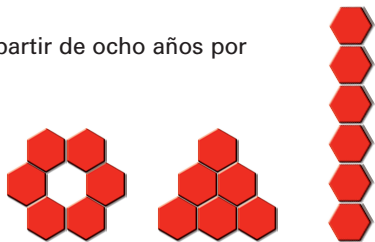


SIX

Un juego para dos jugadores a partir de ocho años por Steffen Mühlhäuser

Componentes del juego

21 fichas rojas
21 fichas negras



Objetivo del juego

En SIX, existen tres formas ganadoras: el triángulo, el círculo y la fila.

Cada una de estas formas está compuesta siempre de seis fichas.

El objetivo de cada jugador es usar sus fichas para crear una de estas tres formas, al tiempo que intenta impedir a su oponente que lo consiga.

Preparación

Se colocan juntas una ficha de cada color en el centro de la zona de juego. Cada jugador coge las 20 fichas de su color. El juego puede empezar una vez decidido el primer jugador.



Como jugar

Los jugadores, por turno, colocarán una de sus fichas junto a cualquier otra ficha ya colocada previamente en la zona de juego.

Los jugadores solo necesitan crear **una** de las tres formas citadas anteriormente para ganar. Un círculo completo es siempre una forma ganadora sin importar si el centro de este está vacío o contiene una ficha del contrario. El primer jugador en completar una forma de seis fichas será el ganador, dándose por finalizada la partida.

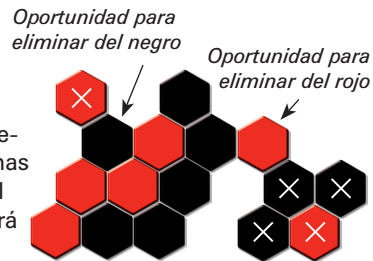
Si los jugadores han usado todas sus fichas y nadie ha conseguido crear una forma ganadora se pasa entonces a la segunda ronda del juego.

La segunda ronda

El objetivo del juego sigue siendo el mismo, crear una de las tres formas ganadoras. El jugador en turno podrá ahora quitar una de sus fichas de la zona de juego y volverla a colocar junto a otra ficha. Las fichas que estén completamente rodeadas deberán ser retiradas con cuidado para evitar mover las otras fichas de sus posiciones.

Las fichas que queden separadas del resto cuando un jugador retire una ficha serán automáticamente eliminadas y retiradas de la zona de juego. Esto afecta tanto a fichas sueltas como a grupos de fichas.

Si al retirar una ficha, las fichas en la zona de juego quedaran separadas en un grupo grande y otro más pequeño, este último quedará eliminado automáticamente. Si las fichas quedaran separadas en dos grupos de igual tamaño, el jugador que retiró la ficha decidirá cuál de los dos grupos será eliminado.



Final de la partida

La partida terminará tan pronto uno de los jugadores consiga crear una forma de seis fichas o haya eliminado tantas fichas del contrario que este sea incapaz de crear una forma ganadora completa. El perdedor empezará la siguiente partida.