

SIX

PUT YOUR STRATEGY INTO SHAPE



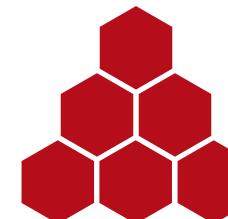
GAME RULES - RÈGLES DU JEU - REGLAS DEL JUEGO

Contents

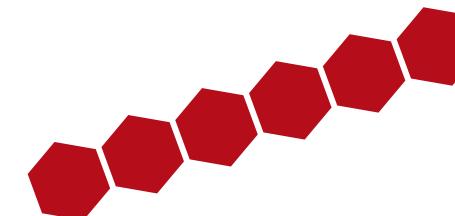
42 wooden hexagonal tiles—21 red and 21 black
Carrying bag
Rules

Object of the Game

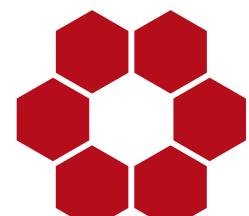
To form, using 6 hexagons of one's color, any of the three winning shapes shown below.
The three winning shapes are:



Triangle



Line

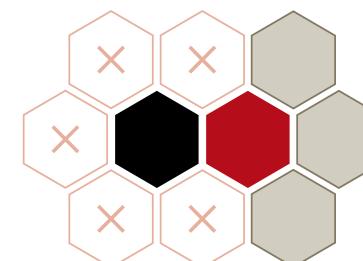


Ring

Note that the middle point of the ring may be vacant, or it may be occupied by a hexagon of either color.

Setup

Choose a color and take 20 hexagons of that color. Place the remaining two hexagons (one red, one black) edge-to-edge with one another in the center of the table.

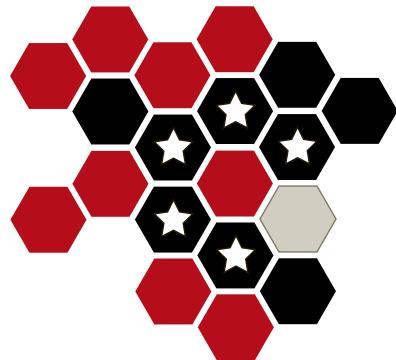
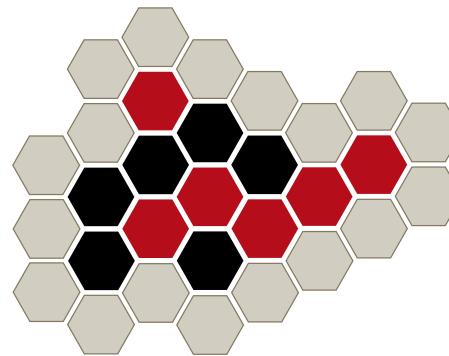


Basic Rules for Two Players

Black starts and must place one of their hexagons edge-to-edge with the initial red hexagon. The first tile of the game may not connect with the initial black hexagon.

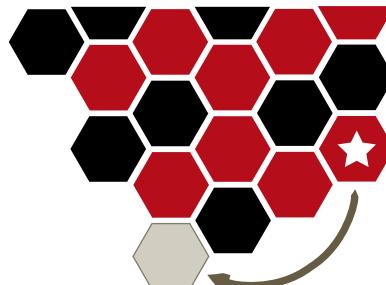
Then, in turns, players place one of their hexagons in play. Subsequent hexagons may be placed anywhere, as long as they connect with a hexagon already on the table.

The game goes on until a player forms a winning shape with hexagons of their color.



In this example, if it's black's turn, they can place a hexagon in the shadow zone and win the game by forming a ring. If it's red's turn, they may place a hexagon at the same place to prevent black's victory.

Note: If a player forms a winning shape with the hexagons of their color and fails to recognize and declare it, they can do it on the next turn, as long as the other player has not won in the meantime.



Second Phase

If all 40 hexagons have been placed without either player winning, play continues to a second phase. Players take turns moving a previously-placed hexagon of their color to a new location.

