



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 :

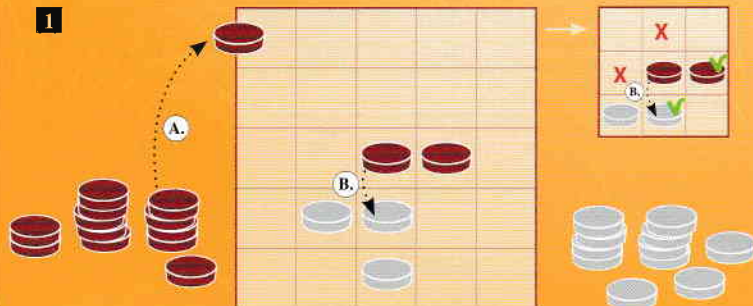
A. Introduire un nouveau pion :

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**



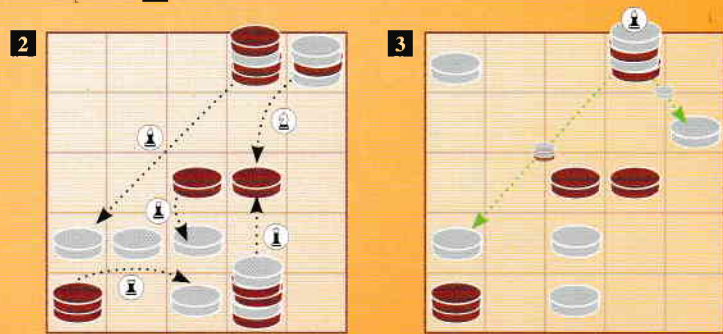
Règles de déplacement :

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.

