

SIXSTIX

1 à 4 joueurs - 30 minutes.

BUT DU JEU

Gagner le plus de cartes possible en réorganisant les allumettes (ou bâtons) afin de les faire correspondre aux figures présentées sur les cartes.

REGLES DU JEU

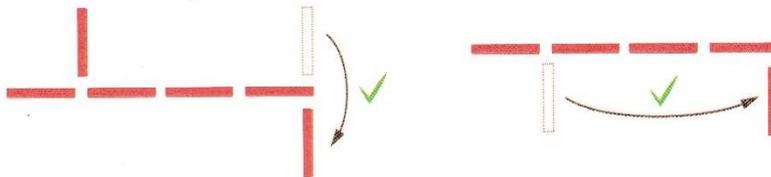
Mélanger les cartes et en distribuer 4 faces visibles par joueur. Le reste constitue la pioche (faces cachées).

Disposer 5 allumettes de bout en bout et placer la sixième à côté de la pioche.



Les joueurs peuvent mettre les cartes dans n'importe quelle direction et dans n'importe quel ordre.

Chaque joueur, à tour de rôle, tente de reproduire les figures sur ses cartes en utilisant les bâtons en utilisant au maximum deux mouvements. Ajouter, ôter ou déplacer un bâton compte comme un mouvement. Faire pivoter un bâton sur son extrémité est considéré comme mouvement « libre », c'est-à-dire qu'il ne compte pas comme un mouvement.



Attention : un mouvement ne peut pas scinder une figure en deux.



Dès qu'un joueur arrive à reproduire une figure, il met sa carte de côté. Il garde celles dont il n'a pu reproduire les figures jusqu'au tour suivant. Avant de passer son tour, le joueur complète son jeu à hauteur de 4 cartes en se servant dans la pioche. S'il est parvenu à réaliser ses 4 figures, il gagne une carte bonus de la pioche.

Lorsque toutes les cartes ont été utilisées, le joueur avec le plus de cartes gagne la partie.

	H81	H82	H83	H84	H85
V17					
	H71	H72	H73	H74	H75
V16					
	H61	H62	H63	H64	H65
V15					
	H51	H52	H53	H54	H55
V14					
	H41	H42	H43	H44	H45
V13					
	H31	H32	H33	H34	H35
V12					
	H21	H22	H23	H24	H25
V11					
	H11	H12	H13	H14	H15

DEPLACER EN

DEPLACER EN

AJOUTER

AJOUTER

SUPPRIMER

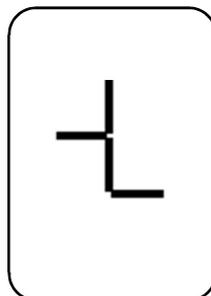
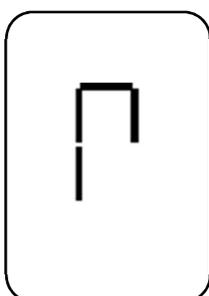
SUPPRIMER

PIVOTER EN



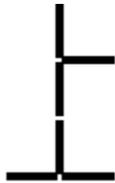
Imagine et établis une liste d'instructions, compréhensibles par tous, permettant de passer de la première figure à l'autre (en suivant les règles du jeu) et réalisable par quelqu'un n'ayant pas le jeu devant lui. N'oublie pas de décrire la figure initiale. Découpe ensuite selon les pointillés et donne les instructions à un camarade qui devra reproduire les 2 figures.

Si cela ne correspond pas aux images initiales, essaye d'améliorer ta description et teste-la avec quelqu'un d'autre.



DESCRIPTION :



<p>CONFIGURATION INITIALE :</p> 	<p>OBJECTIF :</p> 
<p>POSITION INITIALE :</p> <p>.....</p>	<p>POSITION FINALE :</p> <p>.....</p>
<p>ALGORITHME :</p>	

Liste des commandes :

DEPLACER <input style="width: 40px;" type="text"/> EN <input style="width: 40px;" type="text"/>
AJOUTER <input style="width: 40px;" type="text"/>
SUPPRIMER <input style="width: 40px;" type="text"/>
PIVOTER <input style="width: 40px;" type="text"/> EN <input style="width: 40px;" type="text"/>

: D _____ EN _____.

: A _____.

: S _____.

: P _____ EN _____.



Exécuter un algorithme : Compléter le document (Configuration initiale, Objectif et Position finale) après avoir exécuté l'algorithme.

CONFIGURATION INITIALE :	OBJECTIF :
POSITION INITIALE : V33 34 35 H42 43	POSITION FINALE :
ALGORITHME :	
<p style="color: green;">P V35 EN H52</p> <p style="color: red;">D H42 EN H32</p>	

Liste des commandes :

DEPLACER <input style="width: 40px;" type="text"/> EN <input style="width: 40px;" type="text"/>
AJOUTER <input style="width: 40px;" type="text"/>
SUPPRIMER <input style="width: 40px;" type="text"/>
PIVOTER <input style="width: 40px;" type="text"/> EN <input style="width: 40px;" type="text"/>

: D _____ EN _____.

: A _____.

: S _____.

: P _____ EN _____.



CONFIGURATION INITIALE :	OBJECTIF :
POSITION INITIALE :	POSITION FINALE :
ALGORITHME :	

Liste des commandes :

DEPLACER <input style="width: 40px;" type="text"/> EN <input style="width: 40px;" type="text"/>
AJOUTER <input style="width: 40px;" type="text"/>
SUPPRIMER <input style="width: 40px;" type="text"/>
PIVOTER <input style="width: 40px;" type="text"/> EN <input style="width: 40px;" type="text"/>

: D _____ EN _____.

: A _____.

: S _____.

: P _____ EN _____.