



by Dorsonczky József

it's not chess, it's more fun!

Rules • Spielregeln • Regles • Regulament • Játékszabály

Six MaKING

Author: Dorsonczky József

© 2013 – Dorsonczky József

© 2013 – Mind Fitness Games (OVECo S.R.L.)

Accessories: 1 game board, 32 wooden disks (24 in case of 4x4 game board), 1 small bag for disks, 1 rulebook.

Like in Makarenko chess, the towers are built using the wooden disks, and regarding their height, each one represents a chess piece: 1 disk Pawn, 2 Rook, 3 Knight, 4 Bishop, 5 Queen, 6 or more King (Fig. 1.).

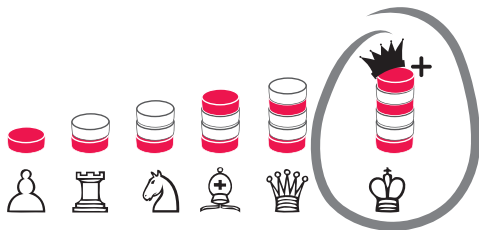


Fig. 1. – Each tower represents a chess piece.

Goal of the game

Building a King using six or more disks with your own color on top.

Gameplay

Six MaKING is played on a 5x5 board, where each player holds 16 wooden disks (in case of a 4x4 board each player holds 12 disks). Players choose the color they play with and decide on the starting order.

The game starts with an empty board, and players alternate turns. The player whose turn is, may choose whether to:

- place a new disk (a Pawn) on the board;
- or move one of the towers or a part of a tower.

I., Placing a new disk on the board

A player may place a single disk (a Pawn) on any empty square of the board (Fig. 2.).

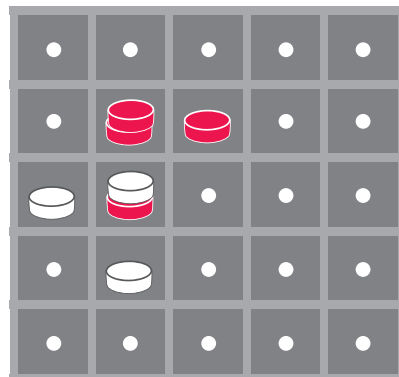


Fig. 2. – The Pawn is placed on any empty square.

II., Moving the entire or a part of a tower

1 A player may move the towers on the board regarding the movements of the corresponding chess pieces. A tower can only be moved on top of another, but not on empty squares (see Fig. 3):

1 disk (Pawn) – moves a single square in all four directions on top of an adjoining tower.

2 disks (Rook) – moves any number of squares orthogonally on the first tower in its path.

3 disks (Knight) – moves in L shape on top of another tower.

4 disks (Bishop) – moves any number of squares diagonally on the first tower in its path.

5 disks (Queen) – moves any number of squares in all eight directions on the first tower in its path.

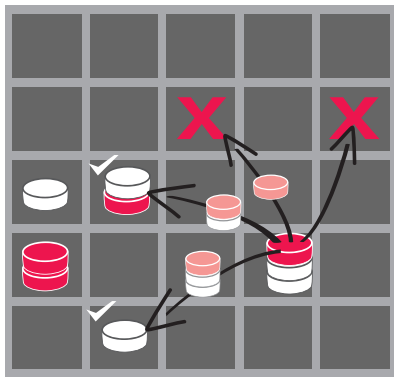


Fig. 3.
A tower is only able to move on top of another (1).
A part of a tower moves regarding the movement of the original tower, and disks are always taken from the top (2).

2 A player may move the entire tower, or only a part of it. In case of moving only a part of a tower, the disks are always taken from the top, and they move as the original tower, before being split (see Fig. 3.).

3 A player may move with towers of both colors. The topmost disk of a tower only indicates the color of it, but not the player who controls it.

4 Ko-rule: movements that lead to the same situation that was two turns before are considered illegal, that means undoing the opponents move is not allowed.

End of the game

The game ends when the first tower consisting of six or more disks (King) is built. The player who has its color on top is the winner.

There is a more complex version, called SixthMaKING, where every time a King is built, the tower is eliminated from the board and the disks that formed it are redistributed among the players. The player who had its color on top gets one winning point. The first player reaching 6 winning points wins the game.

