

SIXSTIX

-  1–4 joueurs
-  8–99 ans
-  30 minutes

SixStix est un jeu de logique, d'observation et de stratégie.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Auteur:
Martin Nedergaard Andersen
Graphisme:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

MATÉRIEL DE JEU

- 55 cartes
- 6 allumettes (bâtons rouges)

BUT DU JEU

Gagnez le plus de cartes possible en réorganisant les allumettes afin de les faire correspondre aux figures présentées sur les cartes.

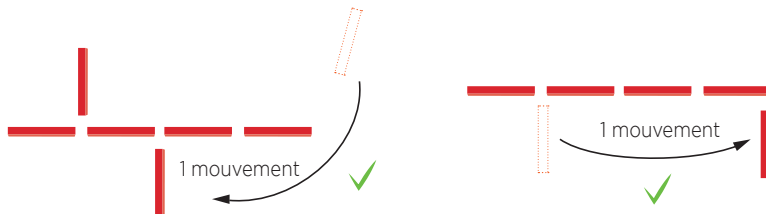
1. INSTRUCTIONS DE JEU

- Mélangez les cartes et placez la pioche à disposition des joueurs.
- Disposez 5 bâtons de bout à bout. Gardez le bâton restant à côté de la pioche.



2. PENDANT LE JEU

- Distribuez 4 cartes à chaque joueur. Les cartes sont disposées faces visibles devant chacun. Les joueurs peuvent mettre les cartes dans n'importe quelle direction, et ils peuvent en changer l'ordre.
- Le joueur ayant le plus récemment utilisé une allumette commence le jeu. Les autres jouent à tour de rôle dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Lors de votre tour, vous devez réorganiser les allumettes afin de les faire correspondre aux figures présentées sur vos cartes, en utilisant au maximum 3 mouvements. L'ajout, le retrait ou le déplacement de bâtons comptent comme un mouvement.



- En revanche, tourner les bâtons en contact permanent avec les autres bâtons est considéré comme mouvement libre, c'est-à-dire qu'il ne compte pas comme un mouvement (un pivot de 90° ou un pivot de 180°).
- Attention: un mouvement ne peut pas scinder une figure en deux, même avec un mouvement libre.



- Chaque fois que vous parvenez à créer une figure, vous gagnez la carte correspondante.
- Même après l'utilisation de votre 3^e mouvement, vous pouvez utiliser des mouvements libres pour réaliser des figures.
- Les cartes présentant des figures que vous n'étiez pas en mesure de réaliser sont conservées jusqu'au prochain tour. Vous devez vous réapprovisionner en cartes jusqu'à en avoir 4 avant de passer le tour au joueur assis à votre droite. Si vous parvenez à réaliser les figures de vos 4 cartes, vous gagnez une carte bonus de la pioche.

3. FIN DE LA PARTIE

Lorsque toutes les cartes ont été utilisées, le joueur possédant le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

4. VARIANTES

- 1 Le système de points : changez le système de points en comptant les points inscrits sur chaque carte. Cela fera beaucoup de parties gagnées au photo-finish.
- 2 Mode solitaire : relevez le défi en jouant à SixStix en mode solitaire. Prenez 40 cartes et mettez les autres cartes de côté. Disposez 5 bâtons à bout en bout et gardez le bâton restant à côté de la pioche. Vous avez maintenant 10 tours pour jouer les 40 cartes, en suivant les mêmes règles que pour un jeu normal (soit 4 cartes par tour, 3 mouvements par tour). À la fin du tour, cette fois, il faut garder les cartes gagnées et défausser les cartes restantes. Comptez combien de cartes vous pouvez récolter:

31-40: incroyable

26-30: excellent

21-25: bon

16-20: peut faire mieux

0-15: ne le dites à personne

SIXSTIX

1–4 Mitspieler

8–99 Jahre

30 Minuten

SixStix ist ein Spiel für Logiker, Strategen und Beobachter.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autor:
Martin Nedergaard Andersen
Grafikdesign:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

SPIELMATERIAL

- 55 Karten
- 6 rote Streichhölzer

SPIELZIEL

Es geht darum, die meisten Karten zu gewinnen, indem die Spieler die Streichhölzer so anordnen, wie es die Karten vorgeben.

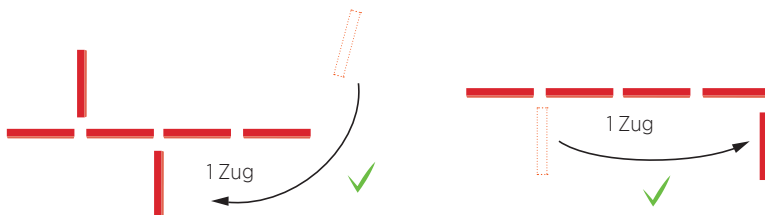
1. SPIELVERLAUF

- Mischen Sie die Karten und bilden Sie einen verdeckten Nachziehstapel.
- Legen Sie 5 Streichhölzer der Länge nach aneinander. Das letzte Streichholz legen Sie für jeden erreichbar neben den Nachziehstapel.



