

Martin Andersen

SIXSTIX

REGRAS

INTRODUÇÃO

Em SixStix, os jogadores reproduzem diferentes figuras com palitos e com o menor número de movimentos.

SixStix é um quebra-cabeça lógico e visual que exige observação e planejamento, onde 6 palitos e uma boa estratégia vão determinar o vencedor.

COMPONENTES

- **55** cartas.
- **6** palitos de madeira.

OBJETIVO

Ganhe o maior número de pontos arranjando os palitos de forma a reproduzir os padrões mostrados nas cartas. O jogador que tiver acumulado mais cartas ao final da partida, vence.

PREPARAÇÃO

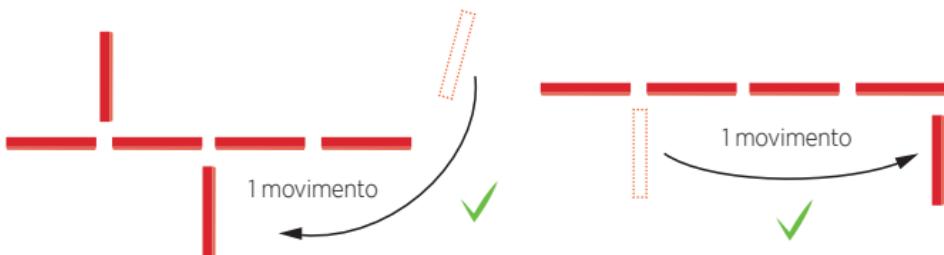
Misture as cartas e forme uma pilha de compras voltada para baixo.

Disponha 5 palitos em linha reta e deixe o palito restante **mais afastado**, próximo a pilha de compras.



COMO JOGAR

- Distribua 4 cartas a cada jogador. As cartas são dispostas, viradas para cima, à frente de cada jogador. Os jogadores **podem** posicionar as cartas em **qualquer direção** e **podem** mudar a ordem das cartas.
- Aquele que acendeu um fósforo mais recentemente começa a partida. O jogo segue o sentido horário ao redor da mesa. Os jogadores devem reproduzir **a maior quantidade** de figuras em suas cartas em **3 movimentos**. Incluir, remover ou mover um palito conta como **1 movimento**.



- Girar um palito **enquanto mantém contato** com os outros palitos é **"gratuito"** (não conta como um movimento entre os seus 3 movimentos possíveis).

Nota: a figura nunca pode ficar dividida em duas durante um movimento.



- Toda vez que conseguir reproduzir um padrão, você **ganha aquela carta**. Isto pode acontecer ao final **de cada movimento** realizado, ou seja, você pode ganhar **várias cartas em sequência** na sua vez.
- As cartas que você não for capaz de reproduzir ficam à sua frente até a próxima rodada. Compre cartas da pilha até **repor** o total de **4 cartas** à sua frente antes de passar a vez. Se conseguir reproduzir as suas 4 cartas **na sua vez**, você ganha uma carta extra da pilha de compras, como bônus.
- É permitido** utilizar seus movimentos **não-gratuítos** (1, 2 ou 3 deles) para **atrappalhar** o jogador seguinte, modificando a figura antes de terminar sua vez. Você ainda pode utilizar **parte** dos movimentos para reproduzir os padrões das suas cartas e **parte** para atrappalhar o jogador seguinte. **Não é permitido** utilizar movimentos **gratuítos** para atrappalhar o jogador seguinte, apenas para tentar reproduzir um padrão.
- Ao passar a vez, o próximo jogador tenta reproduzir os padrões das cartas dele partindo da configuração de palitos **deixada pelo jogador anterior** (a figura **não** é mexida entre a vez de um jogador e outro).



FINAL DA PARTIDA

Quando a pilha de compras **acabar** (após a vez de um jogador), os jogadores jogam **mais uma rodada** e a partida termina logo após a vez daquele jogador que havia comprado a última carta da pilha.

As cartas que ainda estiverem na frente de cada jogador são **ignoradas**. Cada jogador conta as cartas ganhas durante a partida. O jogador com **mais cartas** é o vencedor. Em caso de empate os jogadores dividem a vitória.

VARIANTES

- Sistema de Pontuação:** mude o sistema de pontuação para cada carta valer os pontos que estão mostrados nela (equivalente a quantidade de peças utilizadas nas figuras das cartas). Assim, suas partidas serão mais disputadas.
- Modo Solitário:** desafie a si mesmo jogando SixStix como um jogo solitário. Forme um baralho com 40 cartas e deixe as demais de fora. Disponha 5 palitos em linha reta e deixe o palito restante próximo ao baralho. Agora você tem 10 turnos para passar por todo o baralho seguindo as **mesmas regras do jogo original** (isto é, 4 cartas por turno, 3 movimentos por turno) com uma exceção: após cada turno, você guarda as cartas que ganhou e descarta aquelas que não conseguiu reproduzir. Veja quantas cartas é capaz de acumular e verifique seu desempenho na tabela abaixo:

31 a 40: Impressionante, parabéns!

26 a 30: Excelente, continue assim!

21 a 25: Bom, você pode fazer melhor.

16 a 20: Razoável, muito o que melhorar.

0 a 15: Ruim, não conte para ninguém!

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Romir G. E. Paulino,

Lucas Andrade e Eduardo Cella

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.



PAPERGAMES

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site:
www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras
v1.0 – edição brasileira



Versão Original © 2015 Helvetiq. Côtes de Montbenon 30 CH-1003 Lausanne.
www.helvetiq.com

Versão Brasileira © 2021 PaperGames.
Todos os direitos reservados.