



### 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<sup>e</sup> 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.

0x	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x
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 :

<del>15</del>	<del>5</del>	<del>4</del>	<del>2</del>	<del>5</del>	<del>6</del>	<del>4</del>	<del>2</del>	15	
<del>4</del>	<del>1</del>	<del>6</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>5</del>	<del>1</del>	<del>3</del>	<del>6</del>	5
<del>1</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>2</del>	<del>6</del>	<del>3</del>	<del>2</del>	<del>1</del>	<del>2</del>	28
<del>3</del>	<del>4</del>	<del>2</del>	<del>5</del>	<del>6</del>	<del>2</del>	<del>1</del>	<del>1</del>	<del>1</del>	15
<del>2</del>	<del>6</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>3</del>	<del>5</del>	<del>6</del>	<del>1</del>	<del>2</del>	21
<del>6</del>	<del>5</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>6</del>	<del>3</del>	<del>2</del>	<del>1</del>	<del>3</del>	21
15	0	-5	21	0	-5	5	10	5	46

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

Version solo

Il est également possible de jouer seul à Sixto et d'essayer d'améliorer son personnel.  
 Les règles du jeu sont les mêmes à une exception près : le jeu se termine lorsque de **deux dés** sont utilisés pour cocher des cases.



© 2023 KENDI GmbH  
 Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg, Allemagne  
[www.kendigames.de](http://www.kendigames.de)

Auteurs : Steffen et Florian Ben  
 Illustrateur : Christian Oppner