

Sísif - 6if

taulell de 6x6

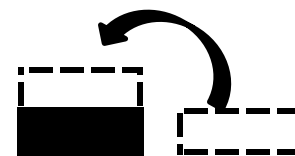
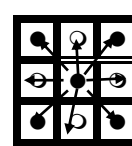
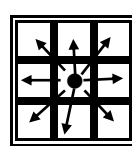
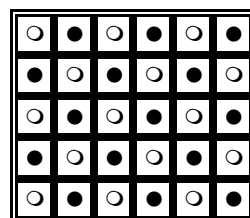
18 fitxes negres i 18 fitxes blanques

Disposició inicial: tot el taulell ple, arlequinat

Torns consecutius i alterns

Objectiu: pujar una fitxa al 6è nivell en una sola tirada.

Construint una escala ajudant-se de les altres fitxes.



**Moviment de les fitxes:**

Les fitxes poden moure en el mateix nivell una casella en qualsevol direcció .

Les fitxes poden pujar.

Una fitxa pot pujar sobre una altra fitxa que estigui al mateix nivell i en una casella contigua en qualsevol direcció.

Una fitxa pot pujar per un tram d'escala que estigui construït sempre i quan no acabi al 6è nivell.

Per arribar al sisè nivell cal pujar per l'escala en una sola tirada.

Els esglaons han d'estar a la distància d'una casella en qualsevol direcció, també en diagonal, i s'ha de pujar nivell a nivell, no se'n pot saltar cap.

Es pot passar per damunt de les fitxes de l'altre jugador.

Les escales també poden servir per baixar.

Els esglaons s'han de baixar també d'1 en 1.

Les fitxes poden dur les fitxes que tinguin a sobre.

Una fitxa pot carregar amb totes les fitxes que tingui a sobre

si les desplaça sobre el mateix nivell, 1 casella en qualsevol direcció.

Les columnes es poden dividir i es poden baixar fitxes per una escala.

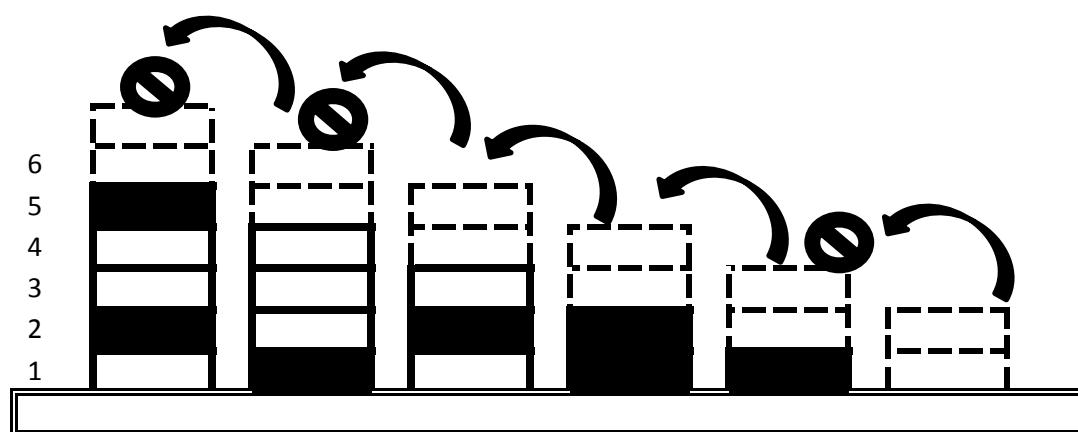
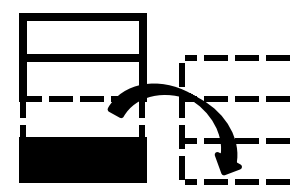
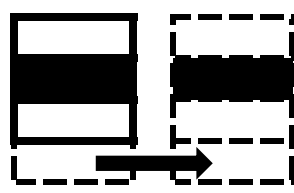
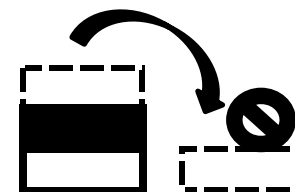
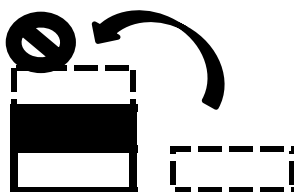
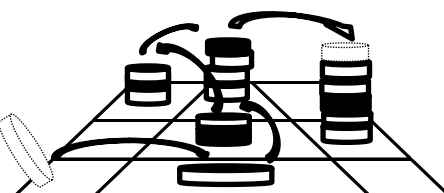
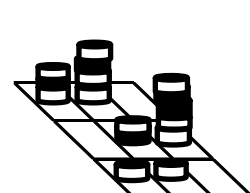
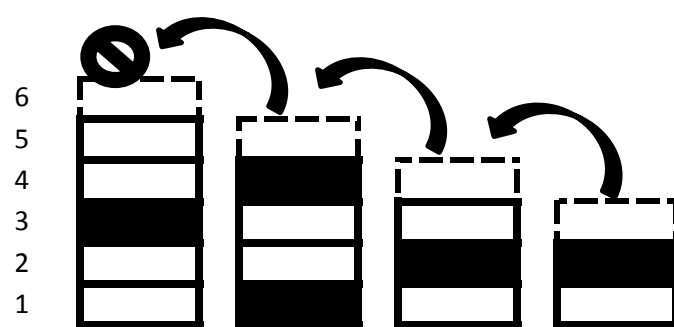
És més difícil pujar fitxes.

