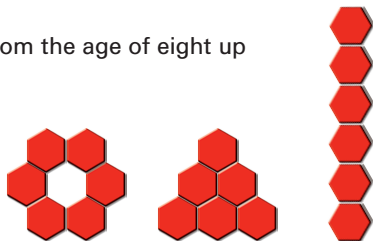


SIX

A board game for two players from the age of eight up
by Steffen Mühlhäuser

Game components

21 red tokens
21 black tokens



Object of the game

In SIX, the three winning formations are: circle, triangle and row.
Each of these formations is made up of six tokens.
The object of the game is for players to use their tokens to create one of these three formations whilst preventing their opponent from doing so.

Preparation

Two starting tokens are placed side by side in the centre of the playing area. Each player receives 20 tokens of one colour. The game can begin once the first player has been nominated.



Play

The players take it in turns to lay one of their tokens down next to any one of the other tokens already sitting on the playing area.

Players only have to create **one** of the three formations to win. A complete circle is always a winning formation, no matter whether its centre is empty or it has any of the players' tokens in it. The first player to create a formation of six of his or her tokens wins and ends the game.

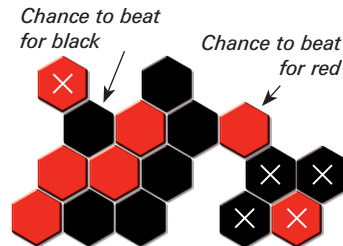
If both players have used up all their tokens and no one has managed to create a winning formation, the second round begins.

Round two

The object of the game is the same as before – to create one of the three winning formations. Whoever's turn it is removes one of his or her tokens from the playing area and places it down next to another token elsewhere. Tokens that are completely surrounded have to be removed carefully to avoid moving the other tokens from their positions.

Tokens that become separated from the rest when a player removes a token are automatically eliminated and are removed from the playing area. This affects single tokens as well as entire groups of tokens.

If the tokens on the playing area are split into one large group and one small group when a player removes a token, the smaller group is always automatically eliminated. If the tokens are split into two groups of equal size, the player who initially removed the token decides which group is eliminated and removed.



End of play

The game ends as soon as one of the players manages to create a formation of six tokens or has eliminated so many tokens that it is impossible for his or her opponent to create a full formation. The losing player starts the next game.

SIX



Sechs gewinnt!

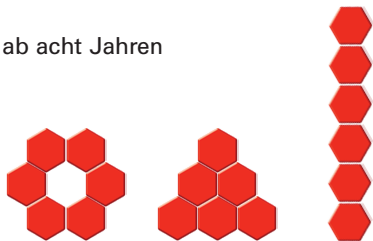


SIX

Ein Legespiel für zwei Personen ab acht Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

21 rote Spielsteine
21 schwarze Spielsteine



Spielidee

Die drei Gewinninformationen von SIX sind: Kreis, Dreieck und Reihe, jeweils gebildet aus sechs Steinen. Spielziel ist es, mit den Steinen der eigenen Farbe eine der drei Figuren zu legen und den Gegner gleichzeitig daran zu hindern, dasselbe zu tun.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 20 Spielsteine einer Farbe. Zwei Startsteine werden Seite an Seite in die Mitte der Spielfläche gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost.



Spielweise

Im Wechsel legen die Spieler jeweils einen ihrer Steine an einen beliebigen anderen Stein der Auslage an.

Der Spieler, dem es als Erstem gelingt mit seiner Farbe **eine** der drei Gewinninformationen zu bilden, beendet und gewinnt die Partie. Ein geschlossener Kreis gilt immer als Gewinninformation, unabhängig davon, ob sich in seinem Zentrum ein eigener, ein gegnerischer, oder kein Stein befindet.

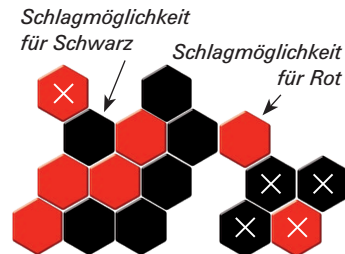
Haben die Spieler alle Steine gelegt, ohne dass es einem von ihnen gelungen ist, einen Sechser zu bilden, läuft das Spiel weiter.

Zweite Runde

Das Spielziel – eine der drei Figuren zu legen – bleibt unverändert. Wer am Zug ist, entfernt einen Stein seiner Farbe aus dem Feld und legt ihn an einer beliebigen anderen Stelle der Auslage wieder an. Es dürfen auch ganz eingeschlossene Spielsteine entnommen werden.

Spielsteine, die durch das Wegnehmen eines anderen Steins vom Feld getrennt 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 Wegnehmen eines Steins in eine große und eine kleine Gruppe geteilt, gilt stets die kleinere Gruppe als geschlagen. Teilt sich das Feld in zwei gleich große Gruppen, darf der Spieler, der den Zug ausgeführt hat, entscheiden, welche Gruppe entfernt wird.



Spielende

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



Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser
Graphische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann



© 2003 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel

www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

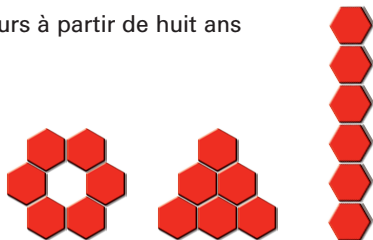


SIX

Jeu de stratégie pour deux joueurs à partir de huit ans
de Steffen Mühlhäuser

Contenu

21 pions rouges
21 pions noirs



But du jeu

Pour gagner une partie de SIX, il faut former avec six pions de son couleur une des trois figures suivantes: un cercle, une triangle ou un ligne.

Le but du jeu est de former une de ces figures tout en empêchant son adversaire d'en former lui-même.

