

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





CONTENU

- 1 règle du jeu
- 30 pièces en bois
- 1 plateau de jeu 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 :

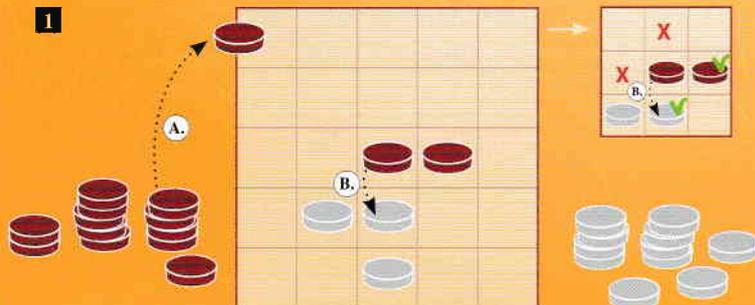
A. Introduire un nouveau pion :

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**



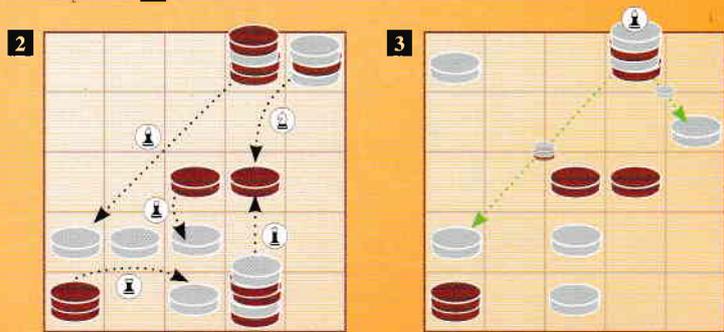
Règles de déplacement :

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



Chaque pile représente une pièce d'Echecs

- 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 a 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 PIÈCES 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) :

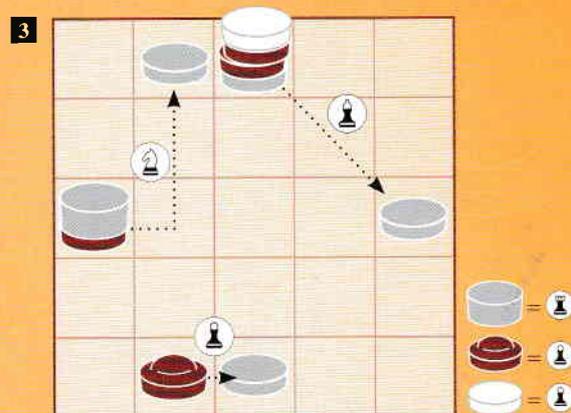
Il existe 2 Géants, 1 pour chaque joueur. Il peut être placé à n'importe quel moment de la partie.

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 Dorsoneszy. © 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