



six



the game of shape & strategy

CONTENU:

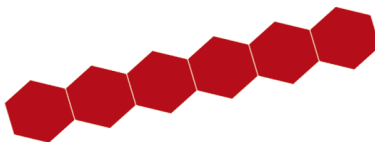
- ↻ 38 hexagones en bois – 19 rouges et 19 noirs
- ↻ Un sac
- ↻ Le livret d'instructions

BUT DU JEU

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



Triangle



Ligne



Anneau

Veuillez noter que le centre de l'anneau peut être vide ou occupé par un hexagone d'une des deux couleurs.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit sa couleur. Chaque joueur prend 18 hexagones de sa couleur. Les 2 hexagones restant (1 noir et 1 rouge) sont placés collés l'un à l'autre au centre de la table.

RÈGLES DE BASE POUR DEUX JOUEURS

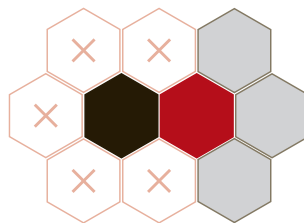
- ↻ Les joueurs jouent à tour de rôle en plaçant un hexagone à la fois.
- ↻ Les noirs débutent le jeu en plaçant un hexagone côté-à côté de l'hexagone rouge initial. Il n'est pas permis de toucher l'hexagone noir initial. (Ex. 1)
- ↻ Les hexagones suivants peuvent être placés partout pour autant qu'ils soient connectés avec au moins un hexagone déjà posé. (Ex. 2)
- ↻ La partie continue si les 38 hexagones ont été placés sans qu'un des deux joueurs n'ait gagné. A tour de rôle, chaque joueur peut alors déplacer un hexagone de sa couleur. Un joueur ne peut toutefois déplacer un hexagone si ce déplacement crée deux ou plus de deux groupes distincts. (Ex. 3 & 4).
Note : cette règle est modifiée dans les règles experts (voir ci-dessous).
- ↻ Un joueur gagne dès qu'il a réalisé une forme gagnante et le déclare. (Ex. 5)
- ↻ 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 l'autre joueur n'a pas gagné entre-temps.

RÈGLES POUR QUATRE JOUEURS

Les joueurs sont divisés en deux équipes de deux joueurs. Les deux joueurs d'une même équipe doivent être assis l'un en face de l'autre et être séparés par un joueur de l'autre équipe. Chaque joueur prend 9 hexagones. L'équipe noire choisit lequel de ses deux joueurs commence et la partie se déroule ensuite dans le sens horaire. Les règles sont identiques aux règles pour deux joueurs. Aucune communication verbale ou gestuelle n'est autorisée entre les deux membres de chaque équipe.

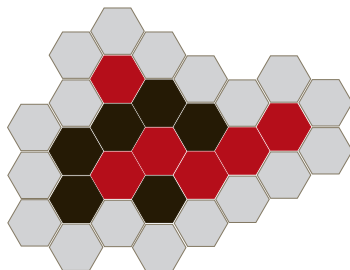
EXEMPLE 1

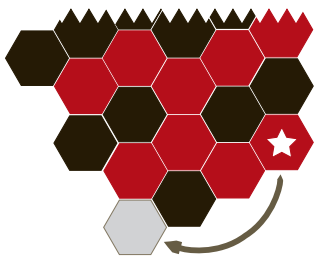
Il n'y a que trois premiers mouvements possibles comme indiqués par les zones ombragées.



EXEMPLE 2

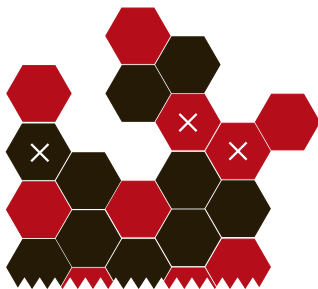
Chaque joueur a placé 7 hexagones. C'est au tour des noirs de jouer. Le joueur peut placer une pièce dans une des zones ombragées.





EXEMPLE 3

Tous les hexagones ont été posés et c'est au tour des rouges. Le joueur peut, par exemple, déplacer l'hexagone marqué vers la zone ombragée comme indiqué par la flèche.

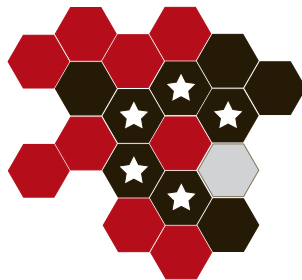


EXEMPLE 4

Aucun des hexagones marqués ne peut bouger car cela diviserait les hexagones restants en plusieurs groupes.

EXEMPLE 5

Si c'est au tour des noirs, le joueur peut placer une pièce dans la zone ombragée et gagner la partie en formant un anneau. Si c'est au tour des rouges, le joueur placera sa pièce au même endroit pour empêcher la victoire des noirs.



EXEMPLE 6

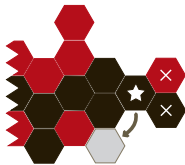
L'hexagone marqué est effectivement un coup gagnant pour les noirs qui peuvent former une ligne en plaçant au coup suivant une sixième pièce dans une des deux zones ombragées. Les rouges ne pourront bloquer qu'un des deux espaces et les noirs utiliseront l'autre.



RÈGLES EXPERTS

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 créer plusieurs groupes d'hexagones distincts. Dans ce cas, seul le plus grand groupe est conservé. Les autres pièces sont éliminées et les joueurs continuent à déplacer les hexagones restants. (**Ex. 6**)
- Si deux ou plusieurs groupes les plus grands ont le même nombre de pièces, le joueur ayant provoqué la scission choisit le groupe à conserver.
- Un joueur perd la partie dès qu'il a moins de 6 hexagones (5 ou moins). Si deux joueurs ont simultanément moins de 6 hexagones, la partie est nulle. (**Ex. 7**)



EXEMPLE 7 (EXPERT)

Les deux hexagones marqués seront éliminés si les noirs déplacent l'hexagone dans la zone ombragée comme indiqué par la flèche.



EXEMPLE 8 (EXPERT)

Si les rouges déplacent leur hexagone dans la partie ombragée, deux groupes de même taille seront formés. Les rouges choisiront d'éliminer le groupe de droite car les noirs auront ainsi seulement 5 hexagones et la victoire ira aux rouges.