Six MaKING

Autor: Dorsonczky József

© 2013 – Dorsonczky József

© 2013 – Mind Fitness Games (OVECo S.R.L.)

Komponenten: 1 Spielbrett, 32 Spielsteine (16 hat jeder Spieler), 1 Tasche für Spielsteine und 1 Spielregel.

Ebenso wie im Schachspiel Makarenko, werden in **Six MaKING** aus den Spielsteinen Spielsteinturm gebildet und die Höhe des Stapels signalisiert die Bedeutung: der Bauer - 1 Stein, der Turm - 2 Steine, der Springer - 3 Steine, der Läufer - 4 Steine, die Dame - 5 Steine, der König - 6 Steine oder mehr (Abb.1.).



Abb. 1. Schachfiguren aus Spielsteinen.

Spielziel

König erschaffen (Stapel aus 6 oder mehr Spielsteinen). Könige mit dem eigenen Farbstein an oberster Stelle zu erschaffen.

Spielablauf

Six MaKING spielt man normaler Weise auf einem 5x5 - Spielbrett mit 32 Spielsteinen (jeder Spieler verfügt 16 Spielsteine); oder spielt man auf einem 4x4 - Spielbrett mit 24 Spielsteinen (jeder Spieler verfügt 12 Spielsteine).

Das Spiel beginnt mit einem leeren Brett. Die Spieler wählen ihre Farbe und bestimmen wer anfängt.

Danach ziehen die Spieler abwechselnd und dürfen dann frei wählen, ob sie **einen neuen Bauer ins Spiel bringen** (sie legen einen Spielstein ab) oder ob sie **einen Spielsteinturm bewegen, der bereits auf dem Brett steht**.

I., Einen neuen Bauern einsetzen

In einer Spielrunde darf man nur einen Bauern (1 Stein) auf ein freies Feld ablegen und nur einen eigenen (Abb.2.).

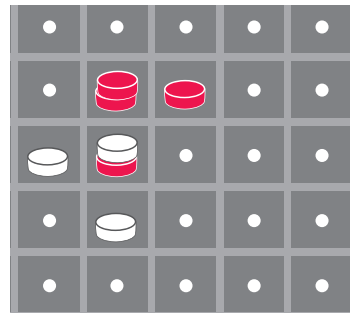


Abb. 2. – Der Bauer zieht beliebig auf ein freies Spielfeld.

II., Die Bewegung der Spielsteinturm

1 Die Spielsteinturm werden genauso wie beim Schach bewegt. **Man darf auf eigene oder generische Spielsteinturm auch ziehen.** (Abb.3).

1 Stein (BAUER) – darf horizontal und vertikal einmal ziehen und auf die benachbarte Spielsteinturm ziehen.

2 Steine (TURM) – darf horizontal und vertikal auf über leere Felder ziehen und zieht auf die leere Spielsteinturm, die ihm im Weg steht.

3 Steine (SPRINGER) – zieht im Rösselsprung auf das Feld und zieht auf die Spielsteinturm.

4 Steine (LÄUFER) – zieht diagonal über leere Felder und zieht auf die erste Spielsteinturm die ihm im Weg steht.

5 Steine (DAME) – darf horizontal, vertikal und diagonal, grenzenlos über leere Felder ziehen und zieht auf die erste Spielsteinturm, die ihr im Weg steht.

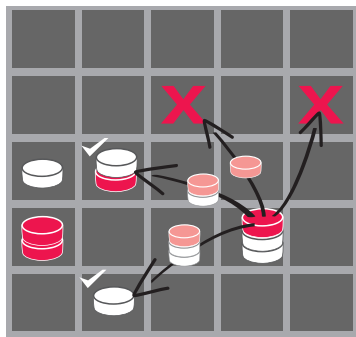


Abb. 3.– Die Schachfiguren ziehen nur auf eine andere Figur. (1). Der Zug einer Teilfigur: die Spielsteine nehmen wir von oben nach unten und die Teilfigur zieht genauso wie die ganze Schachfigur (2).

2 Darf die ganze Spielsteinturm oder nur ein Teil der Turm ziehen. Also den ganzen Stapel oder nur ein Teil davon. **Die Teilfigur zieht genauso, wie die vorherige Schachfigur.** (Abb.3).

3 Die Farbe der Spielsteinturm richtet sich immer nach dem oberen Spielstein. Die Spieler dürfen mit beiden Farben ziehen (**mit der eigenen und der gegnerischen Schachfigur**).

