața de joc avansată)

În Sixth! Începi ca un simplu Pion și apoi avansezi în Nebun, Tură sau chiar Regină, pentru ca în final să ajungi la cel mai înalt nivel, acela de Rege. Adaugă sau mută unul sau mai mulți pioni pentru a fi primul care își formează turnul de 6 jetoane, cu jetonul de culoarea ta în vârf.

1 Scopul Jocului:

Creează un turn de 6 jetoane sau mai multe (Rege) . Jucătorul a cărui culoare este în vârf este câștigător.

2 Pregătirea:

Așează tabla de joc și împarte la fiecare jucător câte un set de 15 jetone de o anumită culoare. Pionii argintii încep primii.

3 Cum se joacă:

Jocul începe cu tabla goală. În fiecare tură, jucătorii vor avea de ales una din următoarele 2 opțiuni:

a. Introducerea unui pion pe tablă

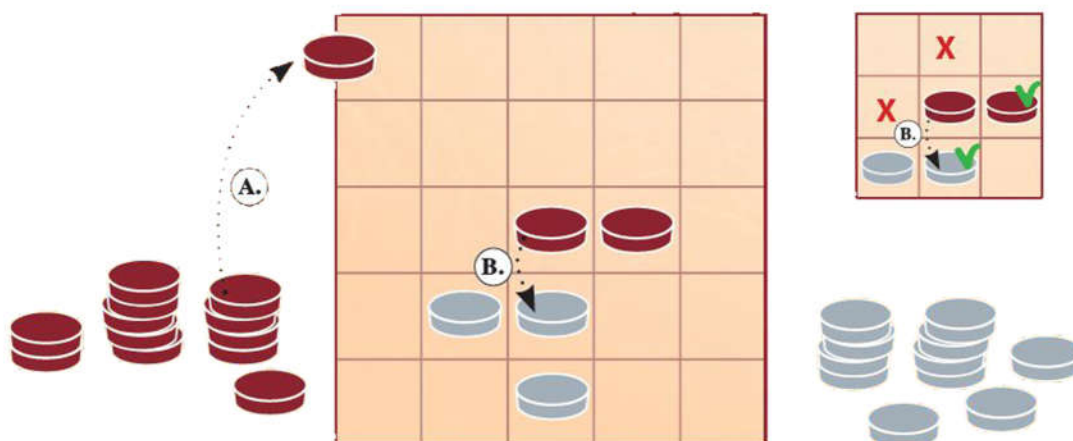
Jucătorul introduce într-un loc liber de pe tablă un jeton de culoarea sa. Ex. 1.

b. Mută tot turnul sau doar o parte din acesta.

Jucătorii pot să mute fie tot turnul, fie să-l despartă și să mute doar partea de sus a acestuia. Ex.1.

Important: Nu este permis să muți un pion sau un turn pe un spațiu gol. Ex.1.

Ex. 1



4 Reguli de Mișcare:



Mișcările diferă în funcție de înălțimile turnurilor.

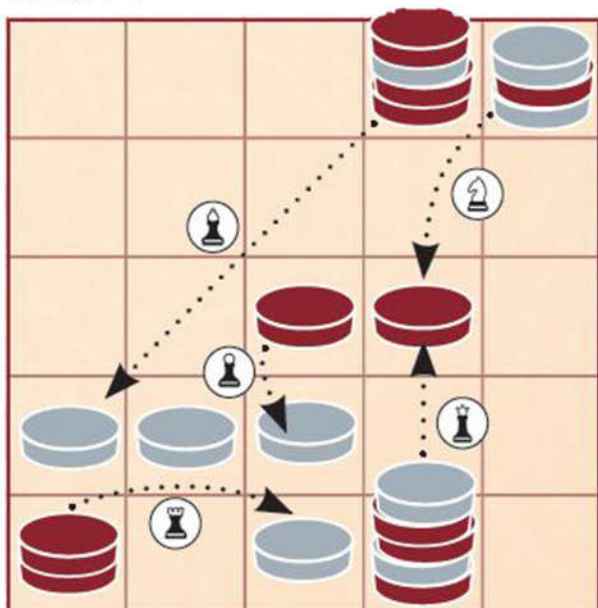
Fiecare turn reprezintă o piesă de Șah:

- Turn cu o piesă – Pion – Se poate mișca doar un spațiu orizontal sau vertical. Ex. 2.
- Turn cu 2 piese – Tură – Se poate mișca maximul de spații pe direcție orizontală sau verticală până la prima piesă sau turn în calea sa. Ex.2.
- Turn cu 3 piese – Cal – Se poate mișca în formă de L, 3 spații (2 spații într-o direcție și un spațiu în altă direcție) Ex. 2.
- Turn cu 4 piese – Nebun – Se poate mișca maximul de spații pe direcție diagonală până la prima piesă sau turn în calea sa. Ex. 2, 3.
- Turn cu 5 piese – Regină – Se poate mișca maximul de spații în orice direcție până la prima piesă sau turn în calea sa. Ex. 2.