A player may not move a hexagon if it creates two or more disconnected groups. (Image 1)

Note: This rule is changed in the Advanced Rules.

Four-Player Rules

Players are divided into teams of two. Teammates must be separated by a player from the other team. Each player takes 10 hexagons. The black team chooses which of its two players will start, and play then proceeds clockwise. The rules are identical to the two player rules. No pointing or verbal communication between teammates is allowed.

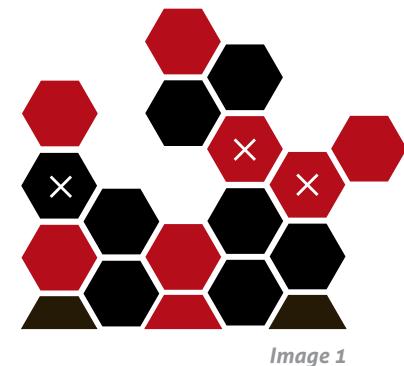


Image 1

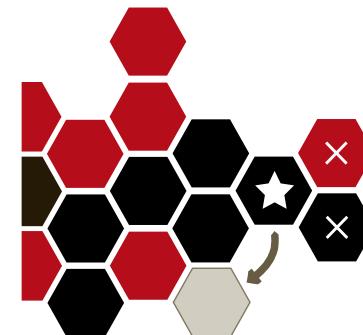


Image 2

hexagons of their color in play, the opponent wins. If both players are simultaneously reduced to 5 or fewer hexagons, the game is a draw.

In this example, red would win because, after moving the red tile to the left group, both groups have 12 tiles and red decides to discard the right group leaving black with only 5 tiles. (Image 3)

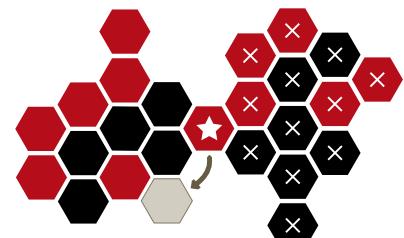


Image 3

Contenu :

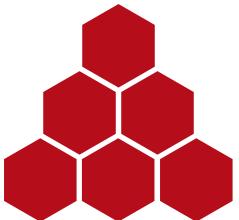
42 hexagones en bois – 21 rouges et 21 noirs

Un sac

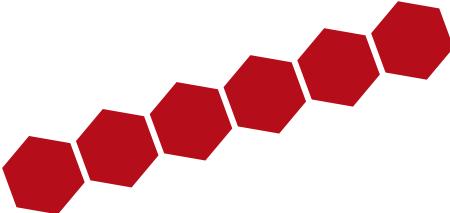
Les règles

But du jeu

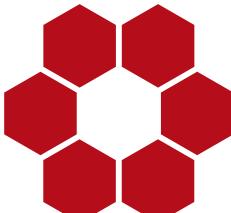
Former, en utilisant 6 hexagones de sa couleur, une des trois formes gagnantes illustrées ci-dessous.
Les 3 formes sont :



Triangle



Line

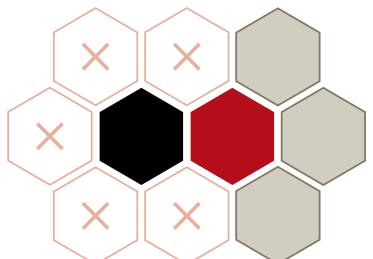


Anneau

Note : Le centre de l'anneau peut être vide ou occupé par un hexagone d'une des deux couleurs.

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 20 hexagones de sa couleur. Les 2 hexagones restants (1 noir et 1 rouge) sont placés côté à côté au centre de la table.