4 Es ist nicht erlaubt, den gegnerischen Zug exakt rückgängig zu machen (die gleichen Steine aufs gleiche Feld oder Figur zurück zu ziehen).

Spielende

In der **einfachen Version** ist das Spiel zu Ende, wenn der erste König erschaffen ist (ein Spielsteinturm aus sechs oder mehr Spielsteinen). Es gewinnt der, dessen Spielstein oben ist.

In der **Version Sixth MaKING** jeder König, der erbaut wurde, wird vom Spielbrett entfernt (die entfernten Spielsteine erhalten die Spieler zurück. Die Figuren können erneut ins Spiel gebracht werden). Der Spieler, der den König erschaffen hat, bekommt einen Punkt Wer als erster 6 Punkte hat, gewinnt die Partie.

Six MaKING

Auteur: Dorsonczky József

© 2013 – Dorsonczky József

© 2013 – Mind Fitness Games (OVECo S.R.L.)

Composants: 1 table de jeu (échiquier) à 5x5 cases (ou 4x4), 32 disques appelés pions (24 pour la version 4x4), 1 sac, 1 règlement.

Tout comme dans les échecs Makarenko, en **Six MaKING** aussi **les pièces sont des piles de pions**, la hauteur de la pile indiquant une pièce d'échecs donnée : 1 pion – pion d'échecs, 2 pions – tour, 3 pions – cavalier, 4 pions – fou, 5 pions – dame, 6 ou plus de pions – roi (Fig. 1).

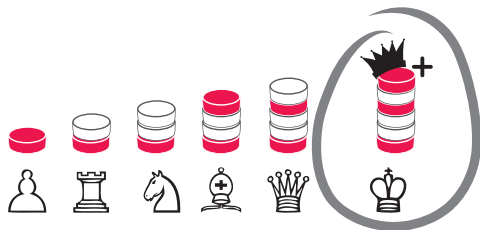


Fig. 1. – En fonction de la hauteur de chaque pile lui correspond une pièce d'échecs.

But du jeu

Construire une pile d'au moins 6 pions (roi) avec son propre pion au sommet.

Déroulement du jeu

Six MaKING est joué sur un échiquier carré de 5x5 cases avec 32 pions (16 pour chaque joueur) ou de 4x4 cases avec 24 pions (12 pour chaque joueur). Les joueurs décident au choix leur couleur et celui qui va commencer le jeu.

Le jeu commence à tablier vide, les joueurs font des coups à tour de rôle. Celui à qui est le tour peut choisir entre deux options:

- il introduit sur l'échiquier un nouveau pion,
- ou il déplace une pile sur l'échiquier (il joue une pièce).

I. Introduction du nouveau pion sur l'échiquier

Le joueur introduit sur n'importe quelle case libre un seul disque, c'est-à-dire un pion (Fig. 2).

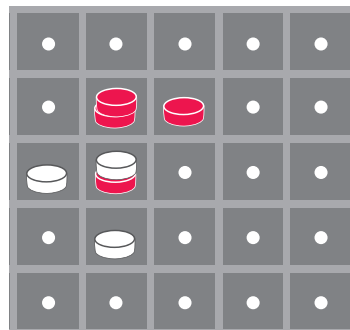


Fig. 2. – Le pion est introduit sur n'importe quelle case libre.

II. Déplacement des pièces sur l'échiquier

1 Le joueur joue une pile faisant le coup d'échecs qui lui correspond. La pile **ne peut être placée que sur une autre pile**, jamais sur une case libre (Fig. 3.).

Pile d' 1 disque (PION) – se déplace verticalement (jamais en diagonale) sur une pile (pièce) voisine.

Pile de 2 pions (TOUR) – se déplace verticalement ou horizontalement sur la première pièce dans la trajectoire de son coup.

Pile de 3 pions (CAVALIER) – se déplace en saut, en forme de L sur la pièce trouvée sur sa case d'arrivée.

Pile de 4 pions (FOU) – se déplace en diagonale sur la première pièce dans la trajectoire de son coup.

Pile de 5 pions (DAME) – se déplace verticalement, horizontalement ou en diagonale sur la première pièce dans la trajectoire de son coup.