Només es pot carregar una sola fitxa de pujada.

Des de la base del taulell no es pot pujar la fitxa.

No es pot carregar una fitxa fins al 6è nivell

Resumint; es pot carregar una fitxa entre el nivell 2 i el nivell 4.



# **Síssif - 6if**

Un joc d'estratègia tridimensional

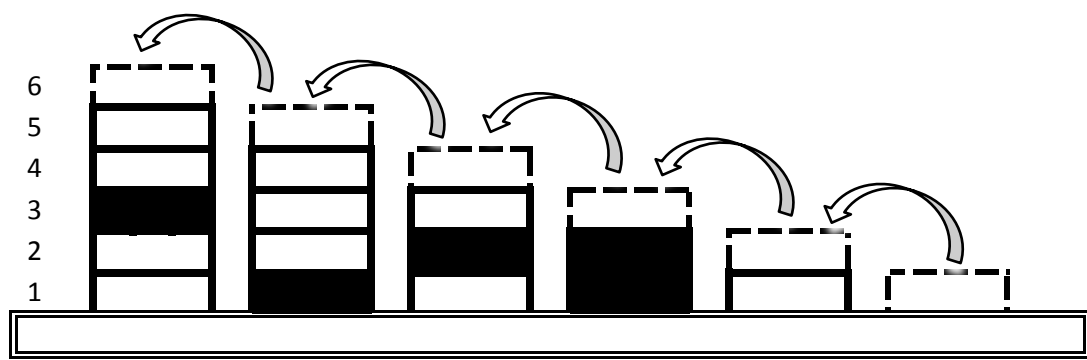
Jordi Nahuel Rossich Prades  
Can Mataró - Franciac  
Maig 2011

El mite explica que Síssif era un mortal que es burlà dels déus.  
Era un home intel·ligent, però avariós.  
Robà el tron al seu germà i revelà els secrets de Zeus.  
Promogué la navegació i el comerç, però aprofitant-se de la seva  
posició violà les lleis de la hospitalitat matant i robant  
als viatgers i convidats.  
Llavors Zeus ordenà a Tàntos que l'encadenés al Tàrtar.  
Però Síssif astutament li demanà que li expliqués com  
funcionaven les cadenes i acabà encadenant al déu de la mort.  
Així molestà a Ares, déu de la guerra,  
ja que les batalles perderen interès ja que ja no hi moria ningú.  
Així que fou Ares qui el conduí cap al món dels morts.  
Però Síssif astutament demanà a la seva dona que no li fes el ritual funerari.  
Amb aquesta excusa convencé a Perséfone que l'alliberés,  
per poder castigar la seva dona per les seves faltes.  
Una vegada retornà a Corint es negà a tornar al món dels morts.  
Així que fou Hades qui l'obligà a tornar al Tàrtar per la força  
Per tots aquests motius se li imposà un càstig etern.  
Havia de pujar una pedra al cim d'una muntanya,  
però aquesta feina era impossible.  
Car cada vegada que estava a punt d'aconseguir-ho  
la pedra queia rodolant fins la base  
i havia de tornar a començar...

