



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:

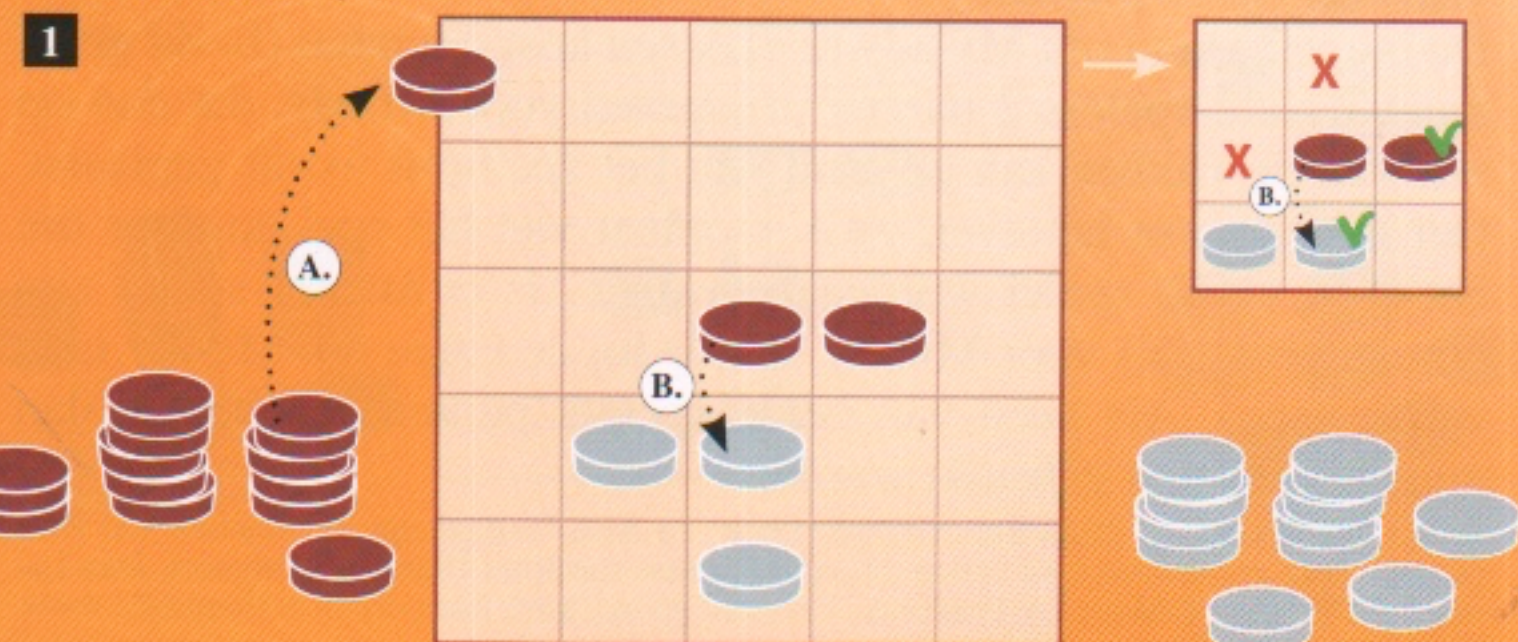
A. Een nieuw stuk plaatsen

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**



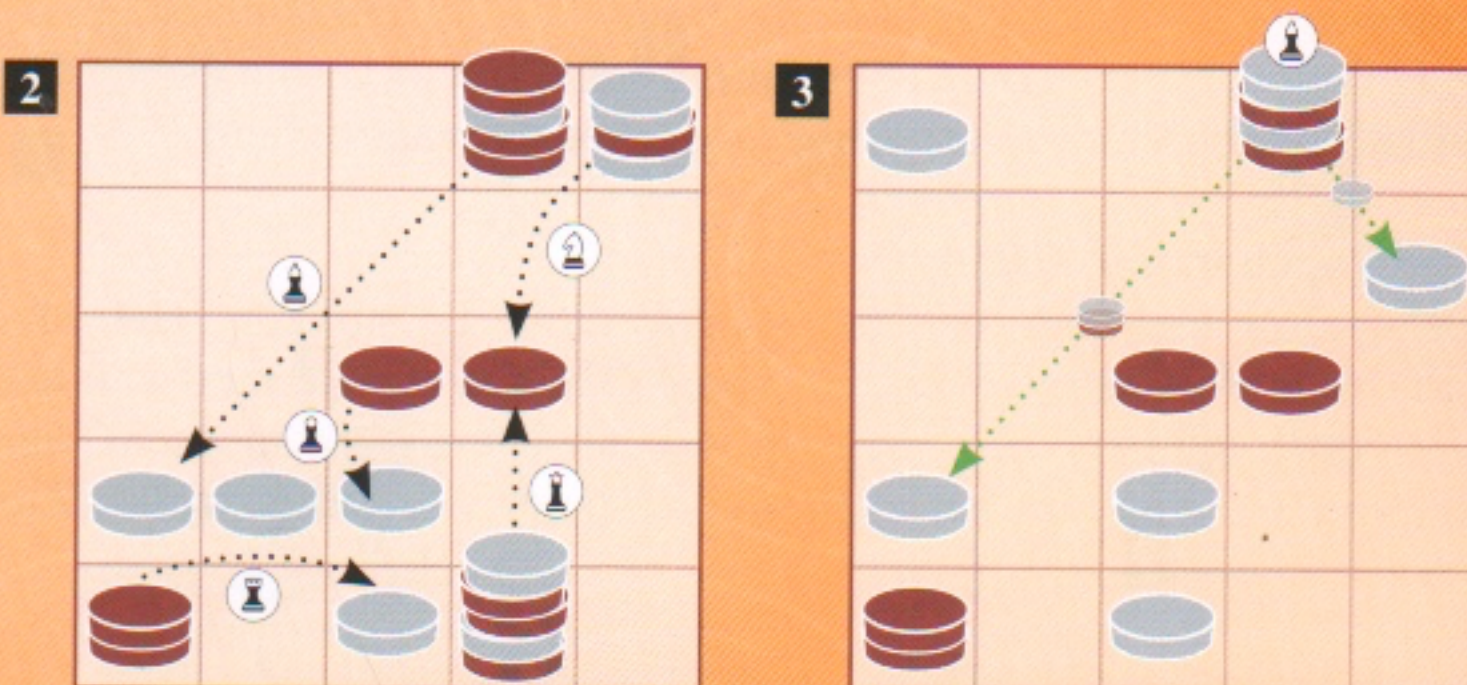
Verplaatsingsregels:

