

# SIXSTIX

1–4 spelers

8–99 jaar

30 minuten

Ja - je kunt met lucifers spelen!

## SPELMATERIAAL

- 55 kaarten
- 6 rode lucifers

## DOEL VAN HET SPEL

Verzamel zo veel mogelijk kaarten door de stokjes te herschikken om zo de patronen op de kaarten te verkrijgen. De speler die aan het einde de meeste kaarten heeft, wint het spel.

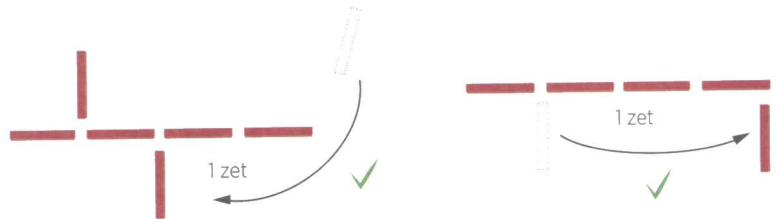
## 1. SPELVOORBEREIDINGEN

- Schud de kaarten en leg ze ondersteboven neer.
- Leg 5 stokjes als een lange rij neer en bewaar het overblijvende stokjes naast de stapel kaarten.



## 2. DE START VAN HET SPEL

- Schud de kaarten en leg ze ondersteboven neer.
- Leg 5 stokjes als een lange rij neer en bewaar het resterende stokje naast de stapel kaarten.
- Geef 4 kaarten aan elke speler. De kaarten liggen zichtbaar voor elke speler. De spelers mogen de kaarten in elke richting neerleggen en mogen de volgorde van de kaarten veranderen.
- De speler die het kortst geleden een lucifer heeft aangestoken, begint het spel en daarna komen de spelers met de klok mee aan de beurt.
- Nu moet je de figuren op de kaarten nabootsen middels 3 zetten.



- Het toevoegen, verwijderen of verplaatsen van de stokjes telt elk als 1 zet.
- Het draaien van de stokjes terwijl ze aan één uiteinde contact houden met de andere stokjes wordt beschouwd als "vrije" zet, dat wil zeggen dat dit niet als zet telt.
- Elke keer dat het je lukt om een patroon na te bootsen, mag je die kaart houden.



- Kaarten die je niet kon nabootsen, worden bewaard tot de volgende ronde waar je kaarten weer tot 4 worden aangevuld voordat je zetten beginnen.
- Als het je lukt om alle 4 de kaarten na te bootsen, mag je als bonus een extra kaart van de stapel nemen.

## 3. EINDE VAN HET SPEL

Wanneer alle kaarten zijn gebruikt, wint de speler met de meeste kaarten het spel.

## 4. VARIANTEN

- **1** Puntensysteem: verander het puntensysteem door de punten te tellen die op elke kaart staan aangegeven. Dat zal zorgen voor veel zenuwslopende wedstrijden.
- **2** Solitairstand: daag jezelf uit door SixStix als een solitair spel te spelen. Neem 40 kaarten en leg de andere helft aan de kant. Leg 5 stokjes als een lange rij neer en houd HET overige stokje naast de stapel kaarten. Je hebt nu 10 beurten om door de 40 kaarten heen te komen door dezelfde regels te volgen als bij een normaal spel (dus 4 kaarten per beurt, 3 zetten per beurt), behalve dat je na elke ronde de kaarten die je gewonnen hebt moet houden en de kaarten die je niet kon nabootsen weg doet. Kijk hoeveel kaarten je kunt verzamelen.

31-40: Fantastisch

26-30: Uitstekend

21-25: Goed

16-20: Dat kan je vast beter

0-15: Tegen niemand zeggen


## HELVETIQ

www.helvetiq.com

Author:  
Martin Nedergaard Andersen  
Graphic Design:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

# SIXSTIX

 1-4 joueurs

 8-99 ans

 30 minutes

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

## 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.

## I. INSTRUCTIONS DE JEU

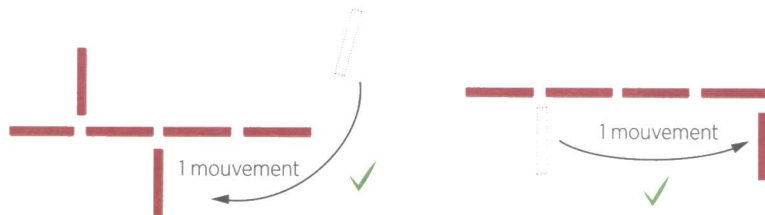
- Mélangez les cartes et placez la pioche à disposition des joueurs.
- Disposez 5 bâtons de bout à bout. Gardez le bâton restant à côté de la pioche.



## 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'êtes 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

## HELVETIQ

www.helvetiq.com

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