



six

Spielanleitung



SIX

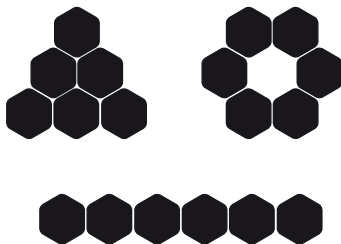
Ein Legespiel für zwei oder vier
Personen ab acht Jahren

Spielmaterial

19 rote Spielsteine, 19 schwarze Spielsteine

Die drei Grundformen von SIX

Dreieck, Kreis und Reihe. Jede Form
wird aus sechs Steinen gebildet.



Spielziel

Spielziel ist es, eine der drei gezeigten
Figuren zu legen und den Gegner
gleichzeitig daran zu hindern, das-
selbe zu tun. Sieger ist, wem es
zuerst gelingt, eine Sechser-
formation zu vollenden.

Spielvorbereitung

Für zwei Spieler:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und
nimmt sich alle 19 Steine.

Für vier Spieler:

In der Variante für vier Personen spielen
jeweils zwei – sich gegenüberliegende
– Spieler als Partner zusammen.

Die Partner teilen sich 18 Steine einer
Farbe.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn
gespielt. Hinweise und Absprachen
unter den Partnern sind nicht erlaubt.
Wenn alle damit einverstanden sind,
kann ein Räusperrn als Warnsignal
gestattet werden, um den Partner auf
eine drohende Gefahr hinzuweisen.

Spielweise

Es wird ausgelost, wer die Partie eröffnet. Dieser Spieler legt den Startstein in die Mitte des Tisches. Wer im Folgenden an der Reihe ist, legt jeweils einen weiteren Stein. Es darf an eigene und gegnerische Steine angelegt werden. Ein neu gelegter Stein muss mit mindestens einer Seite einen bereits gelegten Stein berühren. Es genügt, eine der drei Gewinnformationen zu legen, um zu gewinnen. Sobald eine Gewinnformation gebildet ist, ist das Spiel zu Ende.

Ein geschlossener Kreis gilt immer als Gewinnformation, unabhängig davon, ob sich in seinem Zentrum ein eigener, ein gegnerischer, oder kein Stein befindet.

Zweite Runde

Haben die Spieler alle Steine gelegt, ohne dass es einem von ihnen gelungen ist, eine Sechserfigur zu vollenden, beginnt der zweite Teil der Partie.

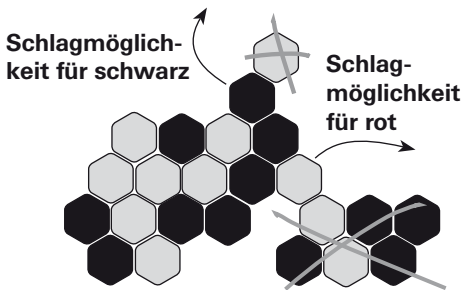
Das Spielziel – eine der Sechserfiguren zu legen – bleibt unverändert.

Wer am Zug ist, entfernt einen seiner Steine aus dem Feld und legt ihn an einer beliebigen anderen Stelle der Auslage wieder an. (Ganz eingeschlossene Spielsteine vorsichtig entnehmen, damit die umliegenden Steine nicht verschoben werden.)

Schlagen

Spielsteine, die durch das Wegnehmen eines anderen Steins vom Feld abgehängt (isoliert) werden,

gelten als geschlagen und werden zur Seite gelegt. Dies gilt für einzelne Steine ebenso wie für ganze Gruppen von Steinen.



Wird das Spielfeld durch das Wegnehmen eines Steins in zwei gleich große Gruppen geteilt, darf der Spieler, der den Zug ausgeführt hat, entscheiden, welche Gruppe entfernt wird. Sonst gilt stets die kleinere Gruppe als geschlagen.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald eine Partei einen Sechser gebildet hat oder dem Gegner so viele Steine abgenommen hat, dass dieser keinen Sechser mehr bilden kann. Der Verlierer eröffnet das nächste Spiel.

Viel Spaß mit SIX!

Spielidee und Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Holzarbeiten:
Ulli Gumpert & Rappel

Graphische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Druck: Vatter & Sohn

© 2003 by Steffen-Spiele

www.steffen-spiele.de
Zum Spielplatz 2
56288 Krastel