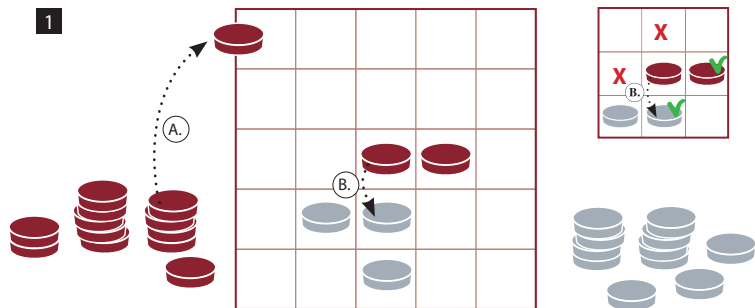




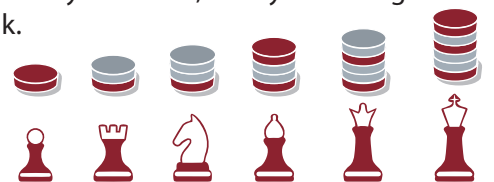
**FONTOS: tilos egy korongot vagy egy oszlopot a tábla egy üres mezőjére mozgatni!**

1. ábra



## MOZGÁSI SZABÁLYOK

A mozgásnak szigorú szabályai vannak, amelyek a mozgatott oszlop kiinduló magasságából adódnak.



Minden oszlop egy sakkfigurát jelképez.

1 korong magasságú oszlop (gyalog) – egy mező távolságra léphet, de átlósan nem.

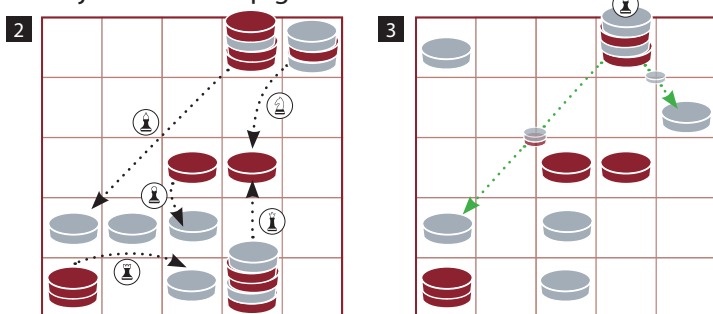
2. ábra

2 korong magasságú oszlop (bástya) – vízszintesen vagy függőlegesen bármekkora távolságot megtehet az első útjába eső oszlopig. **2. ábra**

3 korong magasságú oszlop (ló) – 3 mezőt lép, L-alakban (vagyis két mezőt egy irányba, majd egy mezőt egy másik irányba). **2. ábra**

4 korong magasságú oszlop (futó) – átlósan bármekkora távolságot megtehet az első útjába eső oszlopig. **2. és 3. ábra**

5 korong magasságú oszlop (királynő) – bármilyen irányba bármekkora távolságot megtehet az első útjába eső oszlopig. **2. ábra**



**FONTOS: az oszlop tetején lévő korong színe csak az oszlop színét jelöli, nem az oszlop tulajdonosát. Akár a saját, akár az ellenfél korongja van az oszlop tetején, léphetsz vele. Az oszlop akár hat korongnál magasabb is lehet. A játék ekkor azonnal véget ér.**

**Csikicsuki: tilos egy lépéssel visszacsinálni ellenfelünk legutóbbi lépését.**

## A JÁTÉK VÉGE

Amint egy játékosnak sikerül egy hat vagy több korongból álló oszlopot kialakítania, a játék véget ér, és a játékot az nyeri, akinek a színe az oszlop tetején található.

## HOSSZABB JÁTÉK: 6 KIRÁLY

Minden egyes alkalommal, amikor valaki kialakít egy királyt, az a játékos, akinek a színe az oszlop tetején van, szerez egy pontot. Ezután a legfelső korong (vagy ha az oszlop több mint hat korongból áll, akkor korongok) lekerül a tábláról, hogy csak öt korong magasságú legyen az oszlop. A levett korongok nem kerülnek ki a játékból, hanem visszakerülnek tulajdonosuk készletébe, később újra játékba hozhatóak. A játékot az nyeri, aki előbb ér el 6 pontot.

## A BÓNUSZKORONGOK SZABÁLYAI

Bővítsd a SIXTH!-seregedet a három különleges koronggal, és vigyél új csavart a játékmenetbe!

Figyelem! A bónuszkorongok használatát csak tapasztalt játékosoknak javasoljuk.

## Úrnő (fehér korong):

Csak egy úrnőkorong van. A játék során bármelyik játékos bármikor használhatja. Az úrnőt a tábla szélére kell feltenni. Egy oszlop részeként egy korongnak számít. Különleges képesség: amikor látható (vagyis egy oszlop tetején vagy a táblán valahol önmagában áll), a soron lévő játékosnak, amennyiben tud, mindenképpen rá kell lépnie egy oszloppal. Ha nincs olyan lépés, amivel egy oszlop az úrnő tetejére kerülne, akkor (és csak akkor) a soron lévő játékos választhat más akciót (új korong játékba hozása vagy mozgás). Ha az úrnőre korongok kerülnek, elveszíti különleges képességét.

## Az úrnő játékba hozatala:

A játékot mindkét játékos 12 hagyományos koronggal kezdi. Az úrnőt az egyik, tábla szélén található mezőre kell tenni. Bármelyik játékos bármikor használhatja.

## A púpos

Két púposkorong van, mindkét játékosnak egy-egy. A púpos bármikor játékba hozható. Egy oszlop részeként egy korongnak számít.

**Különleges képesség: a púpos tetejére nem helyezhető korong.**

## A púpos játékba hozatala:

A játékot mindkét játékos 12 koronggal kezdi (11 hagyományos koronggal és egy púpossal).

Bármikor játékba hozható a tábla bármelyik üres mezőjére.