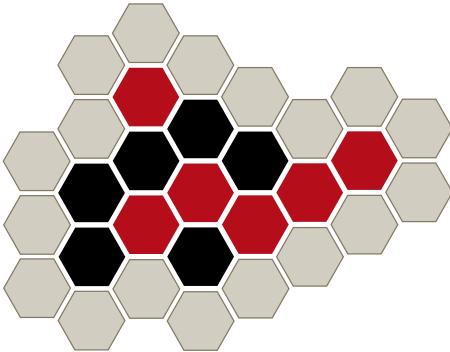


Règles de base pour deux joueurs

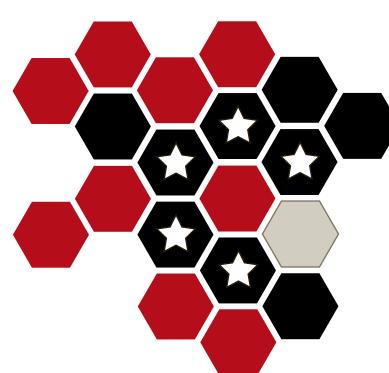
Noir commence le jeu et place l'un de ses hexagones de façon adjacente à l'hexagone rouge initial. La première pièce posée en jeu ne peut pas toucher l'hexagone noir initial.

Ensuite, à tour de rôle, les joueurs placent un de leurs hexagones en jeu. Les pièces suivantes peuvent être placées n'importe où sur le jeu, pour autant qu'elles soient connectées avec au moins un hexagone déjàposé.

La partie se poursuit, jusqu'à ce qu'un joueur gagne en réalisant l'une des trois formes gagnantes.



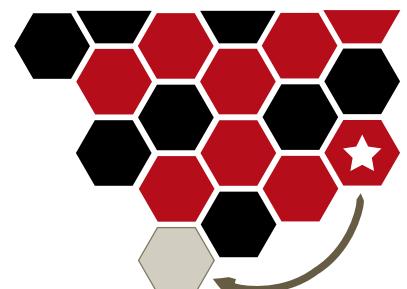
Si c'est au tour de Noir, il peut placer un hexagone dans la zone ombragée et gagner la partie en formant un anneau. Si c'est au tour de Rouge, il placera un hexagone au même endroit pour empêcher la victoire de Noir.



Note : Si un joueur réalise une forme gagnante et ne le déclare pas immédiatement, il peut le faire lors d'un tour suivant pour autant que son adversaire n'a pas gagné entre-temps.

Deuxième niveau

Si les 40 hexagones ont été placés sans qu'aucun joueur n'ait gagné, la partie passe à un deuxième niveau. À tour de rôle, chaque joueur peut alors déplacer un hexagone de sa couleur à un nouvel endroit.



Un joueur ne peut toutefois pas déplacer une pièce si cela crée un ou plusieurs groupes de pièces indépendantes. Note : cette règle est modifiée dans la règle avancée. (Image 1)

Règles pour quatre joueurs

Les joueurs sont divisés en deux équipes de deux joueurs. Les deux joueurs d'une même équipe doivent être séparés par un joueur de l'autre équipe. Chaque joueur prend 10 hexagones. L'équipe noire choisit lequel de ses deux joueurs commence et la partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Les règles sont identiques aux règles pour deux joueurs. Aucune communication verbale ou gestuelle n'est autorisée entre les membres de chaque équipe.

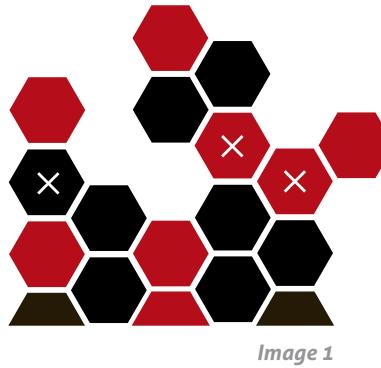


Image 1



Image 2

Règle avancée

La première phase du jeu est identique, mais lorsque les joueurs ont placé tous leurs hexagones et commencent à les déplacer, les règles suivantes s'appliquent :