# Sísifo - 6if

Un juego de estrategia tridimensional

Jordi Nahuel Rossich Prades  
Can Mataró - Franciac  
Maig 2011



Sísifo - 6if

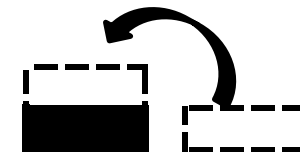
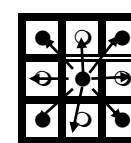
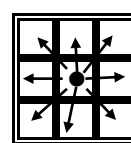
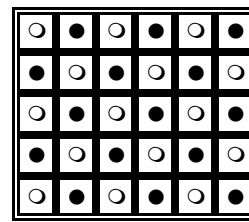
tablero de 6x6

18 fichas negras y 18 fichas blancas

Disposición inicial: todo el tablero lleno, arlequinado

Turnos consecutivos y alternos

Objetivo: subir una ficha al 6º nivel en una sola tirada.  
Construyendo una escalera ayudándose de las otras fichas.



**Movimiento de las fichas:**

Las fichas pueden moverse en el mismo nivel una casilla en cualquier dirección.

Las fichas pueden subir.

Una ficha puede subir sobre otra ficha que esté al mismo nivel y en una casilla contigua en cualquier dirección.

Una ficha puede subir por un tramo de escalera que esté construido siempre y cuando no acabe en el 6º nivel.

Para llegar al 6º nivel se tiene que subir por la escalera en una sola tirada.

Los escalones tienen que estar a la distancia de una casilla en cualquier dirección, también en diagonal, y se tiene que subir nivel a nivel, no se puede saltar ni uno.

Se puede pasar por encima de las fichas del otro jugador.

Las escaleras también pueden servir para bajar.

Los escalones se tienen que bajar también de 1 en 1.

Las fichas pueden llevar las fichas que tengan encima.

Una ficha puede cargar con todas las fichas que tenga encima si las desplaza sobre el mismo nivel, 1 casilla en cualquier dirección.

Las columnas se pueden dividir y se pueden bajar fichas por una escalera.

