

SIXSTIX

 1-4 jugadores

 8-99 años

 30 minutos

SixStix es un juego de lógica, imitación de patrones y recolección de cartas.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autor:
Martin Nedergaard Andersen
Diseño Gráfico:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

MATERIAL DE JUEGO

- 55 cartas
- 6 palitos de madera

OBJETIVO DEL JUEGO

Coge tantas cartas como sea posible reordenando los patrones para combinar con los patrones de las cartas. El jugador con más cartas al final del juego, gana.

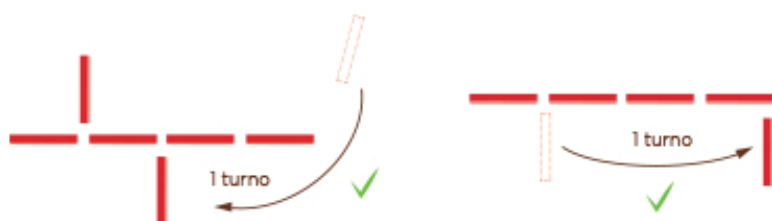
1. PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Baraja las cartas y colócalas boca abajo.
- Prepara 5 cerillas una detrás de otra, y mantén la cerilla que sobra al lado del montón de cartas.



2. CÓMO SE JUEGA

- Reparte 4 cartas a cada jugador. Las cartas se colocan boca arriba, delante de cada jugador. Los jugadores pueden leer las cartas en cualquier dirección y pueden cambiar el orden de las cartas.
- El último jugador que usó una cerilla empieza el juego y los demás le siguen en el sentido del reloj. Ahora tienes que combinar las figuras en las cartas en 3 turnos. Añadir, quitar, o mover los palitos cuenta como un turno.



- Girar los palitos manteniendo el contacto con los otros palitos se considera "gratis", es decir, no cuenta como un turno.
- Comentario: ningún movimiento puede partir la figura en dos.



- Cada vez que consigas imitar una figura, te quedas con la carta correspondiente. Las cartas que no consigas imitar permanecen para la siguiente ronda. Si consigues imitar las 4 cartas, puedes robar una carta extra del montón como bonificación.

3. FINAL DEL JUEGO

Cuando todas las cartas hayan sido jugadas, el jugador con el mayor número de cartas gana el juego.

4. VARIACIONES

•1 Sistema de puntuación: cambia el sistema de puntuación contando los puntos que marca cada carta. Esto dará para muchas carreras photo-finish.

•2 Modo solitario: Desafiate a ti mismo jugando SixStix en solitario. Separa 40 cartas y descarta las otras. Coloca 5 palitos uno detrás de otro y mantén la cerilla que sobra al lado del montón de cartas. Ahora tienes 10 rondas para jugar las 40 cartas siguiendo las mismas reglas que en el juego original (es decir, 4 cartas por ronda y 3 movimientos por turno) con una excepción: después de cada ronda, mantienes las cartas ganadas y descartas las que no conseguiste imitar.

A ver cuántas cartas consigues recoger:

31-40: Increíble

26-30: Excelente

21-25: Bien

16-20: Puedes hacerlo mejor

0-15: No se lo digas a nadie