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



ELKE STAPEL STEMT 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.



 VARIANT «6 MAAL KONING»



REGELS VOOR DE BONUS STUKKEN

Milady (witte pion):

Milady verplaatst zich als een pion.

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.

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**

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.

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

De Reus (dik stuk):

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**

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.



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 Mylady 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



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 :

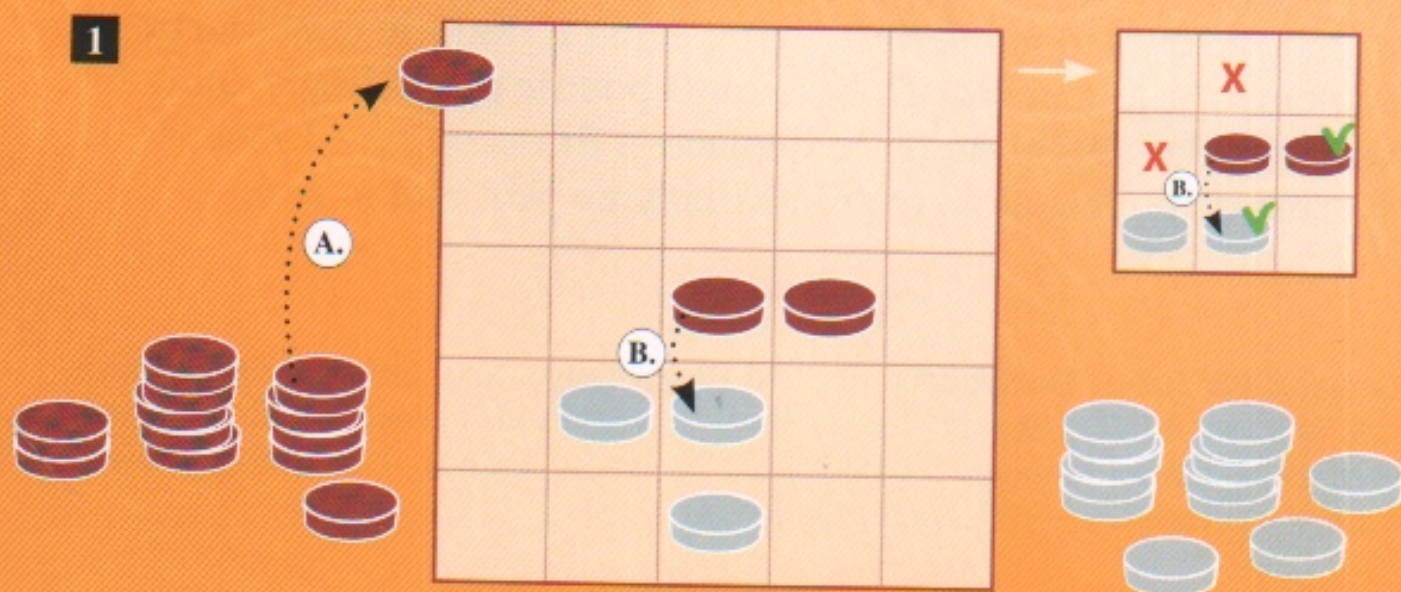
A. Introduire un nouveau pion :

