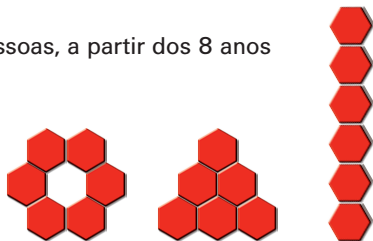


SIX

Um jogo de tabuleiro para 2 pessoas, a partir dos 8 anos por Steffen Mühlhäuser

Conteúdo da caixa

21 peças encarnadas
21 peças pretas



Objectivo do jogo

Em SIX, as três combinações vencedoras são: um círculo, um triângulo e uma linha. Cada uma destas combinações é composta por 6 peças. Cada jogador tem por objectivo construir uma das combinações vencedoras com as peças da sua cor, enquanto impede que o adversário faça o mesmo.

Preparação

Duas peças iniciais (uma de cada cor) são colocadas lado a lado sobre a mesa. Cada jogador recebe 20 peças de uma cor, escolhe-se o primeiro jogador e a partida pode começar.



Desenrolar da partida

Na sua vez, um jogador coloca uma das suas peças sobre a mesa, de forma adjacente (por um lado completo e não por um vértice) a pelo menos uma das peças já pousadas, independentemente da sua cor. Depois é a vez do adversário e daí em diante.

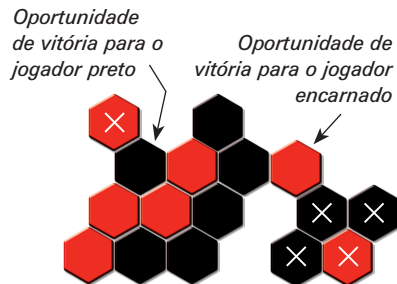
Basta que um jogador realize **uma** das combinações para vencer. Um círculo completo é sempre vencedor, tenha ou não uma peça no seu interior. O primeiro jogador a construir uma combinação vence.

Se todos os jogadores colocaram as suas peças sem que nenhum construisse uma combinação vencedora, começa uma segunda fase do jogo.

Segunda fase

O objectivo do jogo permanece o mesmo – criar uma combinação vencedora. Agora, na sua vez, um jogador remove uma das suas peças já pousadas, para a colocar noutra local, de forma adjacente (por um lado completo) a pelo menos uma das peças já pousadas. As peças completamente rodeadas devem ser removidas com cuidado para não desalinhar as restantes peças.

Quando a área de jogo é partida em duas áreas não contíguas, porque se removeu a peça de ligação, as peças que compõem a área mais pequena (com menor número de peças) são automaticamente eliminadas e removidas de jogo. No caso das duas áreas conterem o mesmo número de peças, o jogador que removeu a peça decide qual das áreas a eliminar de jogo.



Final da partida

O jogo termina assim que um dos jogadores constrói uma das combinações vencedoras (e assim ganha a partida) ou quando um dos jogadores fica sem peças suficientes para realizar uma combinação vencedora (e assim perde a partida). O perdedor começa a partida seguinte.