

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Gold Connection

Combinez habilement les chiffres et disparaissez avec le butin !

Un jeu tactique pour joueurs audacieux de **Sid Sackson**

De 2 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus

Durée : environ 60 minutes

La banque Goldenblum et Cie a stocké un important trésor : l'édition numérotée d'une série de lingots d'or. Bien sûr, la chambre forte est protégée par une alarme, mais en plus, des mesures de précaution complémentaires ont été prises pour compliquer le travail de voleurs d'or. Les pièces uniques de la série ont été dispersées dans 14 coffres-forts différents.

Une nuit, un groupe de voleurs réussit à pénétrer dans la chambre forte. Chacun essaye de rassembler des séries complètes de lingot d'or dans sa valise. Mais l'inévitable arrive : l'éclat de l'or éveille l'avidité des voleurs qui ne parviennent pas à se mettre d'accord sur le partage. À l'aube on saura enfin qui a rassemblé la collection de plus grande valeur de ces fameux lingots d'or ?

But du jeu

Celui qui rassemble la collection la plus grande et de plus grande valeur de lingots d'or dans sa valise gagne la partie. Les collections de 5 ou 6 lingots rapportent des bonus.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 84 lingots d'or en 4 couleurs : dans chaque couleur, 6x1, 5x2, 4x2, 3x4, 2x5 et 1x6
- 4 valises
- 4 pions et 4 flèches
- 2 dés
- 20 jetons de consolation
- 1 marqueur de tour

Préparation

Le plateau de jeu représente la chambre forte avec ses 14 coffres-forts. Chaque coffre-fort est une case. La plupart des coffres-forts sont numérotés. Le numérotage ne sert que pour déterminer la position de départ des pions des voleurs. Sur le sommet du mur, il y a un compteur de tours de jeu. Il montre le temps qui reste aux voleurs pour vider la chambre forte. Les joueurs font progresser le marqueur de tour d'une case au début de leur tour.

On mélange d'abord les 84 lingots et on les distribue aléatoirement, face visible, sur les 14 coffres-forts (y compris ceux sans numéros). Chaque coffre-fort contiendra ainsi 6 lingots d'or au début du jeu. Les 20 jetons de consolation sont placés à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend une valise (les plateaux avec les cases numérotées), un pion rond de voleur et une flèche de la même couleur. Chaque joueur place sa valise devant lui sur la table. Elle contient : d'une part, une zone de stockage provisoire (sur le couvercle de la valise) dans laquelle les lingots d'or qui sont récupérés pendant un tour sont posés et d'autre part, des cases numérotées de quatre couleurs dans lesquelles les lingots d'or sont rangés à la fin du tour d'un joueur. Dans chaque couleur, trois séries (de 4, 5 et 6 lingots d'or) peuvent être rassemblées. Dans le jeu à 4 joueurs, on n'utilise pas les rangements de 4 lingots d'or.

La position de départ du pion de voleur d'un joueur est décidée en jetant le dé. Après avoir jeté les dés, un joueur peut choisir soit la valeur d'un seul des deux dés, soit le total des deux dés. En commençant par le joueur le plus âgé, chacun jette les dés et place son pion de voleur sur le coffre-fort déterminé par ses dés. Chaque coffre-fort ne peut contenir qu'un seul pion de voleur au début du jeu. Si un jet de dé ne permet pas d'obtenir un nombre correspondant à un coffre-fort inoccupé, le joueur jette à nouveau les dés jusqu'à ce qu'il puisse installer son pion sur un coffre-fort vide.

Après avoir installé les pions de voleur, chaque joueur place sa flèche sur le même coffre-fort que son pion. Le joueur dont le pion de voleur est dans le coffre-fort de plus grand numéro commence en premier. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. La flèche indique la direction de voyage. Toutes les flèches doivent être placées pour que l'on voit clairement dans quelle direction chaque joueur veut aller à son prochain tour. Attention : on ne peut pas sauter par dessus les murs à l'intérieur de la chambre forte.