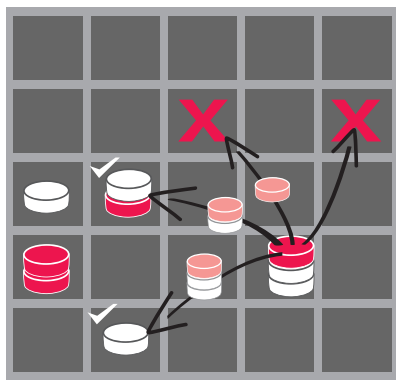


Fig. 3. – Les piles ne se déplacent que sur une autre pile (1). Coup de la pièce divisée : on la déplace du sommet avec le coup de la pièce d'avant la division (2).

2 Le joueur **peut déplacer une pile entière ou seulement une partie**. Lorsqu'il ne joue qu'une partie (appelée pièce divisée), celle-ci est prise du sommet et jouée avec le coup de la pièce d'avant-division (Fig. 3.).

3 La couleur du pion du sommet indique seule la couleur de la pile (pièce), et non pas l'appartenance de celle-ci. Le joueur **peut jouer n'importe quelle couleur** (toutes les deux).

4 Règle ko: il est interdit de répéter la position de départ du tour antérieur. Autrement dit, le coup antérieur de l'adversaire ne peut pas être retourné.

Fin du jeu

La **variante simple** du jeu se termine par la formation de la première pile de six pions (un roi), le vainqueur est le joueur dont le pion se trouve au sommet.

Dans la **variante Sixth MaKING** chaque fois qu'un roi est formé, le joueur dont le pion se trouve au sommet gagne un point, et la pièce est retirée de l'échiquier. Les pions retirés ne sortent pas du jeu, ils pourront être réintroduits au parcours du jeu.

La partie se termine sur la victoire du joueur qui accumule le premier le minimum de six points.

Six MaKING

Autor: Dorsonczky József

© 2013 – Dorsonczky József

© 2013 – Mind Fitness Games (OVECo S.R.L.)

Componente: 1 tablă de joc 5x5 (sau 4x4), 32 de puluri (16 pentru versiunea 4x4), 1 sac, 1 regulament.

La fel ca în șahul Makarenko și în Six MaKING piesele sunt stive de puluri, iar înălțimea stivei arată care anume piesă de șah este: 1 pul - pion, 2 puluri - turn, 3 puluri - cal, 4 puluri - nebun, 5 puluri - regină, 6 sau mai multe puluri - rege (Fig. 1).

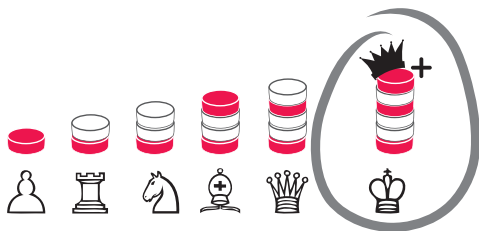


Fig. 1. – În funcție de înălțime, fiecărei stive îi corespunde câte o piesă de șah.

Obiectivul jocului

Să construim o stivă de minim 6 puluri (un rege) cu propriul pul în vârful.

Desfășurarea jocului

Six MaKING se joacă pe o tablă pătrată de 5x5 cu 32 de puluri (câte 16 de jucător); sau pe una de 4x4 cu 24 de puluri (câte 12 de jucător). Jucătorii își aleg culoarea și care dintre ei va începe jocul.

Jocul începe cu tabla goală, iar jucătorii trec la mutări alternative. Jucătorul aflat la mutare are două opțiuni:

- introduce pe tabla de joc un nou pul (un pion),
- sau mută o stivă pe tabla de joc (mută o piesă).

I., Introducerea noului pul pe tabla de joc

Jucătorul introduce pe oricare câmp liber de pe tablă un singur pul, adică un pion (Fig. 2).

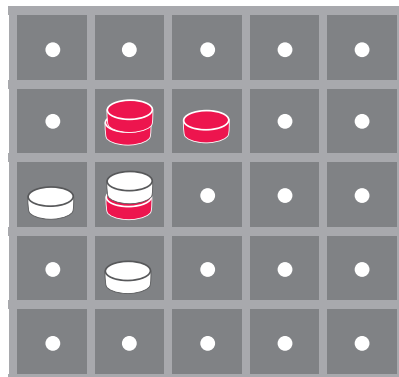


Fig. 2. – Pulul (pionul) se introduce pe oricare câmp liber.

