

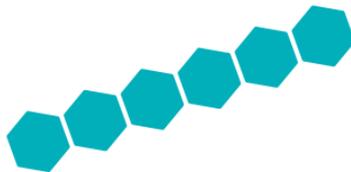


Object of the game

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



Triangle



Line



Ring

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



CONTENTS:

- 42 Hexagonal Tiles
(21 teal & 21 orange)
- 2 Suction Bulbs
- 1 Rule Booklet



Game Setup

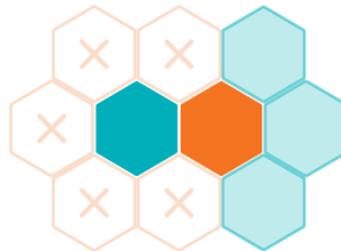
Each player takes a set of 21 colored tiles with the corresponding suction bulb. Place two hexagons (one teal, one orange) edge-to-edge with one another in the center of the table.

Use the suction bulbs, to keep your tiles in place when you move them around.

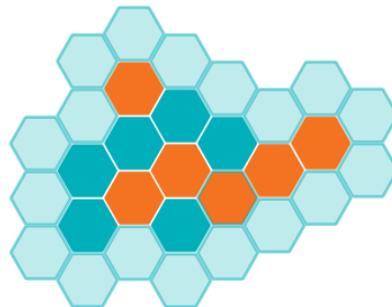


Basic Rules for Two Players

Teal starts and must place one of their hexagons, edge-to-edge with the initial orange hexagon. The first orange tile played may not connect with the initial teal hexagon.



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



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.

4

Basic Rules for Two Players (continued)

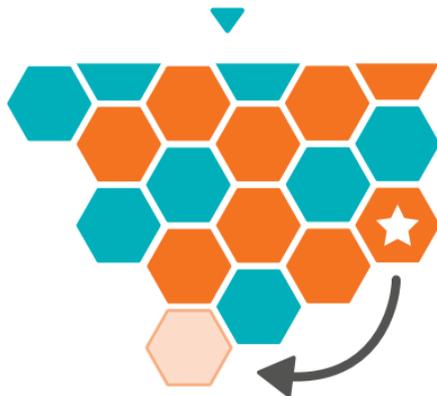
In this example, if it's teal's turn, they can place a hexagon in the shadow zone and win the game by forming a ring. If it's orange's turn, they may place a hexagon at the same place to prevent teal's victory.



The game goes on until a player forms with tiles of their color one of the winning shapes.

Second Phase

If all 42 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, using their suction bulb.



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

Note: this rule is changed in the Advanced Rules.

Note:

players are not penalized if they drop their tile unintentionally in play. The player picks up the tile again and places it onto the intended location.

6

Using the Suction Bulb

To use the suction bulb, players squeeze the air out of the bulb and attach it to the tile.

To release the tile onto the intended location, players fully squeeze the suction bulb. This allows players to move pieces from one location to another without accidentally moving adjacent pieces on the table.

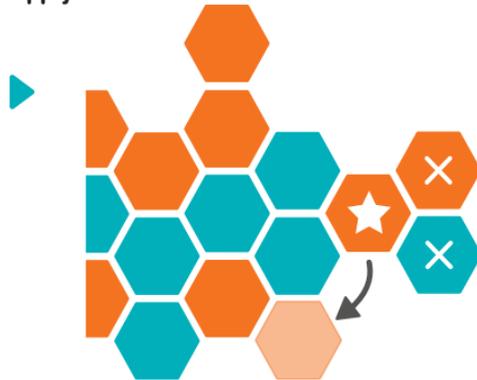


Advanced Rules

The first phase of the game remains the same, but once the players have placed all their hexagons and begin moving them, the following rules apply:

A hexagon can now be moved so it creates two or more separate groups of tiles. When this occurs, all groups except the largest are removed from play.

If a move results in two groups with an equal number of tiles, the player whose move split the groups gets to choose which group is removed. If, after removing a group, a player is left with 5 or fewer 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.



Advanced Rules (continued)



In this example, orange would win because, after moving the orange tile both remaining groups have 12 tiles and orange decides to discard the right group of tiles leaving teal with only 5 tiles.



AUTHOR: Steffen Mühlhäuser

Published by FoxMind Canada Enterprises LTD.
1104-5530 St-Patrick,
Montreal, QC, Canada H4E1A8

MADE IN CHINA

Distributed in North America by:

© 2022 FoxMind Canada Enterprises LTD.

Six-o™ is a trademark of FoxMind Group LTD.

All rights reserved.

FoxMind® is a registered trademark of FoxMind Games

© 2022 FoxMind Group LTD. All rights reserved.



⚠ WARNING: CHOKING HAZARD!
Not suitable for children under 3 years.
Keep this information.

www.foxmind.com



SIX-O™

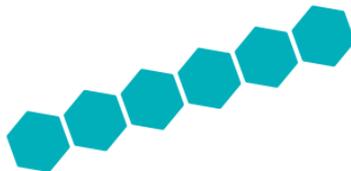
Formez pour **gagner!**

But du jeu

Formez, en utilisant 6 hexagones de sa couleur, une des trois formes gagnantes illustrées ci-dessous.