Lorsque toutes les flèches ont été placées, la partie commence. Le joueur qui se trouve sur le coffre-fort de plus grand numéro commence en premier et place d'abord le marqueur de tour de jeu sur la première case du circuit compte-tour. Les joueurs se succéderont ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règle rapide

Si vous êtes déjà familiers avec ce jeu, consultez s'il vous plaît le résumé rapide du jeu à la fin de cette règle. Vous y trouverez un court résumé des règles en quelques mots.

Aperçu du jeu

Chaque joueur déplace sa flèche sur le plateau en essayant de récupérer des lingots d'or des coffres-forts et de voler des lingots d'or aux autres joueurs, en sachant qu'il ne peut stocker les lingots d'or d'une même couleur dans sa valise qu'en respectant l'ordre numérique. Pour chaque action, le dé décide s'il réussit ou non. Plus le chemin à parcourir est long, plus le butin visé a de la valeur, et plus le nombre à obtenir aux dés pour réussir sera élevé.

Si le lancer réussit, le joueur décide s'il veut rafler encore plus de lingots d'or et continuer à jouer à ce tour. Ce n'est que lorsqu'il décide de s'arrêter volontairement, qu'il peut ranger les lingots d'or qu'il a ramassés à cet tour (et qui ont été posés dans la zone de stockage provisoire) dans les rangées colorées de sa valise. Si le lancer de dé ne réussit pas, tout le butin du tour revient dans le coffre-fort et la flèche revient à son point de départ, à côté du pion du voleur. Un joueur aventureux, en jouant habilement et avec un peu de chance, peut gagner beaucoup de lingots d'or en un tour.

Déplacement

A son tour de jouer, le joueur déplace le marqueur de tour de jeu d'une case en avant (le premier joueur place le marqueur de tour de jeu sur la première case au début de son premier tour). Puis il déplace sa flèche à une ou plusieurs cases (ou coffres-forts) de sa place actuelle. Le pion de voleur reste où il est. Le mouvement de la flèche s'effectue toujours dans la direction dans laquelle pointait la flèche ; il n'est pas autorisé de faire demi-tour. Seuls les coffres-forts non-numérotés aux extrémités du couloir central laissent au joueur un choix de la direction vers laquelle continuer le mouvement. La flèche peut être déplacée sur n'importe quel coffre-fort, même s'il est déjà occupé par un autre joueur. Les murs ne peuvent pas être franchis.

Nettoyage des coffres-forts

Quand un joueur déplace sa flèche sur un coffre-fort où ne se trouve aucun pion adverse, il peut nettoyer ce coffre-fort. Il indique quelles lingots d'or il souhaite ramasser. Les lingots d'or désignés sont placés sur le côté du coffre-fort. Le joueur peut désigner autant de lingots d'or dans autant de couleurs différentes qu'il le désire.

Tuyau : à la fin du tour, les lingots d'or sont rangés en respectant l'ordre numérique dans cases colorées de la valise. Il serait donc très mal joué de prendre des lingots d'or avec de grands numéros au début de la partie.

Après que le joueur ait annoncé quels lingots d'or il veut prendre, il détermine le nombre à obtenir pour rafler son butin. Pour cela, il calcule la distance qui sépare sa flèche de son pion (le nombre de cases dont il s'est déplacé) et ajoute la somme des valeurs des lingots d'or qu'il veut prendre. Le résultat des dés devra être égal ou supérieur à cette somme.

Par exemple : Un joueur a déplacé sa flèche de deux cases et souhaite rafler les lingots d'or bleus numérotés 2 et 3 du coffre-fort. Pour y parvenir, il devra réussir aux dés au moins 7 (2+2+3).

Si le jet de dés réussit, le joueur met les précieux lingots d'or dans la zone de stockage provisoire de sa valise (pas sur les cases numérotées !). Il peut ensuite, soit terminer son tour et ranger les lingots gagnés dans les cases numérotées, soit continuer à se déplacer avec sa flèche pour prendre d'autres lingots d'or.

Si le jet de dés ne réussit pas, le joueur doit reprendre tous les lingots d'or qu'il avait placés dans sa zone de stockage provisoire et les remettre sur le plateau de jeu. Les lingots sont déposés sur le coffre-fort où se trouve actuellement sa flèche. Puis il ramène sa flèche à côté de son pion, sur la case où il avait commencé son tour. Son tour est terminé, et c'est au joueur suivant de jouer.