Un hexagone peut être déplacé de façon à séparer des groupes de pièces. Dans ce cas, seul le plus grand groupe de pièces est conservé. Les autres pièces qui n'y sont plus rattachées sont éliminées de la partie. (Image 2)

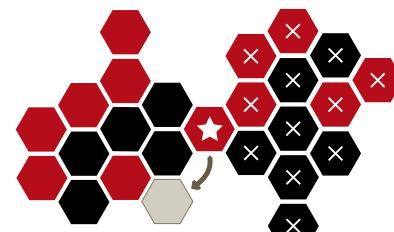


Image 3

Si un déplacement forme deux groupes ou plus contenant le même nombre de pièces, le joueur ayant provoqué la scission choisit le groupe de pièces à conserver. Si, après avoir éliminé un groupe, un joueur se retrouve avec 5 hexagones ou moins de sa couleur, il perd la partie. Si deux joueurs ont simultanément 5 hexagones ou moins, la partie est nulle. (Image 3)

SIX Un juego de formas y estrategia de Steffen Mühlhäuser
2 o 4 jugadores • De 7 años en adelante

Contenido

42 piezas hexagonales de madera —21 rojas y 21 negras

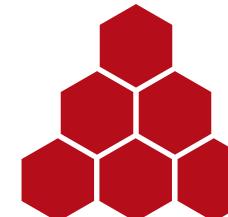
Bolsa para guardar las fichas

Reglas

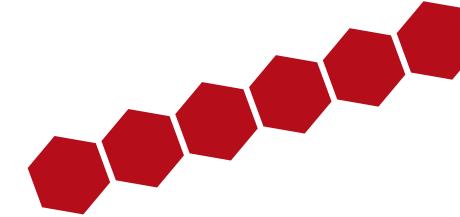
Objetivo del juego

Conseguir cualquiera de las tres formas ganadoras, utilizando 6 hexágonos de tu color.

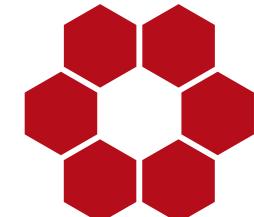
Las tres formas ganadoras son:



Triángulo



Línea

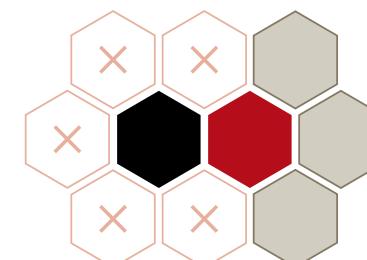


Anillo

En el caso del anillo, el espacio central puede estar vacío u ocupado por un hexágono de cualquier color.

Preparación

Elige un color y coge 20 hexágonos de ese color. Da a tu oponente 20 hexágonos del otro color. Los hexágonos restantes (uno rojo y uno negro) se colocan en el centro de la mesa, conectados por un lado.

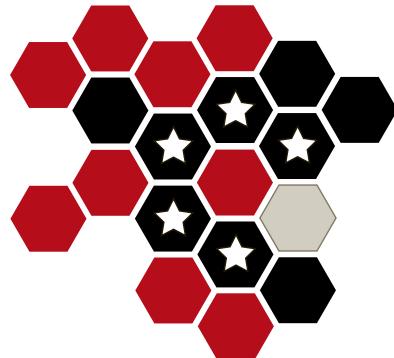


Reglas básicas para 2 jugadores

Empieza el jugador que haya elegido el color negro. Debe colocar una pieza conectándola por un lado al hexágono rojo inicial (casillas en gris). En esta primera jugada su ficha no puede tocar el hexágono negro inicial.

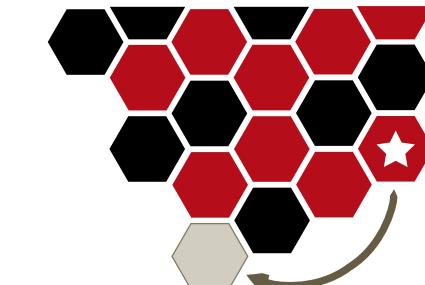
A partir de ese momento los jugadores se irán alternando para colocar sus hexágonos. Estos se podrán colocar junto a cualquier hexágono en juego, siempre que estén conectados por al menos un lado.