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**



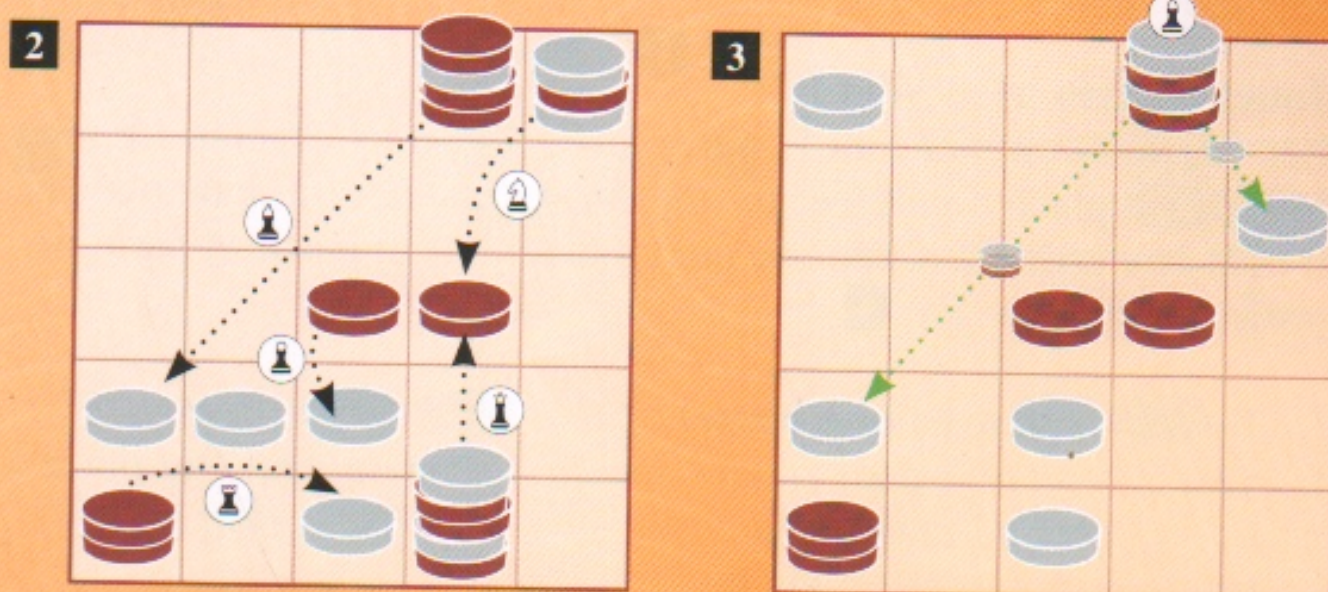
Règles de déplacement :

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 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.

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).

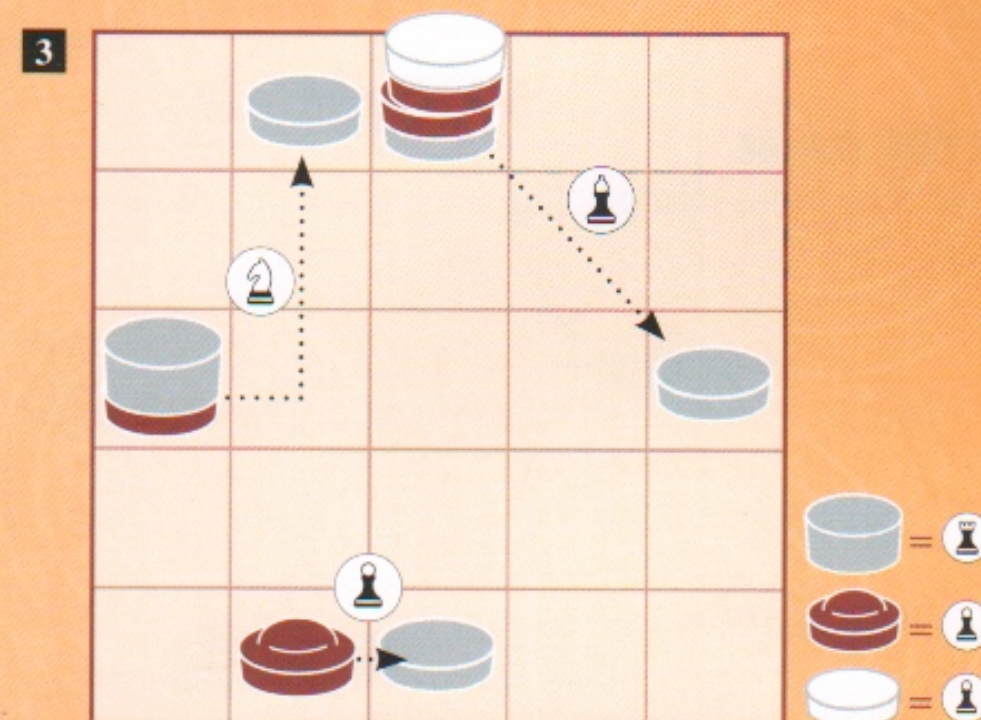
It can be added any time to any empty square on the board.

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