Continuer son tour

Si un joueur décide de continuer son tour, après un vol couronné de succès, il doit d'abord avancer sa flèche d'une ou plusieurs cases. Bien entendu, cela augmente le total à réussir aux dés car vous comptez toujours la distance entière entre votre pion et votre flèche !

Par exemple : Après le vol couronné de succès du premier exemple, le joueur décide de continuer son tour et avance sa flèche d'une case. Il essaye de voler le lingot bleu n° 1 et le lingot jaune n° 1 du coffre-fort suivant. Il doit cette fois réussir au moins 5 (3+1+1) parce qu'il s'est déjà déplacé de deux cases auparavant dans ce même tour.

Arrêter son tour

Après un pillage couronné de succès, un joueur peut volontairement terminer son tour. Il prend alors son pion de voleur sur le coffre-fort où a commencé son tour et le déplace vers la case où se trouve sa flèche. La flèche est placée sur le pion (gain de place ?). Il range ensuite les lingots d'or, qu'il a ramassés à ce tour dans la zone de stockage provisoire de sa valise, dans les cases de rangement de couleur numérotées de cette même valise.

Un joueur peut aussi terminer son tour sans voler de lingot d'or du coffre-fort où il se trouve. En fait, cela n'est autorisé que s'il se trouve sur un coffre-fort où il n'y a aucun autre pion de joueur. Dans ce cas, le joueur doit quand même jeter les dés, mais il n'a besoin de réussir que le nombre de cases dont sa flèche s'est déplacée. S'il n'y parvient pas, il doit poser les lingots d'or de sa zone de stockage provisoire sur le coffre-fort où se trouve sa flèche, puis ramener cette dernière sur son pion de voleur.

Rangement des lingots d'or

Quand un joueur termine volontairement son tour, il range ensuite les lingots d'or de sa zone de stockage provisoire selon leurs couleurs et les place sur les cases de rangement colorées et numérotées de sa valise.

Rappel : dans le jeu à quatre joueurs, seules les cases à 5 et 6 places peuvent être utilisées, les cases de la rangée de 4 restent vides.

La série est remplie dans le strict ordre numérique. Le premier lingot n° 1 est placé dans une rangée, puis le lingot n° 2, etc. Si un joueur ne peut pas stocker un lingot parce qu'il n'a pas son numéro disponible dans l'ordre, ce lingot est remis sur le plateau de jeu (dans le coffre-fort où se trouvent sa flèche et son pion). La zone de stockage provisoire doit être complètement vidée !

Exemple : un joueur a gagné les lingots verts n° 1, 3, 3 et 4, lorsqu'il a fini son tour. Lors des tours précédents, il a déjà rangé lingots verts n° 1 et n° 2. Il continue à remplir cette rangée avec le lingot n° 3 et n° 4. Il commence une nouvelle rangée avec le lingot n° 1 de la zone de stockage provisoire. Mais il ne peut pas ranger le deuxième lingot n° 3 parce qu'il lui manque un lingot n° 2 dans la deuxième série. Il remet donc le deuxième lingot n° 3 sur le plateau de jeu.

Tuyau : En rangeant son butin, chaque joueur doit décider dans quelle rangée il met les lingots d'or. Une série de 5 entièrement occupé rapportera en fin de partie 5 points de bonus, tandis qu'une série de 6 rapportera 10 points de bonus. Bien entendu, la série de 6 est plus difficile à terminer, car dans chaque couleur il n'y a qu'un seul lingot numéroté 6. Si une rangée de 6 contient à la fin de la partie seulement 5 lingots, aucun bonus n'est distribué à la fin de la partie. Une fois les lingots rangés, on ne peut plus les déplacer dans la valise !

Jetons de consolation

Chaque fois un joueur ne réussit pas son lancer de dés, il obtient 2 jetons de consolation de la caisse. Lorsqu'un joueur a déjà 4 jetons, il n'obtient plus qu'un jeton, parce qu'un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 jetons de consolation.