El juego continua hasta que un jugador consigue una de las formas ganadoras con sus hexágonos.



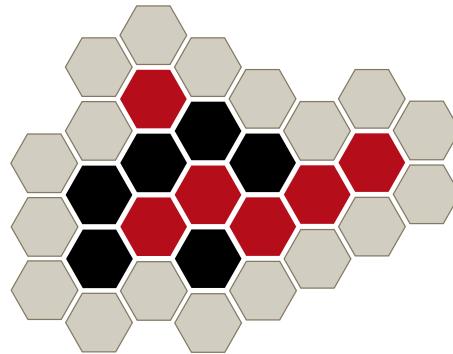
En este ejemplo, si es el turno del jugador negro, éste podría colocar un hexágono en el espacio gris para ganar el juego formando un anillo. Si es el turno del jugador rojo, éste debería colocar su ficha en el mismo espacio para evitar la victoria de su oponente.

Nota: Si un jugador consigue una forma ganadora con sus hexágonos pero no se da cuenta y no lo declara, podrá hacerlo en cualquier turno posterior, siempre y cuando su oponente no gane antes.



Segunda fase

Si se colocan los 40 hexágonos sin que gane ningún jugador, el juego entra en la segunda fase. En ésta los jugadores se alternarán moviendo hexágonos de su color ya en juego a otras posiciones.



Ningún jugador podrá desplazar un hexágono si con eso crea dos o más grupos de fichas separados. Nota: esta regla cambia en las Reglas Avanzadas. (Image 1)

Reglas para 4 jugadores

Los jugadores se dividen en equipos de dos. Los compañeros de equipo deben estar separados por un jugador del otro equipo. Cada jugador tomará sólo 10 hexágonos. El equipo negro decidirá cuál de sus jugadores empieza y el juego se desarrollará en el sentido de las agujas del reloj. El resto de reglas son las mismas que para 2 jugadores. No se permite ningún tipo de comunicación entre los compañeros de equipo (ni siquiera señalar).

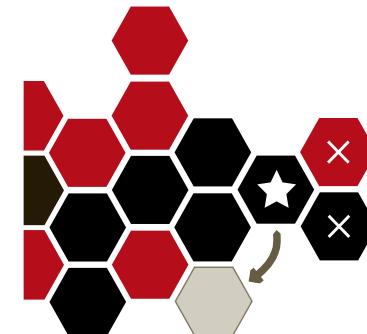


Image 2

Reglas avanzadas

La primera fase del juego continúa igual, pero cuando los jugadores han colocado todos sus hexágonos se aplican las siguientes reglas:

Ahora un hexágono puede desplazarse de manera que cree dos o más grupos separados. Cuando esto ocurre, los grupos que hayan quedado separados se retiran del juego. Siempre se mantiene en juego el grupo mayor. (Image 2)

Si un movimiento provoca que se creen dos grupos con número idéntico de fichas, el jugador que haya movido decidirá cuál de los dos grupos se retira. Si después de quitar un grupo algún jugador tiene 5 o menos fichas en juego, pierde automáticamente. Si los

dos jugadores se quedan a la vez con 5 o menos hexágonos en juego, la partida acaba en empate.