II., Mișcarea pieselor pe tablă

1 Jucătorul mută o stivă cu mutarea piesei de șah care îi corespunde. Stiva se poate muta **doar pe o altă stivă** (oricare), nu și pe un câmp liber (Fig. 3.).

Stiva de 1 pul (PIONUL) – se mută orizontal sau vertical (nu și diagonal) pe o piesă adiacentă.

Stiva de 2 puluri (TURNUL) – se mută orizontal sau vertical pe prima piesă de pe direcția mutării.

Stiva de 3 puluri (CALUL) – se mută prin săritură în formă de L, pe o piesă care se află pe poziția finală.

Stiva de 4 puluri (NEBUNUL) – se mută diagonal pe prima piesă de pe direcția mutării.

Stiva de 5 puluri (REGINA) – se mută orizontal, vertical sau diagonal pe prima piesă de pe direcția mutării.

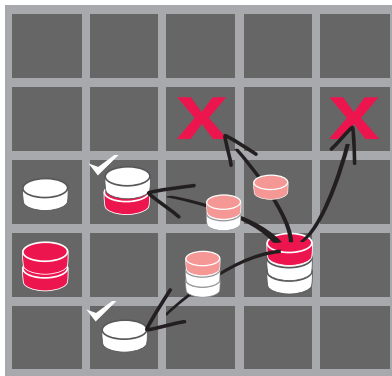


Fig. 3.
Stivele se mută doar pe o altă stivă (1).
Mutarea piesei divizate: se mută din vârful și cu mișcarea piesei de dinaintea divizare (2).

2 Jucătorul poate muta întreaga stivă sau doar o parte din ea. Când mută doar o parte din stivă (o numim piesă divizată), partea mutată se ia din vârful și se mută cu mișcarea stivei (piesei) de dinaintea divizare (vezi Fig. 3.).

3 Culoarea pulului din vârful indică doar culoarea stivei (piesei), nu și apartenența acesteia. Jucătorul poate muta cu oricare culoare (cu ambele).

4 Regula ko: se interzice să se repete poziția de start a turului anterior. Cu alte cuvinte, mutarea anterioară a adversarului nu se poate întoarce.

Sfârșitul jocului

Varianta simplă a jocului se încheie odată cu formarea primei stive de minim șase puluri (un rege), și câștigă jucătorul al cărui pul se află în vârful.

În varianta Sixth MaKING, de fiecare dată când se formează un rege, jucătorul al cărui pul stă în vârful primește un punct, iar piesa (regele) se ia de pe tablă. Pulurile piesei scoase nu ies din joc, ele vor putea fi reintroduse pe parcursul jocului. Primul jucător care acumulează șase puncte câștigă partida.

Six MaKING

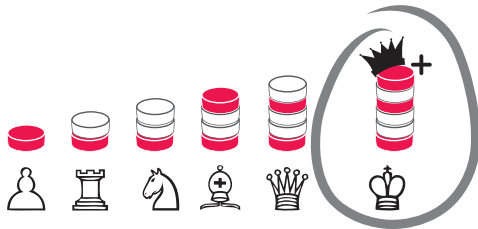
Szerző: Dorsonczky József

© 2013 – Dorsonczky József

© 2013 – Mind Fitness Games (OVECo Kft.)

Tartozékok: 1 játéktábla, 32 korong (24 ha 4x4-es a játéktábla), 1 zsák a kellékeknek, 1 szabályleírás.

Akár a Makarenko-sakkban, a **bábuk itt is korongokból épült tornyok, és a magasságuk jelzi a figura típusát:** 1 korong a gyalog, 2 a bástya, 3 a huszár, 4 a futó, 5 a vezér, 6 vagy több a király (1. sz. ábra).



1. sz. ábra – Minden toronynak megfelel egy-egy sakkfigura.

Játékcél

Hatkorongos vagy magasabb tornyot építeni (királyt), saját színű koronggal a tetején.