Un joueur peut utiliser ses jetons de consolation comme il le souhaite pour améliorer son lancer de dés (1 jeton = 1 point aux dés). Il n'est pas nécessaire d'annoncer à l'avance son intention d'utiliser ou non des jetons. Les jetons utilisés sont rendus à la caisse. Un joueur qui utilise des jetons de consolation pour améliorer son lancer de dé ne peut pas, naturellement, revendiquer de nouveaux jetons de consolation parce que son lancer de dés était trop bas. Des joueurs qui aiment le risque peuvent utiliser leurs jetons de consolation pour essayer d'obtenir des lancers de dés supérieurs à 12 !

Pillage des valises de vos collègues

Un joueur qui a collecté au moins 10 lingots d'or dans sa valise devient l'objet de convoitise des autres cambrioleurs. Un joueur, à son tour, peut amener sa flèche sur la case contenant le pion d'un autre joueur et essayer de voler des lingots d'or à cet adversaire (s'il possède au moins 10 lingots d'or dans sa valise). La victime ne peut pas résister à cette tentative de vol.

Le pillage se passe selon les mêmes règles que le nettoyage de coffres-forts. Le joueur annonce quels lingots d'or il veut prendre dans la valise. Les lingots doivent être volés en commençant par les plus élevés de chaque série : les plus gros lingots des séries de 4, 5 ou 6 lingots en premier.

Exemple : un joueur a stocké quatre lingots dans sa série de 6 et deux lingots dans sa série de 5. Le premier lingot volé dans la série de 6 ne peut être que le n° 4, et le premier volé dans la série de 5 ne peut être que le 2. Bien sûr, le joueur essayant de piller peut aussi essayer de voler plusieurs lingots d'une même rangée lors d'un vol, mais ils doivent être dans l'ordre numérique inverse.

Les lingots volés sont placés dans la zone de stockage provisoire du joueur défilé. Le voleur lance les dés pour voir si le vol est couronné de succès ou non. Si le lancer de dés réussit, le joueur doit continuer son tour et avancer sa flèche. Il ne peut pas terminer son tour dans cette case. Il ne peut pas non plus essayer de nettoyer le coffre-fort de cette même case. Si le lancer de dés échoue, celui qui a failli être la victime reçoit 2 jetons de consolation de la caisse et remet les lingots d'or de sa zone de stockage provisoire sur les cases où ils se trouvaient dans la valise. Il ne peut pas en profiter pour les changer de place, et doit les remettre à leur place initiale ! Le joueur qui vient d'échouer lamentablement doit poser tous les lingots d'or qu'il a remportés (de coffres-forts ou d'autres valises de voleurs) précédemment dans son tour de jeu depuis sa zone de stockage provisoire vers le coffre-fort sur lequel sa flèche se trouve. Il recule ensuite sa flèche jusqu'à la case où se trouve son pion de voleur.

Tuyau : un joueur qui a volé la valise d'un adversaire doit essayer de se déplacer aussi loin que possible après le vol. Sinon, il peut être sûr que la victime essaiera de récupérer ses lingots d'or si sa flèche pointe dans la bonne direction !

Fin du jeu et marque

Le jeu se termine quand le marqueur de tour de jeu a atteint la dernière case du circuit compte-tour. Le joueur qui a déplacé le marqueur finit toutefois son tour.

Le score final est alors calculé. Chaque joueur détermine la valeur du butin dans sa valise. Il additionne la valeur des lingots d'or volés. A cela, il ajoute 5 points de bonus pour chaque rangée de 5 complète et 10 points de bonus pour chaque rangée de 6 complète dans sa valise. Le joueur qui totalise le plus a gagné la partie. Si deux joueurs ou plus sont ex æquo, celui qui possède le plus de jetons de consolation l'emporte. S'ils sont toujours ex-æquo, il y a plusieurs co-gagnants.

Note du traducteur :

Les ex æquo peuvent également se départager en faisant une partie de "Taboulé Frou Frou". La règle officielle de ce jeu d'origine incertaine est la suivante :

1. Chacun prend dans sa bouche 3 cuillères à soupe de taboulé (avec ou sans raisin selon les variantes), sans l'avaler.
2. Les joueurs crient alors à haute et intelligible voix "FROU FROU !"
3. Le joueur qui a projeté le grain de taboulé le plus éloigné est le vainqueur. Le perdant nettoie.

