

SIXTO

Steffen & Florian Benndorf

Le jeu de dés pour tous !



Joueurs : 1-6

Âge : 8 ans et plus

Durée : env. 15 min.

Objectif

SIXTO est un jeu de dés à cocher classique. Les dés indiquent ce qui peut être coché. Les joueurs décident des dés qu'ils souhaitent utiliser. Par principe, il est judicieux d'utiliser chaque dé si possible, car un nombre de coches élevé dans une ligne rapporte beaucoup de points. Mais attention ! N'oubliez pas les colonnes. Elles rapportent également beaucoup de points si leurs cases sont cochées. Mais, si à la fin de la partie, une seule case est cochée, cette case rapporte des points de pénalité. Pour obtenir le plus de points et décrocher la victoire, il faut progresser rapidement dans les lignes et éviter de n'avoir qu'une seule coche dans les colonnes.

Cocher les cases

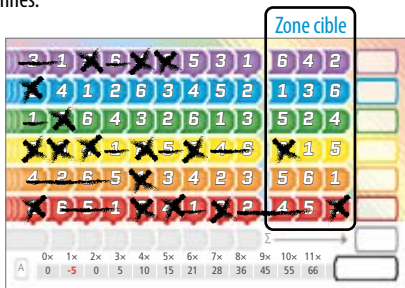
Chaque feuille de jeu comporte 6 lignes de chiffres de 6 couleurs différentes. À chaque ligne de chiffres correspond un dé de la même couleur.

Les **chiffres** de chaque ligne peuvent uniquement être cochés **de la gauche vers la droite**.

Vous pouvez laisser **autant** de cases libres que vous le souhaitez, mais celles-ci ne pourront ensuite **plus** être cochées. *Nous conseillons de barrer les cases que vous avez sauté.*

La **zone cible** d'une ligne de couleur ne peut être cochée que si **au moins 4 cases** de cette ligne ont **au préalable** été cochées.

Si un joueur coche la dernière case d'une ligne, il ne pourra plus cocher aucune case de cette couleur.



Terminer une ligne

Lorsqu'un joueur a coché **deux** cases de la zone **cible** d'une ligne, la ligne de **couleur correspondante est alors verrouillée pour tous les joueurs**.



Plus aucun joueur ne peut alors cocher l'une des cases de cette ligne. Nous conseillons à tous les joueurs de barrer les champs restants de cette ligne. Le **dé** correspondant est alors **retiré du jeu**.

Si un joueur souhaite terminer une ligne, il l'annonce au préalable, afin que les autres joueurs puissent encore cocher cette ligne. Les règles pour cocher les cases s'appliquent !

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit un crayon et une feuille de jeu. Avec les recto et verso, il existe 12 feuilles différentes (lettre A-F et G-L). Veillez à ce que chaque joueur reçoive une feuille différente. Préparez les 6 dés.

Un joueur décide de qui commence. C'est le premier joueur actif.

Déroulement du jeu

Le joueur actif lance les 6 dés. Si son jet ne lui convient pas, il peut relancer les 6 dés. Il est interdit de laisser certains dés de côté pour n'en relancer qu'une partie. À l'issue du 2e lancer, le résultat final du tour est donné.

*En principe, les feuilles de jeu doivent **toujours** rester visibles à tous les joueurs. Il n'est permis de cacher sa feuille qu'au moment où le joueur décide de relancer les dés ou non !*

Chaque joueur peut alors utiliser **les 6 dés** pour cocher des cases de sa feuille de jeu. Chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour. Dans le meilleur des cas, les 6 dés (une coche par ligne de couleur) peuvent être utilisés.

Pour une meilleure lisibilité lorsque vous cochez des cases, nous conseillons de ne faire dans un premier temps qu'une « demi-coche ». À la fin du tour, vous pouvez terminer cette coche.



Si un joueur ne peut ou ne veut pas utiliser de dé pour cocher une case, il peut choisir de ne rien cocher du tout ! Il n'y a **aucune obligation à cocher** des cases.

Lorsque tous les joueurs ont utilisé le résultat du jeté à leur guise, le joueur à la gauche du premier joueur prend les dés et lance le deuxième tour.

Fin du jeu et décompte des points

Le **jeu se termine** lorsque le **3^e dé a été retiré du jeu**.

Le jeu peut aussi se terminer lorsqu'un joueur a coché la dernière case de chaque ligne et qu'il ne peut donc plus rien cocher.

Comptez alors les coches de **toutes les lignes** et reportez les points dans le tableau de calcul de la feuille de jeu.

3 coches rapportent 5 points, 4 coches 10 points, 6 coches 21 points, etc.

0×	1×	2×	3×	4×	5×	6×	7×	8×	9×	10×	11×
0	-5	0	5	10	15	21	28	36	45	55	66

Comptez ensuite les coches de **chaque colonne**. Les **colonnes de la zone cible** ne rapportent **pas de points** !

Lors du calcul, il faut retirer **5 points** pour chaque colonne ne comportant **qu'une seule coche**. Les colonnes sans coche ne rapportent aucun point et ne sont pas comptabilisées.

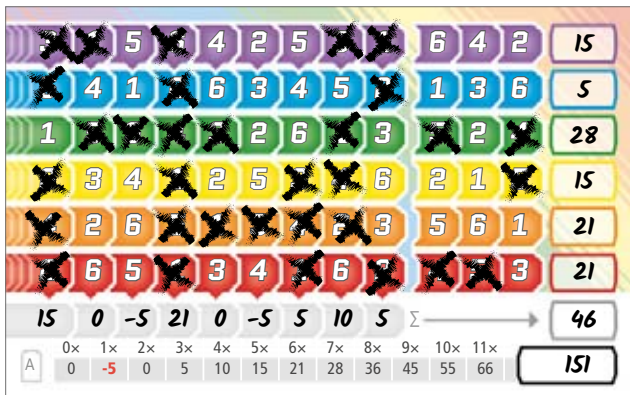
Additionnez ensuite les points des colonnes et reportez-les dans le champ somme totale.



Additionnez enfin les points des lignes et la somme des points des colonnes.

Le joueur ayant le plus de points a gagné. En cas d'égalité, le joueur ayant coché le plus de cases remporte la victoire.

Exemple de calcul :



Version solo

Il est également possible de jouer seul à Sixto et d'essayer d'améliorer son record personnel.

Les règles du jeu sont les mêmes à une exception près : le jeu se termine lorsque moins de **deux dés** sont utilisés pour cocher des cases.