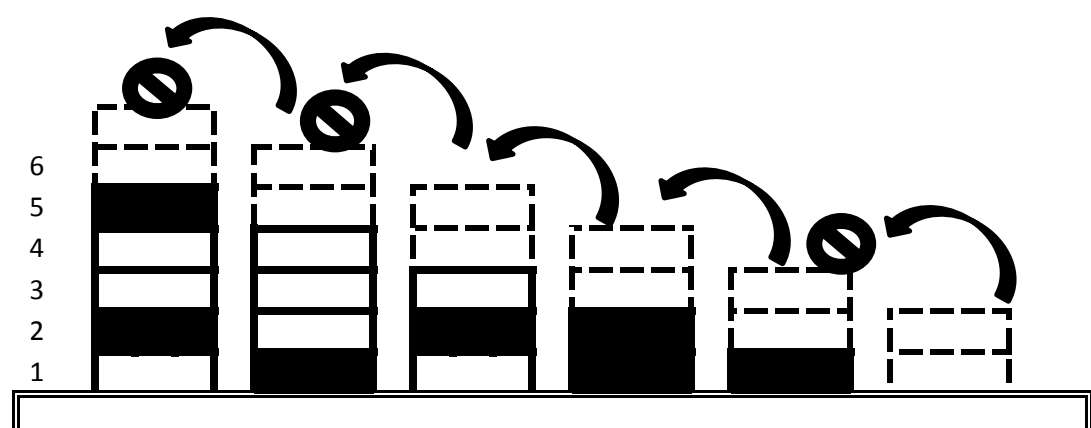
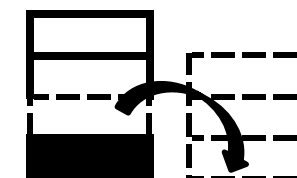
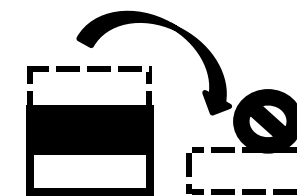
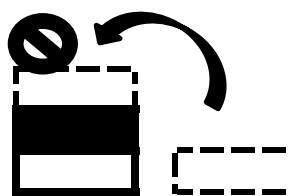
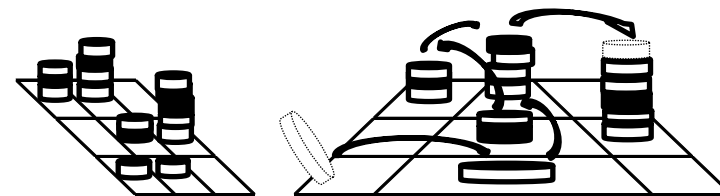
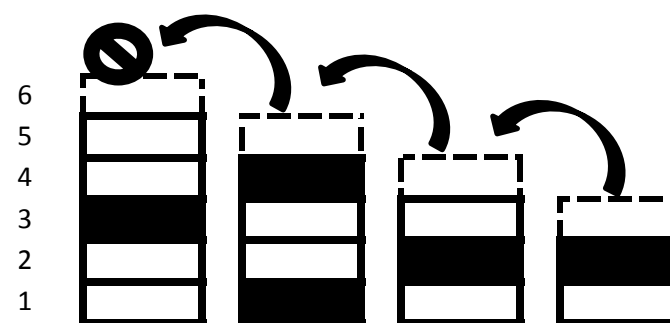
Es más difícil subir fichas.

Sólo se puede cargar una sola ficha de subida.

Desde la base del tablero no se puede subir la ficha.

No se puede cargar una ficha hasta el 6º nivel

Resumiendo se puede cargar una ficha entre el nivel 2 y el nivel 4.

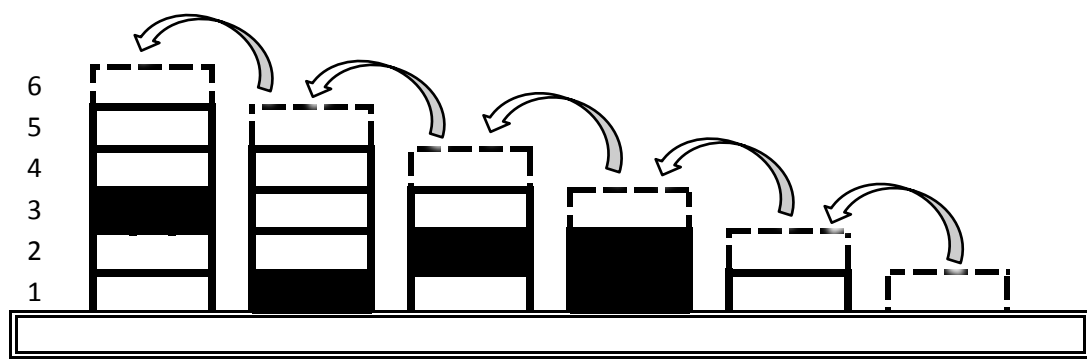


El mito explica que Sísifo era un mortal que se burló de los dioses.  
Era un hombre inteligente, pero avaricioso.  
Robó el trono a su hermano y reveló los secretos de Zeus.  
Promvió la navegación y el comercio, pero aprovechándose de su  
posición violó las leyes de la hospitalidad matando y robando  
a los viajeros y invitados.  
Entonces Zeus ordenó a Tánatos que lo encadenara al Tártaro.  
Pero Sísifo astutamente le pidió que le explicara cómo  
funcionaban las cadenas y terminó encadenando al dios de la muerte.  
Esto molestó a Ares, dios de la guerra,  
ya que las batallas perdieron interés ya que ya no moría nadie.  
Así que fue Ares quien le condujo hacia el mundo de los muertos.  
Pero Sísifo astutamente pidió a su mujer que no le hiciera el ritual funerario.  
Con esta excusa convenció a Perséfone que lo liberara,  
para poder castigar su mujer por sus faltas.  
Una vez volvió a Corinto se negó a volver al mundo de los muertos.  
Así que fue Hades quien le obligó a volver al Tártaro a la fuerza  
Por todos estos motivos se le impuso un castigo eterno.  
Tenía que subir una piedra a la cima de una montaña,  
pero esta tarea era imposible.  
Puesto que cada vez que estaba a punto de conseguirlo  
la piedra caía rodando hasta la base  
y tenía que volver a empezar...