L'auteur et promoteur de ce jeu révolutionnaire préfère rester anonyme. Je respecterai donc ton anonymat, mon cher David. Pour tout renseignement merci de vous adresser à la FFTFF (Fédération Française de ...).

Quelques précisions

A son tour, un joueur doit déplacer sa flèche d'au moins une case. Cette phase du tour ne peut être sautée. Il se peut en conséquence pas nettoyer le coffre-fort sur lequel il commence son tour.

En finissant son tour sur un des deux coffres-forts non-numérotés, un joueur doit décider dans quelle direction il continuera au tour suivant et placer sa flèche en conséquence.

Un joueur qui est malheureux aux dés et obtient un total de dés trop bas doit reculer sa flèche sur son pion. Ce faisant, il ne peut pas changer la direction initiale de la flèche.

Un coffre-fort qui est occupé par le pion et la flèche d'un joueur adverse ne peut pas être nettoyé.

Il est également interdit (et impossible) de piller un coffre-fort ou la valise d'un adversaire plusieurs fois dans un même tour.

Le marqueur de tour de jeu n'est avancé d'une case qu'au début du tour d'un joueur, et non à chaque fois qu'il décide de continuer après un lancer de dé heureux.

D'autres joueurs peuvent piller un joueur qui a au moins 10 lingots d'or dans sa valise. C'est le nombre de lingots qui compte, et non leur valeur.

En pillant la valise d'un adversaire, un joueur peut voler tellement de lingots d'or que le nombre de lingots qui lui restent tombe à moins de 10 lingots d'or. Ceci n'est pas interdit.

Variante

Si tous les joueurs en conviennent avant le début de la partie, la variante suivante peut être jouée :

On joue sans le compteur de tours. La partie s'arrête quand un joueur a terminé deux (ou trois) séries complètes dans sa valise. (Un joueur arrête donc la partie, par exemple, en réalisant deux séries de 6 lingots ou trois séries de 5 lingots). Avec cette variante chaque joueur doit surveiller les valises des autres joueurs. Sinon, il se peut qu'un joueur finisse le jeu mais qu'un autre joueur soit le gagnant car il réalise un score plus élevé.

Post Scriptum

Les cambrioleurs ne purent célébrer très longtemps leur bonne fortune. Quand ils quittèrent, à l'aube, la chambre forte, la police les attendait. Cela prouve une fois de plus que le crime ne paye pas.

Résumé des règles

But

Posséder le plus de lingots possibles et de la plus grande valeur.

Préparatifs

- Mélanger les lingots et en poser 6 face visible sur chaque coffre.
- Mettre les jetons de consolation à côté du plateau de jeu.
- Donner à chaque joueur une valise, un pion voleur et une flèche de la même couleur.
- Déterminer les coffres-forts de départ en lançant deux dés (on choisit soit un dé soit le total des eux).
- Placer les flèches sur les pions (le sens indique la direction du déplacement).
- Le joueur placé sur le plus grand numéro commence.
- Dans une partie à quatre, les séries de 4 restent vides.

Déroulement de la partie

Déplacement

- Avancer le marqueur de tour d'une case
- Avancer la flèche d'au moins une case

Nettoyage de coffres

- Aucun adversaire ne doit être sur le même coffre-fort
- Procédure :
 - Sélectionner les lingots désirés.
 - Lancer les dés. La somme des dés doit être supérieure ou égale au total du déplacement de la flèche plus la valeur des lingots visés.
 - Si le lancer est réussi :
 - Mettre les lingots dans la zone de stock, puis mettre fin au tour ou déplacer la flèche à nouveau.
 - Si le lancer rate :
 - Reposer les lingots de la zone de stock sur le coffre-fort où se trouve la flèche.
 - Remettre la flèche sur le pion dans le sens où elle était au début du tour.
 - Prendre 2 jetons de consolation, sans dépasser 5.

Continuer son tour

- Avancer sa flèche d'au moins une case.
- Possibilité de voler d'autres lingots d'or.