En este ejemplo el jugador rojo ganaría. Después de mover la ficha roja marcada con una estrella al grupo de la izquierda, elimina el grupo de la derecha (los dos tienen 12 fichas y puede elegir). Entonces el jugador negro pierde al tener sólo 5 fichas en juego. (Image 3)



Image 1

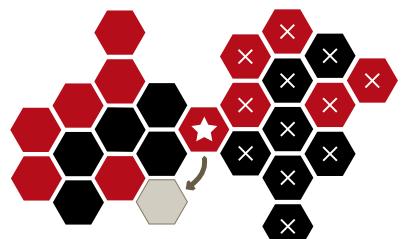


Image 3

구성물

나무로 된 육각형의 타일 42개—빨간 색 21개와 검은색 21개

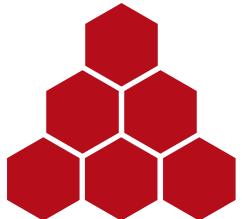
휴대용 가방

설명서

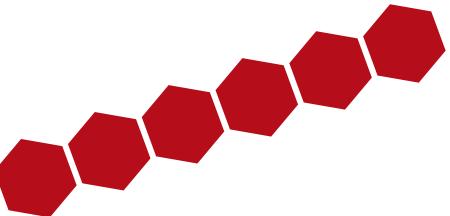
게임 방법

선택한 색상의 육각형타일 6개로 아래에 보이는 세가지 모양 중 하나를 만들면 이기는 게임입니다.

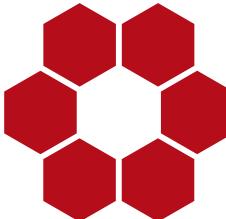
세가지 모양: 삼각형, 일자형, 반지형



삼각형



일자형

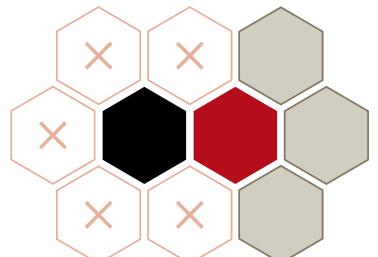


반지형

참고: 반지형의 가운데 부분이 비어있거나, 둘 중 어느색의 육각형 타일로 채워져 있어도 무방합니다

시작하기 전

두 가지 색 중 한 가지색을 선택하고 그 색의 타일 20개를 가져갑니다. 남아있는 두 개(검은색 한 개, 빨간색 한 개)의 육각형 타일을 모서리를 붙여서 테이블 가운데에 놓습니다.

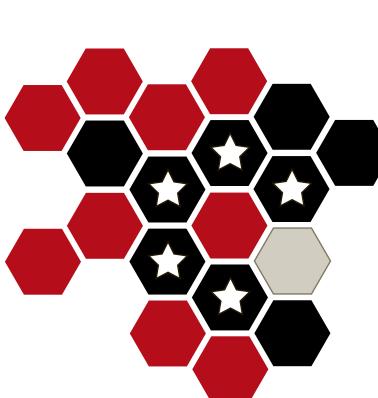
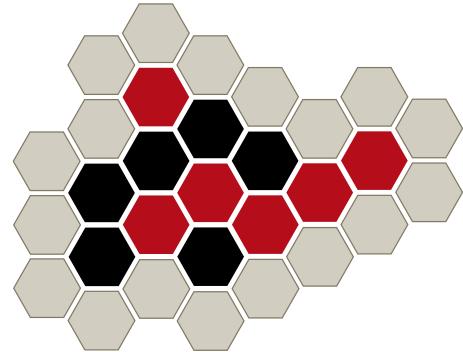


2명의 플레이어를 위한 기본 룰

검정 타일이 먼저 시작합니다. 검정 타일은 테이블에 놓여져 있는 빨강 타일과 모서리를 붙여서 놓아야 합니다. 그 검정 타일은 테이블에 놓여져 있는 검정 타일과 연결되어서는 안됩니다

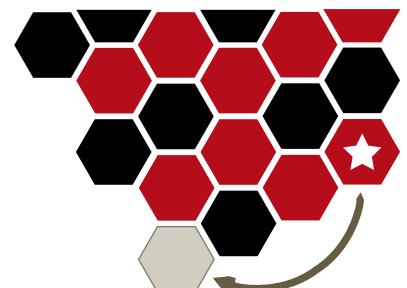
그런 다음, 플레이어들은 차례대로 각자의 타일을 배치합니다. 이 때, 테이블에 이미 배치된 타일과 연결되기만 한다면, 타일은 어느 곳에든 놓여질 수 있습니다.