Játékmenet

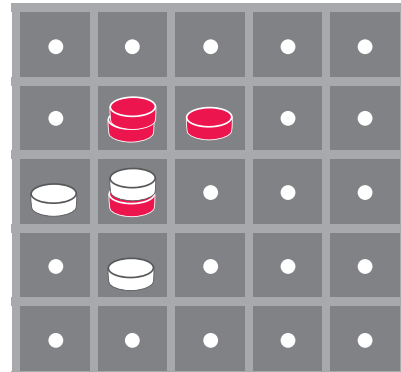
A **SixMaKING**-et egy 5x5-ös táblán játsszák, játékosonként 16-16 koronggal (vagy a 4x4-es táblán 12-12 koronggal). A játékosok szint választanak, majd eldöntik, hogy ki kezd.

A játék üres táblaállással indul, a játékosok pedig felváltva következnek. Az épp soron levő szabadon választhat, hogy:

- **játékba hoz egy új korongot** (gyalogot);
- vagy **lép egy táblán levő toronnyal vagy résztoronnyal** (bábuval vagy részbábuval).

I. Az új korong játékba hozása

A játékos a tábla akármelyik üres mezőjére lerak egyetlen egy saját korongot (egy gyalogot).



2. sz. ábra - A korong (gyalog) bármelyik üres mezőre betehető.

II. A torony vagy résztorony lépése

1 A játékos a táblán lévő tornyokat a nekik megfelelő sakkfigura lépésével mozgatja, rá egy másik toronyra (bármelyikre), de nem üres mezőre:

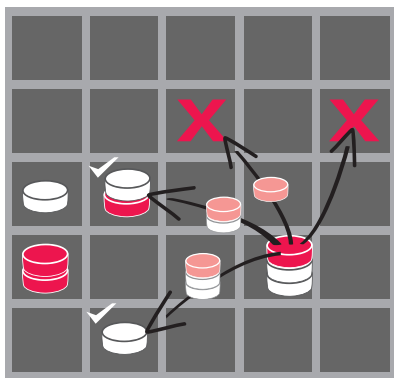
1 korongos (gyalog) – vízszintesen és függőlegesen egyet lép, rá egy szomszédos toronyra.

2 korongos (bástya) – vízszintesen vagy függőlegesen akárhány szabad mezőt lép, rá az első toronyra.

3 korongos (huszár) – a róla elnevezett "lőugrásban" lép, rá az érkezési mezőn lévő toronyra.

4 korongos (futó) – átlósan akárhány szabad mezőt lép, rá az első toronyra.

5 korongos (vezér) – vízszintesen, függőlegesen és átlósan akárhány szabad mezőt lép, rá az első toronyra.



3. sz. ábra –
Torony csak
toronyra léphet
(1).
Résztorony az
eredeti torony
lépésével lép,
és mindig a
felső korongok
vevődnek le (2).

2 A játékos többféleképpen is léphet: léphet az egész toronnyal, de léphet csak annak egy részével is. Mikor résztoronnyal lép, a korongokat mindig fentről veszi el, és azokat a lépés előtti torony lépésével mozgatja (lásd 3. sz. ábra).

3 A játékos **mindkét színű toronnyal léphet**. A legfelső korong színe csak a torony (bábu) színét jelöli, nem pedig, hogy melyik játékos mozgathatja.

4 Ko-szabály: nem állítható vissza a két körrel azelőtti helyzet, vagyis az ellenfél előző lépésének visszafordítása tilos.

A játék vége

Az egyszerű játszma az első hatkorongos vagy magasabb torony (király) kialakulásával véget is ér. Az a játékos nyer, akinek a korongja van legfelül.

Van egy komplexebb változat is (SixthMaKING-nek neveztük). Ebben minden alkalommal, mikor kialakul egy legalább hatkorongos torony (egy király), akinek a színe volt legfelül, kap egy pontot, a torony pedig levevődik a játéktábláról. A levett torony korongjai visszakerülnek a játékosokhoz, és ezek a játék folyamán ismét játékba hozhatók. Az nyer, aki elsőnek éri el a 6 pontot.



Author / Autor / Auteur:

Dorsonczky József

© 2013 Dorsonczky József & Mind Fitness Games

Graphic Design / Grafik-Design / Conception

Graphique:

Imageline S.R.L., Romania

Producer / Hersteller / Fabricant:

O.V.E.Co S.R.L.

7, 1 December 1918 Street,

535600 - Odorheiu Secuiesc, Romania

Tel.: +4 0266 218101, Fax: +4 0266 218325

www.mind-fitness.ro