# Sisyphe - 6if

Un jeu d' stratégie tridimensionnel

Jordi Nahuel Rossich Prades  
Can Mataró - Franciac  
Maig 2011

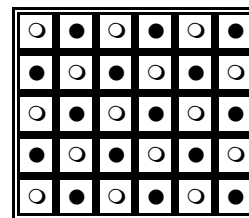


Sisyphus - 6if

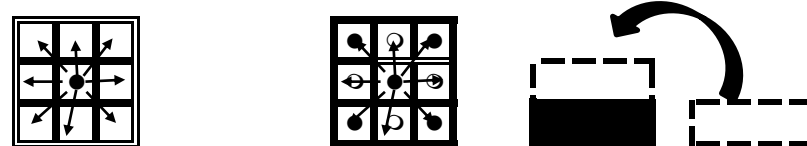
Plateau de 6x6

18 pions noirs i 18 pions blancs

Position initial: tout le plateau plein, arlequiné.



Objectif : monter un pion au 6ème niveau en une seule jouée.  
Il faut construire une échelle s'aidant des autres pions.



**Mouvement des pions:**

Les pions peuvent bouger d'une case au même niveau dans toutes les directions.

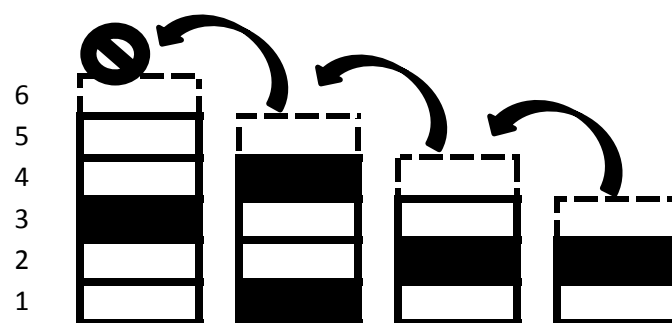
Les pions peuvent monter les uns sur les autres.

Un pion peut monter sur un autre pion qui soit au même niveau et dans une case à côté dans toutes les directions.

Un pion peut monter par une volée d'échelle qui soit déjà construit s'il n'arrive pas au 6ème niveau.

Pour arriver au 6ème niveau il faut monter par l'échelle en une seule jouée.

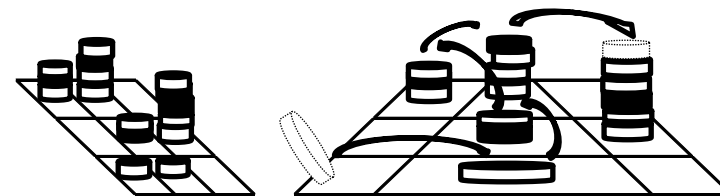
Les échelons doivent se trouver à une case de distance et il faut monter niveau à niveau, on ne peut pas en sauter aucun.



On peut passer par-dessus les pions de l'autre joueur.

Les échelles servent aussi pour descendre.

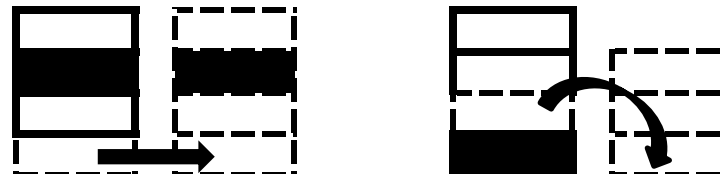
Les échelons doivent se descendre aussi niveau à niveau.



Les pions peuvent charger avec les pions qu'ont sur eux.