Terminer son tour

- 1) Après un pillage de coffre-fort réussi :
 - Ramener son pion sous sa flèche.
- Ou 2) après un déplacement sans tenter de nouveau larcin.
 - Uniquement sur une case non occupée par un autre joueur
 - Réussir un lancer de dés supérieur ou égal au déplacement total de la flèche pendant le tour.
- Ranger les lingots récoltés
 - Terminer volontairement son tour
 - Déplacer les lingots de la zone de stocks vers les cases colorées et numérotées.
 - Les séries doivent être remplies en ordre ascendant.
 - Les lingots hors séquence retournent sur le plateau de jeu.

Jetons de consolation

- Après un lancer malheureux, recevoir 2 jetons, sans dépasser 5.
- Les jetons sont utilisés pour améliorer de mauvais dés (1 jeton = 1 point de dé supplémentaire).

Pillage d'une valise adverse

- L'adversaire doit posséder au moins dix lingots.
- Avancer sa flèche sur la case occupée par l'adversaire.
- Sélectionner les lingots de sa valise en les déplaçant vers sa zone de stock. Dans chaque série, les lingots les plus chers doivent être pris en premier.
- Lancer les dés pour faire autant ou plus que le déplacement de votre flèche plus la valeur des lingots convoités.
 - Si le lancer réussit :
 - Passer les lingots de sa zone de stock à la votre, puis ...
 - Continuer votre tour. On ne peut terminer son tour sur une case occupée.
 - Si le lancer rate :
 - Le joueur attaqué reçoit les jetons de consolation.
 - L'agresseur pose tous les lingots de sa zone de stock sur le coffre où se trouve sa flèche.
 - L'agresseur remet sa flèche comme où elle était au début du tour, sur le pion.

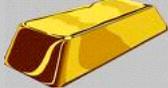
Fin de la partie et marque

La partie se termine quand un joueur avance le compteur sur la 36^{ème} case, puis termine son tour.

Marque

- Somme des valeurs des lingots de la valise.
- Ajouter 5 de bonus pour chaque série de 5 terminée.
- Ajouter 10 de bonus pour chaque série de 6 terminée.

Le joueur avec le plus grand score est le vainqueur, mais tous vont en taule.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
36									11
35									12
34	1	2	3	4	5				13
33	Gold Connection 		6	7	Gold Connection 				14
32									15
31									16
30	12	11	10	9	8				17
29									18
28	27	26	25	24	23	22	21	20	19



1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4



1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4



1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

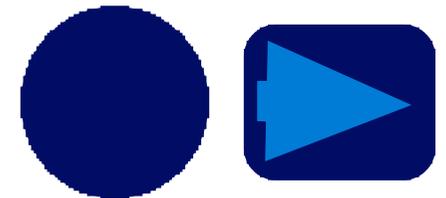
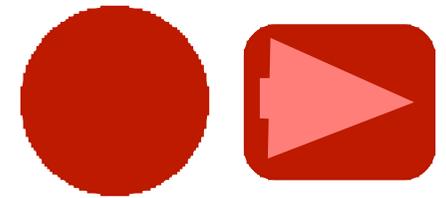
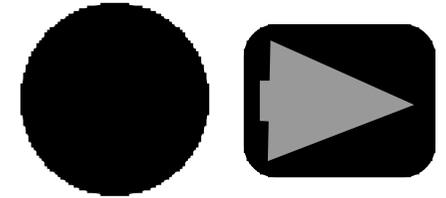
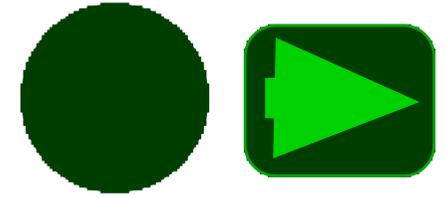


1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

6	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
6	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
6	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
6	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
4	3	2	1	3	2	1	2	1	1	
4	3	2	1	3	2	1	2	1	1	
4	3	2	1	3	2	1	2	1	1	
4	3	2	1	3	2	1	2	1	1	



4	3	2	1	3	2	1	2	1	1	
4	3	2	1	3	2	1	2	1	1	
4	3	2	1	3	2	1	2	1	1	
4	3	2	1	3	2	1	2	1	1	
6	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
6	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
6	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
6	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