2. WÄHREND DES SPIELS GILT

- Teilen Sie an jeden Mitspieler 4 Karten aus. Jeder Spieler legt seine Karten offen vor sich aus. Die Spieler können die Orientierung der Karten frei wählen und auch ihre Reihenfolge ändern.
- Wer als Letzter ein Streichholz benutzt hat, beginnt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, muss versuchen, die Streichhölzer in höchstens 3 Zügen so anzuordnen, dass sie einer (oder mehreren) der auf seinen Karten abgebildeten Figuren entsprechen.



- Das Hinzufügen, Wegnehmen oder Versetzen eines Streichholzes gilt als 1 Zug.
- Dagegen darf man ein Streichholz drehen, solange es den Kontakt zu einem anderen nicht verliert, ohne dass es als Zug gilt.
- Sie dürfen ein Streichholz nur verschieben, wenn die Figur/Form sich nicht überlappt oder eine Lücke bildet.



- Jedes Mal, wenn es Ihnen gelingt, eine Figur zu bilden, gewinnen Sie die entsprechende Karte. Die Karten, die nicht gewonnen wurden, bleiben für die nächste Runde im Spiel. Bevor der nächste Spieler links von Ihnen an die Reihe kommt, vervollständigen Sie Ihre 4 Karten vom Nachziehstapel. Wer alle 4 Figuren auf seinen Karten bilden kann, gewinnt eine zusätzliche Karte vom Nachziehstapel.

3. ENDE DES SPIELS

Sind alle Karten aufgebraucht, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

4. VARIANTEN

• 1 Punkteverteilung: Zählen Sie die Punkte nach den auf den Karten angegebenen Werten. So enden viele Partien in einem Kopf-an-Kopf-rennen.

• 2 Solo-Variante: SixStix ist auch eine spannende Herausforderung, wenn Sie alleine spielen: Bilden Sie mit 40 Karten einen verdeckten Nachziehstapel; nehmen Sie die verbliebenen 15 Karten aus dem Spiel. Legen Sie 5 Streichhölzer der Länge nach aneinander und das letzte neben den Nachziehstapel. Nun haben Sie 10 Runden, um die 40 Karten durchzuspielen. Es gelten die gleichen Regeln wie für das normale Spiel (also 4 offene Karten pro Runde, 3 Züge), mit einer Ausnahme: Nach jeder Runde werden alle vier Karten weggelegt; die gewonnenen Karten auf den Punktestapel, die restlichen Karten nehmen Sie aus dem Spiel. Ziel ist es, pro Runde alle der 4 abgebildeten Figuren in zwei Zügen zu bilden. Guck, wie viele Karten du sammeln kannst.

31-40: großartig

26-30: hervorragend

21-25: gut

16-20: das kannst du besser

0-15: erzähl das niemandem

SIXSTIX

1–4 players

8–99 years

30 minutes

SixStix is a game of logic, pattern-matching and card collection.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Author:

Martin Nedergaard Andersen

Graphic Design:

Katie Burk

© HELVETIQ

All rights reserved

Côtes de Montbenon 30

CH-1003 Lausanne

Batch #: HMBTK1606001

MADE IN POLAND

WARNING:

CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 yrs.

GAME MATERIAL

- 55 cards
- 6 wooden sticks

OBJECTIVE OF THE GAME

Collect as many cards as possible by rearranging the sticks to match the patterns on the cards. The player with the most cards at the end wins the game.

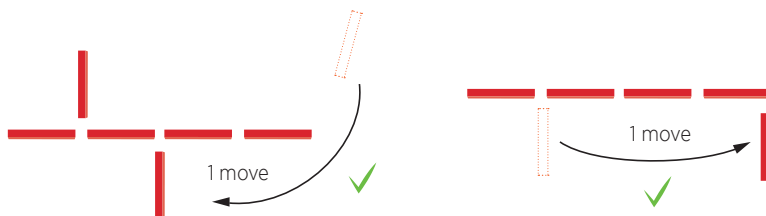
1. SETTING UP THE GAME

- Shuffle the cards and place the deck face down.
- Lay out 5 sticks end-to-end, and keep the remaining stick next to the pile of cards.



2. PLAYING THE GAME

- Distribute 4 cards to each player. The cards are laid out, face up, in front of each player. Players can read the cards in any direction, and can change the order of the cards.
- The player who lit a match most recently starts the game and the play moves clockwise around the table. Players must match the figures on their cards in 3 moves. Adding, removing, or moving a stick counts as 1 move.



- Turning a stick while maintaining contact with the other sticks is “free” (not counted as a move)
- Note: the pattern cannot be split in two during a move.



- Each time you manage to match a pattern, you get to keep that card. Cards that you are not able to take are kept until the next round. Replenish your 4 cards from the deck before passing your turn. If you manage to match all 4 cards, you get to take one extra card from the deck as a bonus.

3. END OF THE GAME

When all cards have been used, the player with the most cards wins the game.

4. VARIANTS

•1 Point system: change the point system by counting the points that are inscribed on each card. That will make for lots of photo-finish races.

•2 Solitaire mode: Challenge yourself by playing SixStix as a solitaire game. Take 40 cards and set the others aside. Lay out 5 sticks end-to-end and keep the remaining stick next to the pile of cards. You now have 10 turns to get through the 40 cards following the same rules as the original game (i.e. 4 cards per turn, 3 moves per turn) with one exception. After each round you keep the cards you won and discard the cards you weren't able to match. See how many cards you are able to collect.

31-40: Amazing

26-30: Excellent

21-25: Good

16-20: You can do better

0-15: Don't tell anyone