

# Six magyar szabályok

## Tartalom

19 vörös elem

19 fekete elem

## A SIX három alapalakzata

Háromszög, kör és sor. Mindegyik alakzat 6 elemből áll.



## A játék célja

A játék célja a három alakzat egyikét létrehozni, ellenfeled pedig ugyanebben megakadályozni. Az lesz a győztes, aki először hoz létre egyet a nyerő alakzatokból.

## Előkészületek

Két játékos esetén:

Mindkét játékos választ egy színt és magához veszi a hozzá tartozó 19 elemet.

Négy játékos esetén:

A négy játékos változatban 2 fős csapatokba rendezve játszunk, ahol a játékosok egymással szemben ülnek. Az egy párba tartozó játékosok 18, azonos színű elemmel játszanak.

A játékot az óramutató járása szerint játszunk. A partnerek nem irányíthatják egymást, viszont ha mindenki beleegyezik, szóbeli figyelmeztetés helyett torokköszörüléssel jelezhetnek egymásnak.

## A játék

A játékosok meghatározzák, hogy ki legyen a kezdő játékos. Az első játékos lehelyez egy elemet az asztal közepére. Az ezután következő játékosok hozzátesznek egy-egy újabb elemet. Egy elemet saját elemünkhöz és az ellenfél eleméhez is illeszthetünk. Az újonnan lehelyezett elemnek legalább egy oldalával kapcsolódnia kell bármelyik, játékban lévő elemhez.

A győzelemhez elég az egyik alakzatot kirakni. Amint az egyik játékos létrehozott egy nyerő alakzatot, a játék véget ér.

Egy lezárt kör mindig nyerő alakzatnak számít. Nem számít, hogy a kör közepén az ellenség eleme vagy saját elem van, illetve hogy van-e ott egyáltalán elem.

### Második kör

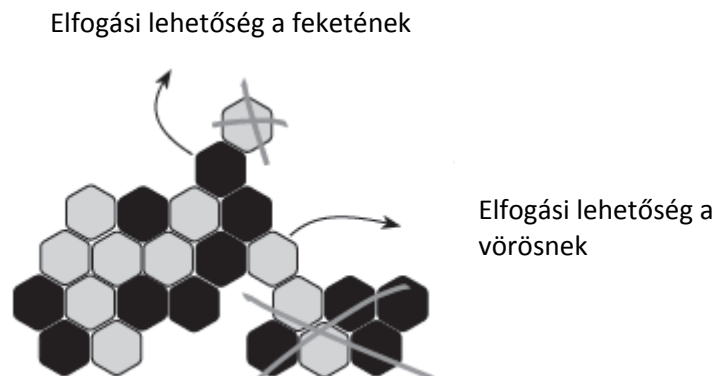
Amint minden játékos lehelyezte elemeit és nem jön létre nyertes alakzat, kezdetét veszi a játék második fele.

A játék célja ugyanaz marad – hat elemből létrehozni egy nyerő alakzatot.

A soron lévő játékos elveheti egyik elemét a mezőről és a mező bármelyik oldalára áthelyezheti – ő dönti el, hova teszi azt. (A teljesen bezárt elemeket óvatosan vegyék ki, hogy a környező elemek a helyükön maradjanak.)

### Elemek elfogása

Azok az elemek, melyek elkülönülnek a többi elemtől egy elem áthelyezése vagy elvétele után, elfogásra és eltávolításra kerülnek a mezőről. Ez egyedülálló vagy csoportban elhelyezkedő elemekre is vonatkozhat.



Ha egy elem eltávolítása után a mező két egyenlő csoportra oszlik, akkor az éppen soron lévő játékos döntheti el, melyik csoportot távolítja el. Minden egyéb esetben a kevesebb elemből álló csoportot távolítjuk el.

### A játék vége

A játék véget ér, amint az egyik csapat létrehozott egy nyerő alakzatot vagy annyi elemet fogtak el az ellenfél elemeiből, hogy az ellenfél nem tud többé nyerő alakzatot létrehozni. A vesztes játékos(ok) kezdi(k) az új játékot.

Első kiadás: 2008. október

© 2007 Steffen Spiele; Steffen Mülhäuser

© 2008 Productief bv

Minden jog fenntartva. Az alábbi kiadvány részei vagy egésze nem másolható, adatbázisban nem tárolható, rögzíthető vagy tehető közzé bármilyen formában, elektronikusan, mechanikusan, fénymásolva, rögzítve vagy bármilyen egyéb módon a kiadó írásos engedélye nélkül.

**Fordította és szerkesztette: X-ta**

**Lektorálta: Artax**