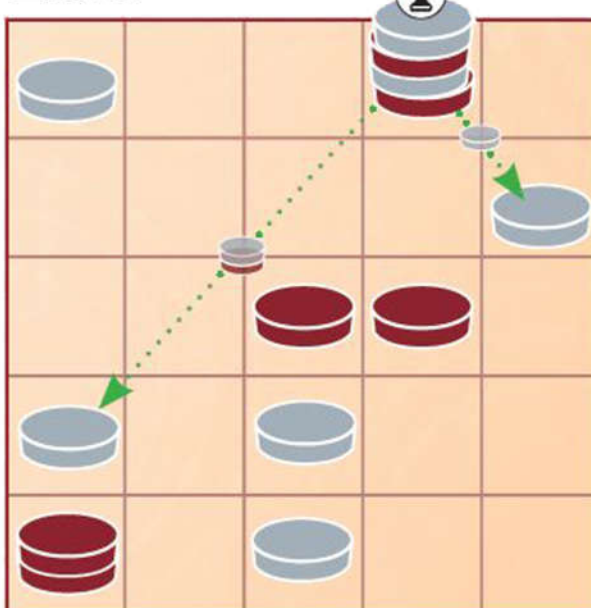
Important: Culoarea jetonului din vârful turnului îți arată doar culoarea turnului nu și care turn îți aparține și care nu. Poți muta orice turn de pe tablă, vișiniu sau argintiu. Când un turn a atins înălțimea de 6 jetoane, jocul se încheie imediat.

Este interzis să execuți o mutare opusă mutării precedente a adversarului.

Ex. 2



Ex. 3



5 Finalul Jocului:

Oricare jucător care reușește să creeze un turn de 6 jetoane sau mai multe cu culoarea sa în vârf este câștigător.

6 Joc Extins: 6 Regi

De fiecare dată când este creat un Rege, jucătorul a cărui culoare se află în vârf primește 1 punct, după care jetonul (sau jetoanele) sunt eliminate de pe tablă rămânând doar 5 jetoane în turn. Jetoanele eliminate pot fi reintroduse mai târziu în joc.

Primul jucător care acumulează 6 puncte este câștigător.

7 Reguli pentru Piese Bonus

Extinde-ți armata SIXTH! cu aceste 3 jetoane speciale ce adaugă noi tactici jocului!
Atenție! Jetoanele Bonus sunt doar pentru experți!

Doamna (Piesa albă)



Există o singură Doamnă. Poate fi folosită oricând în timpul unui joc de oricare jucător. Trebuie să fie introdusă pe marginea tablei. Dacă Doamna este parte dintr-un turn, aceasta se socotește ca un singur jeton. Ex. 4.

Abilități: Când este în vârful unui turn sau când este singură pe tablă, jucătorul trebuie să mute peste aceasta dacă este posibil. Dacă nu este posibil (dar numai atunci) jucătorul poate să facă o altă mutare. Dacă este un jeton sau mai multe pe Doamnă, aceasta își pierde abilitatea.

Adăugarea Doamnei: Ambii jucători încep cu 12 jetoane fiecare. Doamna este poziționată pe marginea tablei. Jucătorii o pot folosi oricând.

Cocoșatul



Sunt două Jetoane Cocoșate, câte unul pentru fiecare jucător. Aceste jetoane pot fi folosite oricând. Când sunt parte dintr-un turn, se socotesc ca un jeton. Ex. 4.

Abilități: Nici un Jeton nu poate fi pus peste Cocoșat.

Adăugarea Cocoșatului: Ambii jucători încep cu 12 jetoane fiecare (Un Cocoșat și alte 11 jetoane)

Poate fi adăugat oricând într-un spațiu gol de pe tablă.

Gigantul (piesă groasă)



Sunt două Jetoane Gigant, câte unul pentru fiecare jucător. Acesta poate fi plasat pe tablă oricând în timpul jocului. Ca și piesă singură, se socotește ca și o Tură. În turn se socotește ca fiind două jetoane. De exemplu, dacă ai un turn alcătuit dintr-un jeton simplu și un Gigant, se consideră un Cal (Turn de 3 jetoane).

Adăugarea Giganților: Ambii jucători încep cu câte 12 jetoane fiecare (Giganții și încă alte 11 jetoane). Poate fi adăugat oricând pe tabla de joc.

8 Adăugarea Doamnei, Cocoșăților și Giganților:

Ambii jucători încep cu o armată de 12 puncte. Această armată poate să fie compusă înainte sau în timpul jocului (fiecare jucător își compune această armată cum dorește, Pioni, Cocoșăți, Giganți dar să nu depășească 12 puncte).

Jetoanele au următoarele valori:

- un Pion are 1 punct,
- un Cocoșat are 3 puncte,
- un Gigant are 2 puncte.

Abilitatea de a introduce o Doamnă costă 2 puncte. În cazul în care ambii jucători își sacrifică 2 puncte pentru Doamnă, aceasta poate fi folosită de oricare dintre jucători. Dacă doar un jucător și-a sacrificat 2 puncte, doar acesta are dreptul de a o introduce în joc. Dacă nici un jucător nu și-a sacrificat puncte, nici unul dintre jucători nu o poate introduce în joc.

Ex.4

