



«محصول کمپانی "بلو اورنج" فرانسه / خالق بازی: **József Dorsonczky** / مترجم: کیومرث قنبری آذر / ارائه‌ای از "سرزمین ذهن زیبا"»

(۲ بازیکن؛ ۷ سال به بالا؛ ۱۵ دقیقه)

اجزاء بازی: یک صفحه‌ی چوبی؛ ۳۰ مهره‌ی چوبی؛ یک کیسه (شامل ۵ مهره‌ی ویژه) برای توسعه‌ی بازی؛ کتابچه‌ی قوانین بازی.

در بازی "Sixth!"، شما به‌عنوان یک "سرباز شطرنج" شروع می‌کنید؛ سپس تبدیل به "رُخ" می‌شوید؛ سپس "اسب"، "فیل"، "وزیر"... و در نهایت، قدرتمندترین مهره در "شطرنج ماکارنکو"، یعنی "شاه". مهره‌ها را حرکت داده و بر روی یکدیگر سوار کنید و پیش از رقیب، ستونی از ۶ مهره یا بیش تر - درحالی‌که مهره‌ی بالایی ستون، مهره‌ی شما باشد - بسازید...

هدف بازی و برنده: ساختن ستونی از ۶ مهره یا بیش تر ("شاه"). بازیکنی که مهره‌ی بالایی ستون "شاه"، مهره‌ی او باشد، برنده‌ی بازی است.

آماده‌سازی: صفحه‌ی بازی را در وسط میز گذاشته و به هر بازیکن، ۱۵ مهره - از یک رنگ - بدهید.

چگونگی بازی: در ابتدا، صفحه‌ی بازی خالی است و هیچ مهره‌ای در صفحه نیست. هر بازیکن، در نوبتش، باید یکی از این دو کار را انتخاب کرده و انجام دهد:

الف) بازیکن، یکی از مهره‌های خود را - از بیرون - وارد یکی از خانه‌های خالی صفحه می‌کند.

ب) بازیکن، کلّ یک ستون یا بخشی از یک ستون را در صفحه جابه‌جا می‌کند - یک ستون می‌تواند تنها از یک مهره تشکیل شده باشد. بازیکن می‌تواند ستون را به دو بخش تقسیم کرده و بخش بالایی را در صفحه جابه‌جا کند.

نکته‌ی مهم: بُردن یک مهره یا یک ستون، از یک خانه در صفحه‌ی بازی به یک خانه‌ی خالی، ممنوع است!

قوانین حرکت: حرکت‌ها از قوانین بسیار دقیقی پیروی می‌کنند که بستگی به ارتفاع ستون‌هایی دارد که با آن بازی می‌کنید:

هر ستون (با توجه به ارتفاعش)، نمادی از یک مهره‌ی شطرنج است:

(۱) ستون **تک‌مهره‌ای** یا **یک** مهره‌ی ساده: **سرباز:** فقط می‌تواند یک خانه - در جهت عمودی یا افقی - حرکت کند.

(۲) ستون **دو مهره‌ای:** **رُخ:** می‌تواند به هر تعداد خانه - در جهت عمودی یا افقی - حرکت کرده و روی اولین ستونی که سر راهش قرار دارد، سوار شود.

(۳) ستون **سه‌مهره‌ای:** **اسب:** به‌شکل یک حرف "L" انگلیسی (۳ خانه) حرکت می‌کند. ۲ خانه در یک جهت - عمودی یا افقی - و یک خانه در جهتی دیگر - عمودی یا افقی.

۴) ستون **چهار** مَهْره‌ای: **فیل**: می‌تواند به هر تعداد خانه - به شکل اُریب - حرکت کرده و روی اولین ستونی که سرِ راهش قرار دارد، سوار شود.

۵) ستون **پنج** مَهْره‌ای: **وزیر**: می‌تواند به هر تعداد خانه در هر جهت - عمودی یا افقی یا به شکل اُریب - حرکت کرده و روی اولین ستونی که سرِ راهش قرار دارد، سوار شود.

۶) ستون **شش** مَهْره‌ای: **شاه**: برنده‌ی بازی است!

نکته‌ی مهم: رنگ مَهْره‌ی بالایی ستون، فقط تعیین‌کننده‌ی رنگ ستون است و هر بازیکن می‌تواند هر ستونی (از هر رنگی) را حرکت دهد. با ۶ تایی (یا بزرگ‌تر) شدنِ ستون، بازی بلافاصله به پایان می‌رسد.

نکته‌ی مهم: انجام حرکتی که دقیقاً برعکس آخرین حرکت حریف باشد، مطلقاً ممنوع است!

پایان بازی: وقتی که ستونی از ۶ مَهْره یا بیش‌تر در صفحه تشکیل شود، بازیکنی که مَهْره‌ی بالایی این ستون از آن او باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

روش بازی "۶ شاه": در این روش بازی، وقتی که یک ستون ۶ مَهْره‌ای (یا بزرگ‌تر) تشکیل می‌شود، بازیکنی که مَهْره‌ی بالایی ستون، از آن او باشد، یک امتیاز می‌گیرد و سپس، مَهْره‌ی بالایی ستون (یا مَهْره‌های بالایی ستون، در صورتی که ستون بزرگ‌تر باشد) از صفحه بیرون گذاشته می‌شوند - و می‌توانند دوباره به بازی گرفته شوند. بازیکنی که به امتیاز ۶ برسد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

قوانین برای مَهْره‌های ویژه: ارتش خود را با این ۳ مَهْره‌ی ویژه و توانایی‌های ویژه‌ای که دارند، تقویت کنید. مراقب باشید: فقط حرفه‌ای‌ها مجاز به استفاده از مَهْره‌های ویژه هستند!