한 플레이어가 그가 선택한 색상의 타일로 위에서 언급한 세 가지 모양 중 한가지를 만들 때까지 게임은 계속됩니다.



예를 들어, 검정 타일의 차례라면, 타일을 그림에서 보이는 빈 공간에 두어 반지형을 만들고 게임을 이길 수 있습니다. 빨강 타일의 차례라면, 타일을 같은 곳에 두어 검정타일의 승리를 막을 수 있습니다.

참고: 만약 플레이어가 세가지 모양 중 한가지를 만들었는데, 알아채지 못하고 넘어갔다면, 다음 차례에 승리할 수 있습니다. 그 사이에 상대방이 세가지 모양 중 한가지를 만들었다면, 상대방의 승리입니다



두 번째 단계

만약 40개의 모든 타일을 사용하고도 승부가 가려지지 않았다면, 게임은 두 번째 단계로 이어집니다. 플레이어들은 번갈아가며 이전에 놓았던 타일들을 다시 새로운 자리에 배치합니다.

만약 타일이 두 개 이상의 끊어진 타일그룹을 형성한다면, 플레이어는 타일을 움직일 수 없습니다.

참고: 이 규칙은 상급 룰에서 바뀝니다.
(이미지 1)

4명의 플레이어를 위한 룰

플레이어들은 두 개의 팀으로 나눕니다. 팀메이트들은 옆에 앉지 않고 다른 팀의 플레이어들 사이에 떨어져서 앉습니다. 플레이어는 각각 10개의 타일은 갖습니다. 검정 팀은 두 명 중 누가 시작할 것인가를 정하고 시계방향으로 게임을 진행합니다. 진행방식은 2명의 플레이어를 위한 룰과 동일합니다. 같은 팀메이트끼리 손으로 가리키거나 대화를 나누는 것은 규칙에 어긋납니다.

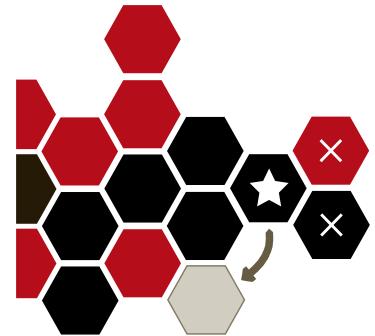


이미지 1

상급 룰

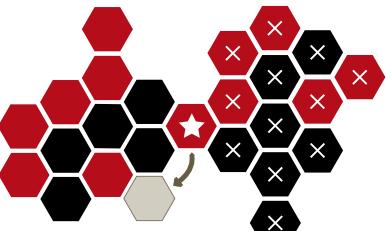
기본규칙은 똑같이 적용됩니다. 플레이어들이 모든 타일을 사용하고 재배치를 시작하는 두 번째 단계에서 다음 규칙이 적용됩니다.

타일을 움직여서 두 개 이상의 타일그룹을 만드는 것이 가능합니다. 이것이 발생하면, 가장 큰 그룹을 제외한 모든 그룹은 게임에서 제거됩니다.
(이미지 2)



이미지 2

위의 예를 들자면, 별표시가 있는 빨강 타일을 왼쪽 그룹을 옮기면 양쪽 그룹 모두 12개의 타일이 남습니다. 그러면 빨강이 오른쪽 그룹을 버리기로 결정하고, 남은 왼쪽 그룹에는 검정타일이 5개만 남게되어서 빨강이 이기게 됩니다. (이미지 3)



이미지 3

Published by/Publié par FoxMind BV.

Stadhouderskade 125hs, 1074AV, Amsterdam, The Netherlands

©2012 FoxMind NV

©2011 Steffen Mühlhäuser

All rights reserved. Tous droits réservés.

Graphic design/Design graphique : Karl Malépart