


FR

# 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.

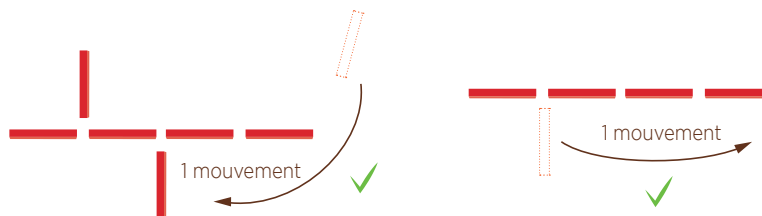
## 1. INSTRUCTIONS DE JEU

- 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<sup>e</sup> 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