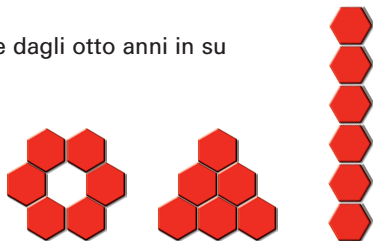


SIX

Gioco da tavolo per due persone dagli otto anni in su
di Steffen Mühlhäuser

Contenuto

21 tasselli esagonali rossi
21 tasselli esagonali neri



Idea di gioco

Le tre formazioni vincenti di SIX sono cerchio, triangolo e fila, ciascuna composta di sei tasselli. Lo scopo del gioco è di comporre una delle tre figure utilizzando i tasselli del proprio colore e, contemporaneamente, impedire che l'avversario faccia la stessa cosa.

Preparazione

Ogni giocatore riceve 20 tasselli di un colore. Prima di iniziare, due tasselli di diverso colore vengono posti uno accanto all'altro sulla superficie di gioco. Si estrae a sorte chi dovrà iniziare il gioco.



Come si gioca

A turno, i giocatori pongono un tassello accanto a un qualsiasi altro tassello posto sul tavolo. Vince e termina la partita il giocatore che per primo riesce a comporre con il proprio colore **una** delle tre formazioni vincenti. Un cerchio chiuso costituisce sempre una formazione vincente, non importa che il suo centro contenga un tassello proprio, uno dell'avversario o che sia vuoto.

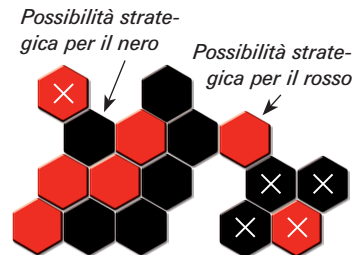
Se si esauriscono tutti i tasselli senza che nessuno dei giocatori sia riuscito a comporre una figura da sei, si passa alla seconda fase del gioco.

Seconda fase del gioco

Lo scopo del gioco, cioè la composizione di una delle tre figure, resta invariato. Il giocatore di turno rimuove dal campo un tassello del proprio colore e lo pone accanto ad un altro tassello a piacere. È possibile rimuovere anche tasselli completamente circondati da altri.

I tasselli che, in seguito alla rimozione di un altro tassello, restano separati dal campo di gioco, siano essi tasselli singoli o interi gruppi di tasselli, vengono eliminati e messi da parte.

Se, rimuovendo un tassello, il campo viene suddiviso in un gruppo più grande e in uno più piccolo, si elimina sempre il gruppo più piccolo. Se il campo viene suddiviso in due gruppi di uguali dimensioni, sarà il giocatore che ha eseguito la mossa a decidere quale gruppo eliminare.



Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore ha composto una figura da sei o quando ha eliminato un numero tale di tasselli da impedire all'avversario di comporre figure da sei. Il giocatore perdente inizia la partita successiva.