* **بانو (مَهْره‌ی سفید):** فقط یک "بانو" در بازی وجود دارد - که می‌تواند در هر لحظه از بازی و به توسط هر کدام از بازیکنان، مورد استفاده قرار بگیرد. "بانو" - در هنگام ورود به صفحه‌ی بازی - حتماً باید در یکی از خانه‌های لبه‌ی صفحه قرار بگیرد. اگر "بانو" بخشی از یک ستون باشد، به عنوان یک مَهْره‌ی ساده محسوب می‌شود.

ویژگی: اگر - در نوبت یک بازیکن - "بانو" به تنهایی در خانه‌ای باشد یا در بالای یک ستون قرار گرفته باشد، بازیکن باید حتماً یکی از ستون‌ها را بر روی آن سوار کند. تنها اگر **به هیچ وجه** امکان چنین حرکتی وجود نداشته باشد، بازیکن می‌تواند حرکت دیگری انجام دهد. اگر "بانو" در وسط یا زیر یک ستون باشد، ویژگی او از بین می‌رود.

انجام بازی با اضافه کردن "بانو": هر بازیکن، بازی را با ۱۲ مَهْره‌ی ساده آغاز می‌کند. مَهْره‌ی "بانو" در یکی از خانه‌های لبه‌ی صفحه قرار می‌گیرد و هر یک از بازیکنان می‌توانند در هر لحظه از بازی از آن استفاده کنند.

* **گوژپشت: ۲** "گوژپشت" در بازی وجود دارند - یکی برای هر بازیکن. "گوژپشت" می‌تواند در هر لحظه از بازی، وارد بازی شود. اگر "گوژپشت" بخشی از یک ستون باشد، به عنوان یک مَهْره‌ی ساده محسوب می‌شود.

ویژگی: هیچ مَهْره‌ای نمی‌تواند بر روی "گوژپشت" سوار شود.

انجام بازی با اضافه کردن "گوژپشت" ها: هر بازیکن، بازی را با ۱۲ مَهْره آغاز می‌کند (۱۱ مَهْره‌ی ساده + یک "گوژپشت"). "گوژپشت" می‌تواند در هر لحظه از بازی، وارد یکی از خانه‌های خالی صفحه‌ی بازی شود.

* **غول (مَهْره‌ی دُرشت): ۲** "غول" در بازی وجود دارند - یکی برای هر بازیکن. "غول" می‌تواند در هر لحظه از بازی، وارد بازی شود. "غول" به تنهایی توانایی یک ستون ۲ تایی (رُخ) را دارد و مانند یک رُخ حرکت می‌کند. اگر "غول" بخشی از یک ستون

باشد، به عنوان ۲ مَهْرَهی ساده محسوب می‌شود. مثلاً اگر ستونی، از یک مَهْرَهی ساده و یک "غول" تشکیل شده باشد، یک ستون ۳ مَهْرَهی محسوب می‌شود.

انجام بازی با اضافه کردن "غول"ها: هر بازیکن، بازی را با ۱۲ مَهْرَه آغاز می‌کند (۱۱ مَهْرَهی ساده + یک "غول"). "غول" می‌تواند در هر لحظه از بازی، وارد یکی از خانه‌های خالی صفحه‌ی بازی شود.

انجام بازی با اضافه کردن "بانو"، "گوژپشت"ها و "غول"ها: هر بازیکن، بازی را با ارتشی به ارزش ۱۲ امتیاز آغاز می‌کند. شما می‌توانید ارتش خود را پیش از بازی یا در طول بازی تشکیل دهید؛ برای این کار، شما مَهْرَه‌هایی را که می‌خواهید در بازی استفاده کنید، انتخاب می‌کنید (مَهْرَه‌های ساده، گوژپشت‌ها و غول‌ها) اما مراقب باشید که ارزش مَهْرَه‌های شما **به هیچ وجه** بیش تر از ۱۲ نشود! ارزش مَهْرَه‌ها به شرح زیر می‌باشد:

* مَهْرَهی ساده: یک امتیاز / * غول: ۲ امتیاز / * گوژپشت: ۳ امتیاز

امکان قرار دادن "بانو" در بازی، ۲ امتیاز ارزش دارد. اگر هردو بازیکن، این ۲ امتیاز را پذیرفته و به پای "بانو" قربانی کنند، "بانو" در یکی از خانه‌های لبه‌ی صفحه قرار گرفته و می‌تواند در هر لحظه از بازی، مورد استفاده‌ی هرکدام از بازیکنان قرار بگیرد. اگر فقط یکی از بازیکنان ۲ امتیاز "بانو" را بپذیرد، فقط او حق قرار دادن "بانو" در بازی را خواهد داشت. اگر هیچ‌کدام از بازیکنان، ۲ امتیاز را نپذیرند، "بانو" نمی‌تواند وارد بازی شود.



* خالق بازی: **József Dorsonczky** * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: [021-88482038](tel:021-88482038) *

* Follow us on **Telegram** and **Instagram**: [@LBMind](https://www.instagram.com/LBMind) *