Pyramide



Ligne



Anneau

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



CONTENU:

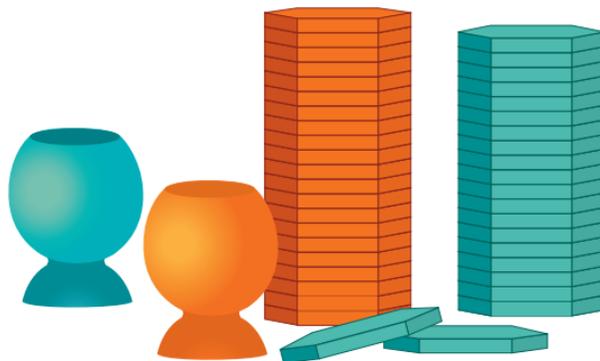
- 42 hexagones
(21 turquoises et
21 oranges)
- 2 ventouses
- 1 livret de règles



Mise en place

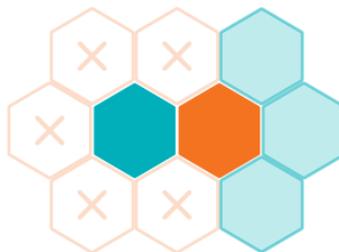
Chaque joueur reçoit 21 tuiles et une ventouse de la même couleur. 2 hexagones (1 turquoise et 1 orange) sont placés côte à côte au centre de la table.

Utilisez votre ventouse pour garder les hexagones du jeu en place lorsque vous déplacez une pièce du jeu.

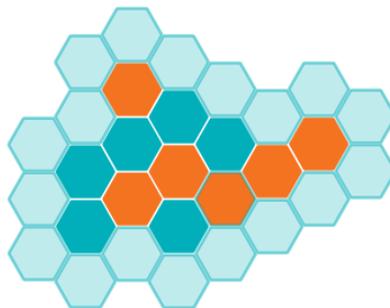


Règles de base pour deux joueurs

Le joueur turquoise commence le jeu et place l'un de ses hexagones de façon adjacente à l'hexagone orange initial. La première pièce posée en jeu ne peut pas toucher l'hexagone turquoise 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 déjà posé.



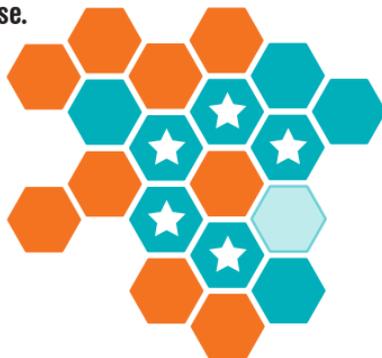
Note:

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'ait pas gagné entre-temps.

4

Règles de base pour deux joueurs (suite)

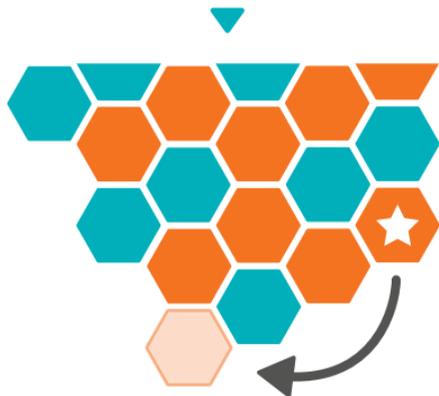
Si c'est au tour du joueur turquoise, il peut placer un hexagone dans la zone ombragée et gagner la partie en formant un anneau. Si c'est au tour du joueur orange, il placera un hexagone au même endroit pour empêcher la victoire du joueur turquoise.



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

Deuxième phase de jeu

Si les 42 hexagones ont été placés sans qu'aucun joueur n'ait gagné, la partie passe à une deuxième phase. À tour de rôle, chaque joueur peut alors déplacer un hexagone de sa couleur à un nouvel endroit à l'aide de leur ventouse.



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.

Note:

Les joueurs ne sont pas pénalisés s'ils échappent un hexagone avec leur ventouse. Le joueur peut reprendre son hexagone et le placer à l'endroit désiré.

6

Utilisation de la ventouse

Pour utiliser leur ventouse, les joueurs la déposent sur l'hexagone et appuient sur la forme arrondie pour en expulser l'air. La ventouse se colle ainsi à l'hexagone.

Pour relâcher la tuile au bon endroit, les joueurs appliquent une pression maximale sur la ventouse.

La ventouse permet de déplacer un hexagone sans déplacer par erreur un autre hexagone qui est en jeu.

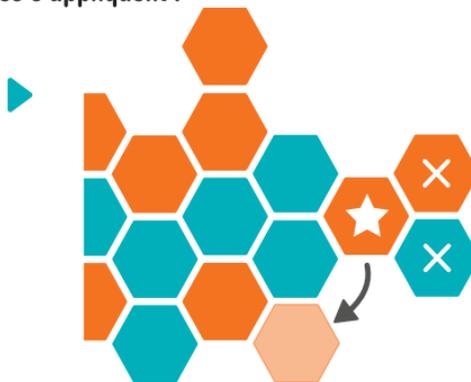


Règle avancée

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.

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.



Règle avancée (suite)



Dans cet exemple, le joueur orange gagnerait. En retirant l'hexagone orange, les deux groupes d'hexagones ont 12 tuiles. Le joueur orange décide d'éliminer du jeu le groupe de tuiles à droite, laissant le joueur turquoise avec seulement 5 tuiles.



AUTEUR: Steffen Mühlhäuser

Publié par FoxMind Canada Enterprises LTD.
1104-5530 St-Patrick,
Montreal, QC, Canada H4E1A8

FABRIQUÉ EN CHINE

Distribué en Amérique du Nord par:

© 2022 FoxMind Canada Enterprises LTD.
Six-o™ est une marque de FoxMind Group LTD.
Tous droits réservés.

FoxMind® est une marque déposée de FoxMind Games
© 2022 FoxMind Group LTD. Tous droits réservés.



⚠ MISE EN GARDE : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT!
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Conservez cette information.

www.foxmind.com

