

SIXES

Pourquoi Sixes ? Jouez six manches, écrivez six mots différents qui entrent dans la catégorie, ou écrivez juste une chose qui entre dans six catégories.

Celui qui a le plus de points après six manches (15 minutes de durée de jeu), est le vainqueur.

Dans les manches où il faut que cela corresponde, vous essayez que vos réponses soient en rapport avec celles de vos adversaires (tout le monde est votre adversaire). Dans les manches uniques, vous cherchez des réponses qui ne seront qu'à vous. Lors des manches éclair vous voudrez avoir six correspondances dans toutes les catégories différentes.

Idéal pour les groupes de personnes qui ne se connaissent pas !

Incredyable pour des rencontres amicales ; des événements familiaux ; ou pour un petit jeu entre deux plus gros lors de vos soirées jeux.

Les parties de ce jeu ne durent pas plus de 15 minutes mais vous voudrez y jouer encore et encore pendant des heures.

CONTENU

36 cartes où cela doit correspondre • 36 cartes réponses uniques • 36 cartes éclair • un bloc pour les listes des joueurs.

ORDRE DES MANCHES

1. Créez trois piles de cartes (Cela doit Correspondre, Réponse unique, Éclair), et piochez une seule carte de chaque pile par manche.

- a. Manches 1 et 4 : les réponses doivent correspondre,
- b. Manches 2 et 5 : les réponses doivent être uniques,
- c. Manches 3 et 6 : correspondances éclair.

2. Lisez à voix haute ce qui est écrit sur la carte et placez-la au centre de la table.

3. Lancez un chronomètre réglé sur une minute (une montre, un téléphone portable, une tablette, l'horloge de la cuisine, etc.)

4. Les joueurs écrivent 6 mots sur leur feuille de listes.

5. Comparez les listes en les lisant à voix haute.

6. Marquez des points.

TEMPS

Tous les joueurs ont une minute pour écrire 6 choses sur leur feuille de listes. Lorsque le temps est écoulé, les joueurs s'arrêtent d'écrire et ils passent à la comparaison des listes et au décompte des points. Les lignes vides ne rapportent pas de point.

P2

DÉCOMPTE DES POINTS

Manche où cela doit correspondre : Tous les joueurs marquent un point pour un mot qui correspond à un mot présent au moins une fois sur la feuille d'un adversaire.

Choisissez un premier joueur à chaque manche. Ce joueur lit tous les mots de sa liste à voix haute. Tous les joueurs, y compris le premier joueur, qui ont le même mot, marquent un point quand cela correspond. Le joueur suivant lit ensuite tous les mots de sa liste qui n'ont pas encore rapporté de points. Encore une fois, tout le monde entoure les mots qui sont identiques. Continuez ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait lu sa liste au reste du groupe.

Un joueur qui a eu une correspondance pour les 6 mots de sa liste reçoit un bonus

supplémentaire de un point. Le nombre maximum de points disponibles par manche est donc de 7, ce qui, par respect pour le nom du jeu, sera appelé un 6 tordu.

Réponse Unique : Marquez un point pour tous vos mots qu'aucun autre joueur n'a écrit.

Le premier joueur lit à voix haute tous les mots de sa liste. Tous les joueurs qui ont un ou des mots qui correspondent, les rayent de leur liste. Le joueur suivant lit les mots de sa liste qui n'ont pas encore été rayés. Encore une fois, tout le monde raye les mots qui correspondent. Cela se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient lu leur liste.

Chaque joueur marque un point pour tous les mots qui n'ont pas été rayés.

Un joueur qui marque des points pour ses 6 mots reçoit un bonus d'un point, gagnant ainsi 7 points (un 6 tordu) pour cette manche.

Manche éclair : Le décompte des points est identique à celui de la manche où les mots doivent correspondre. La seule différence est que les joueurs doivent écrire un seul mot pour chacune des 6 catégories individuelles inscrites sur la carte de manche éclair (un total de 6 mots).

Là encore, un joueur peut gagner 7 points (même si vous savez ce que cela veut dire) pendant cette manche.

Refuser des mots et « être assez proche »

Si un joueur écrit un mot que la majorité du groupe de joueurs pense ne pas être approprié, le mot ne compte pas dans le décompte des points. Par exemple, si la liste concerne les « voitures américaines », et que quelqu'un écrit « bleu », la majorité du groupe peut dire que cela n'est pas dans l'esprit de la liste et ils peuvent alors demander à ce joueur de rayer le mot « bleu ».

Votre groupe doit aussi décider avant de jouer que lorsque vous avez des manches réponse unique et des manches où les mots doivent correspondre, elles se jouent dans l'esprit « être assez proche » (similaire) OU plutôt « être identique » (le même). Par exemple, si pour la liste des « voitures américaines », un joueur écrit « Ford Mustang GT » et qu'un autre joueur écrit « 1978 Mustang, 8-cylindres », la majorité du groupe peut se mettre d'accord pour dire que ce sont des mots similaires et ils peuvent alors demander aux joueurs de les rayer de leur liste respective.

Un joueur ne peut pas utiliser les mots ou les phrases de la carte dans sa liste.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après 6 manches. Tous les joueurs font le total de leur score sur leur feuille de listes. Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.
Amusez vous bien !

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Copyright : © 2015 FRED Distribution Inc. Tous droits réservés.