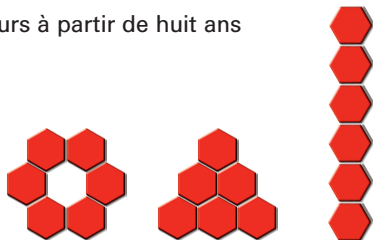


SIX

Jeu de stratégie pour deux joueurs à partir de huit ans
de Steffen Mühlhäuser

Contenu

21 pions rouges
21 pions noirs



But du jeu

Pour gagner une partie de SIX, il faut former avec six pions de son couleur une des trois figures suivantes: un cercle, une triangle ou un ligne.

Le but du jeu est de former une de ces figures tout en empêchant son adversaire d'en former lui-même.

Avant de jouer

Poser deux pions, un de chaque couleur, côte à côte au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 20 pions d'une même couleur. Le premier joueur est tiré au sort.



Comment jouer

À tour de rôle, chaque joueur pose un pion. Il suffit de former **une** des trois figures – cercle, ligne ou triangle – pour gagner la partie. Un cercle fermé est toujours gagnant, qu'il y ait ou non un pion rouge ou noir en son centre. Le premier qui réussit à poser six pions en formant une des trois figures gagne la partie.

Une deuxième phase de jeu commence si les joueurs ont posé tous leurs pions sans que l'un d'eux ait réussi à former une des figures gagnantes.

Deuxième phase de jeu

Le but du jeu – former une des trois figures gagnantes – reste le même. Le joueur dont c'est le tour déplace un de ses pions : il le retire du jeu et le repose à l'endroit de son choix, en faisant attention à ne pas déplacer les autres pions, surtout s'il en choisit un qui se trouve au milieu d'autres.

Les pions séparés du plateau lorsqu'un joueur enlève un de ses pions sont retirés du jeu. Ceci est valable qu'il s'agisse d'un groupe de pions ou d'une seule pièce.

Si le jeu est séparé en deux parties inégales, alors le plus petit groupe de pions sera mis de côté. Si le jeu est séparé en deux parties égales, le joueur qui a retiré la pièce choisit quelle partie sera mise de côté.

Fin de la partie

Le jeu est terminé dès qu'un des joueurs a réussi à former une des figures gagnantes ou que son adversaire n'a plus assez de pions pour former une de ces figures.

C'est le perdant qui commence la partie suivante.

