

SIXTO

Steffen & Florian Benndorf

Il gioco del dadi per tutti!



Giocatori: 1-6

Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 15 minuti

Scopo del gioco

SIXTO è il tipico gioco di dadi e crocettatura. I dadi indicano che cosa crocettare. I giocatori decidono quale dado utilizzare. Di massima, ha senso utilizzare qualunque dado possibile, poiché tante crocette in una riga portano tanti punti. Ma attenzione! Dovete tenere d'occhio anche le colonne. Infatti, sebbene anche in questo caso tante crocette corrispondano a tanti punti, una sola casella crocettata in una colonna fa perdere punti. Quindi, per ottenere il più gran numero di punti e, dunque, la vittoria occorre crocettare rapidamente le righe evitando di crocettare una sola casella nelle colonne.

Crocettatura delle caselle numerate

Le cartelle da gioco presentano 6 righe di numeri di colore diverso (6 colori). Al colore di ogni riga di numeri corrisponde un dado.

I **numeri** di ogni riga devono essere crocettati solo **da sinistra verso destra**.

Se si vuole, si può saltare di crocettare **delle caselle**, ma in seguito **non** le si potrà più crocettare. *Si consiglia di cancellare le caselle saltate.*

Nella **zona obiettivo** di ogni riga colorata, si possono crocettare delle caselle solo **dopo** avere già crocettato **almeno 4 caselle nella stessa riga**. Quando un giocatore crocetta l'ultima casella di una riga, non può più crocettare caselle di quel colore.



Completare le righe

Se un giocatore ha crocettato **due caselle nella zona obiettivo** di una riga, il **colore corrispondente è escluso per tutti i giocatori**. Pertanto, **nessun giocatore** può più crocettare caselle in questa riga. Si consiglia a tutti i giocatori di cancellare le caselle non crocettate di questa riga e di togliere il **dado corrispondente dal gioco**.



oppure



oppure



Se un giocatore vuole completare una riga, lo deve annunciare prima in modo che gli altri giocatori possano eventualmente ancora crocettare le caselle della stessa riga. Rimangono valide le normali regole di crocettatura!

Preparazione al gioco

Ogni giocatore riceve una matita e una cartella. In totale, vi sono 12 cartelle diverse (lettere A-F e G-L) con fronte e retro. Accertatevi che ogni giocatore utilizzi una cartella diversa. Preparate i 6 dadi. Designate il giocatore che deve iniziare. Il giocatore designato è il primo giocatore attivo.

Svolgimento del gioco

Il giocatore attivo tira una volta **tutti e 6 i dadi**. Se il tiro non lo soddisfa, può tirare di nuovo una volta tutti e 6 i dadi. **Non è ammesso lasciare da parte** singoli dadi e non tirarli. Il 2° tiro al massimo definisce la mossa attuale.

*Di principio; le cartelle devono **sempre** essere visibili a tutti. È ammesso nasconderle solo nel momento in cui il giocatore decide di tirare i dadi una seconda volta!*

Ora, ognuno deve tirare **tutti e 6** i dadi per crocettare numeri sulla propria cartella. Ogni dado deve essere utilizzato solo 1 volta per mossa. Nel migliore dei casi possono essere utilizzati tutti e 6 i dadi (una crocetta per riga colorata).

Per garantire una visione d'insieme durante la crocettatura, la prima volta è utile crocettare tutti i numeri solo "a metà". Alla fine della mossa, si completano le croci.



Se un giocatore non può o non vuole utilizzare nessun dado per crocettare, può rinunciare completamente alla crocettatura. Non vi è **alcun obbligo di crocettare** le caselle **numerate**.

Quando tutti i giocatori hanno utilizzato i risultati del tiro per crocettare secondo le proprie preferenze, il giocatore seguente in ordine orario prende i dadi e inizia la prossima mossa.

Fine del gioco e conti

Il **gioco termina** dopo la mossa nella quale si toglie almeno il **3° dado dal gioco**.

Altrimenti, si può terminare il gioco anche quando un giocatore ha crocettato l'ultima casella possibile di ogni riga e, quindi, non può più crocettare altre caselle.

Ora, si contano le crocette in **tutte le righe** e si calcolano i punti con l'ausilio della tabella dei valori che si trova sulla cartella.

3 crocette corrispondono a 5 punti, 4 crocette a 10 punti, 6 crocette a 21 punti, ecc.

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

In seguito, si contano le crocette segnate in **ogni colonna** per calcolare i punti corrispondenti. Nelle **colonne della zona obiettivo non si calcolano punti!**

Nel fare i conti, non dimenticate che le righe o le colonne che contengono **solo 1 croce** corrispondono a **- 5 punti**. Le colonne senza crocette non danno punti, pertanto le si ignorano.

Ora, si sommano i punti delle colonne e si scrive il risultato nella casella del totale corrispondente.



Poi, si sommano tutti i punti delle righe e il totale delle colonne.

Il giocatore che ha ottenuto più punti vince. In caso di parità, vince il giocatore che ha crocettato il più gran numero di caselle.

Esempio di conto:

5	4	2	5	6	4	2	15						
4	1	6	3	4	5	7	1	3	6	5			
1	2	3	4	2	6	3	2	1	28				
3	4	2	5	6	7	8	2	1	3	15			
2	6	3	4	5	6	7	3	5	6	1	21		
6	5	3	4	6	7	8	9	10	11	3	21		
15	0	-5	21	0	-5	5	10	5	Σ	→	46		
A	0x	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	
	0	-5	0	5	10	15	21	28	36	45	55	66	151

Gioco solitario

Si può giocare a Sixto anche in solitario e tentare di migliorare il proprio record. Valgono tutte le regole del gioco normale tranne una: il gioco finisce quando non si sono utilizzati almeno **due dadi** per crocettare.



© 2023 KENDI GmbH
Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg, Germania
www.kendigames.de

Autori: Steffen e Florian Benndorf
Design: Christian Opperer