Un pion peut charger avec tous les pions qu'a sur lui,

si on les déplace au même niveau, 1 case dans toutes les directions.



Les colonnes peuvent se diviser

Et on peut descendre chargeant les pions par une échelle.

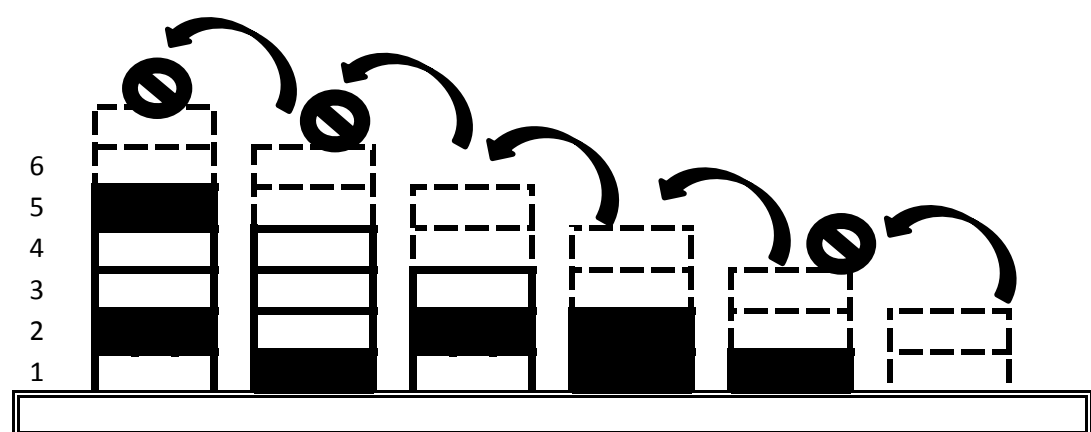
Il est plus difficile de monter avec un pion.

On ne peut que charger un seul pion de montée.

Dès la base du plateau on ne peut pas monter un pion.

On ne peut pas charger un pion jusqu'au 6ème niveau.

Sommairement; on peut charger un pion entre le niveau 2 et le niveau 4.



Fondateur mythique de Corinthe, fils d'Éole ; son ascendance et sa descendance sont citées dans l'*Illiade* . De son vivant, on dit que Sisyphe aurait fondé les Jeux isthmiques en l'honneur de Mélicrete dont il avait trouvé le corps gisant sur l'isthme de Corinthe. Depuis l'époque des poèmes d'Homère, Sisyphe conserve la réputation d'être le plus astucieux des hommes : il avait développé la navigation et le commerce, mais se montrait avare et trompeur et tuait les voyageurs. Il passe parfois pour le vrai père d'Ulysse

Sisyphe est surtout connu pour s'être montré assez malin pour déjouer Thanatos lui-même.

Quand son heure fut venue et que ce dernier vint pour le chercher, il l'enchaîna de sorte qu'il ne pût l'emporter aux Enfers. S'apercevant que plus personne ne mourait, Zeus envoya Hadès délivrer Thanatos. Mais Sisyphe avait préalablement convaincu sa femme de ne pas lui faire de funérailles adéquates. Il put ainsi convaincre Hadès de le laisser repartir chez les vivants pour régler ce problème. Une fois revenu à Corinthe, il refusa de retourner parmi les morts. Thanatos (ou même Hermès, selon certaines traditions) dut alors venir le chercher de force. Certains disent qu'il avait dénoncé Zeus dans une de ses aventures. Un jour, il vit un aigle immense enlevant une jeune fille et reconnut Zeus en l'oiseau. Quand Asopos rechercha sa fille, Égine, il dénonça Zeus.

Pour avoir osé défier les dieux, Sisyphe fut condamné à faire rouler éternellement, dans le Tartare, un rocher jusqu'en haut d'une colline dont il redescendait chaque fois avant de parvenir à son sommet, tel que raconté dans l'*Odyssée*. Toutefois, Homère ne faisait pas mention de la raison de ce châtement. Certaines traditions le justifient par la réputation de brigand et de malfaiteur que Sisyphe avait acquise de son vivant.