Avant de jouer

Poser deux pions, un de chaque couleur, côte à côte au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 20 pions d'une même couleur. Le premier joueur est tiré au sort.



Comment jouer

À tour de rôle, chaque joueur pose un pion. Il suffit de former **une** des trois figures – cercle, ligne ou triangle – pour gagner la partie. Un cercle fermé est toujours gagnant, qu'il y ait ou non un pion rouge ou noir en son centre. Le premier qui réussit à poser six pions en formant une des trois figures gagne la partie.

Une deuxième phase de jeu commence si les joueurs ont posé tous leurs pions sans que l'un d'eux ait réussi à former une des figures gagnantes.

Deuxième phase de jeu

Le but du jeu – former une des trois figures gagnantes – reste le même. Le joueur dont c'est le tour déplace un de ses pions : il le retire du jeu et le repose à l'endroit de son choix, en faisant attention à ne pas déplacer les autres pions, surtout s'il en choisit un qui se trouve au milieu d'autres.

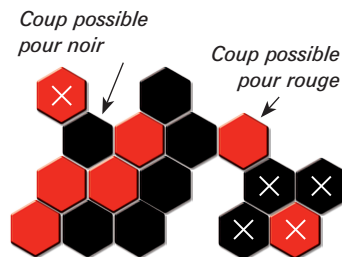
Les pions séparés du plateau lorsqu'un joueur enlève un de ses pions sont retirés du jeu. Ceci est valable qu'il s'agisse d'un groupe de pions ou d'une seule pièce.

Si le jeu est séparé en deux parties inégales, alors le plus petit groupe de pions sera mis de côté. Si le jeu est séparé en deux parties égales, le joueur qui a retiré la pièce choisit quelle partie sera mise de côté.

Fin de la partie

Le jeu est terminé dès qu'un des joueurs a réussi à former une des figures gagnantes ou que son adversaire n'a plus assez de pions pour former une de ces figures.

C'est le perdant qui commence la partie suivante.

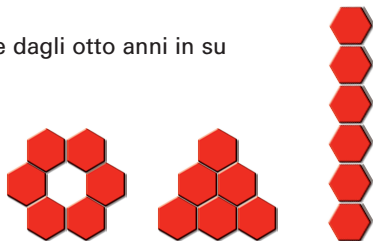


SIX

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.

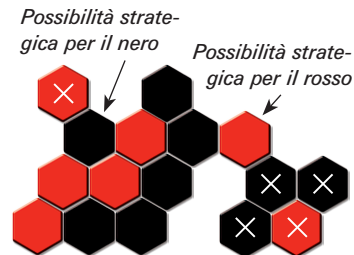
Se si esauriscono tutti i tasselli senza che nessuno dei giocatori sia riuscito a comporre una figura da sei, si passa alla seconda fase del gioco.

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

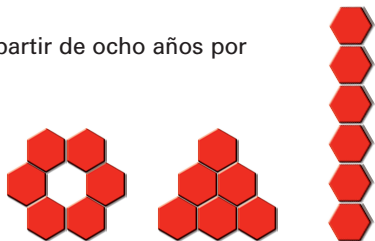
Il gioco termina quando un giocatore ha composto una figura da sei o quando ha eliminato un numero tale di tasselli da impedire all'avversario di comporre figure da sei. Il giocatore perdente inizia la partita successiva.

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.

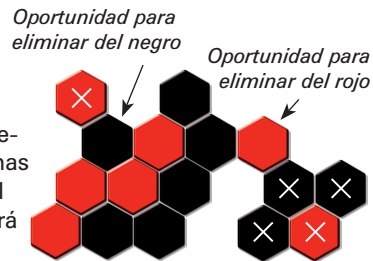
Si los jugadores han usado todas sus fichas y nadie ha conseguido crear una forma ganadora se pasa entonces a la segunda ronda del juego.

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

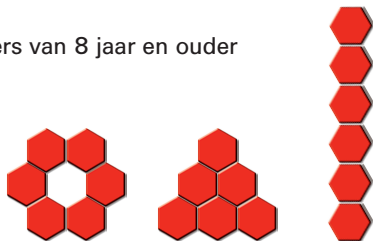
La partida terminará tan pronto uno de los jugadores consiga crear una forma de seis fichas o haya eliminado tantas fichas del contrario que este sea incapaz de crear una forma ganadora completa. El perdedor empezará la siguiente partida.

SIX

Strategisch legspel voor 2 spelers van 8 jaar en ouder
door Steffen Mühlhäuser

Inhoud

21 rode stenen
21 zwarte stenen



Doel van het spel

In SIX zijn er drie winnende vormen: cirkel, driehoek en rij. Deze vormen bestaan uit zes stenen. Doel van het spel is om één van deze drie vormen te leggen en tegelijkertijd de tegenstander te verhinderen hetzelfde te doen. Degene die als eerste een winnende vorm heeft is de winnaar.

Vorbereiding

Twee startstenen worden in het midden van het speelveld tegen elkaar geplaatst. De spelers kiezen elk een kleur, en pakken alle 20 stenen van hun kleur. Degene die als eerste jarig is begint.



Het spel

De spelers leggen om beurten één van hun stenen aan tegen een van de stenen die al op het speelveld liggen.

Spelers hoeven slechts *één* van de drie vormen te maken om te winnen. Een complete cirkel is altijd een winnende vorm. Het maakt niet uit of er in het midden een steen ligt, of dat het midden leeg is. De eerste speler die een winnende vorm maakt is de winnaar.

Als beide spelers al hun stenen hebben gebruikt en er geen winnende vorm is gemaakt wordt er een tweede ronde gespeeld.

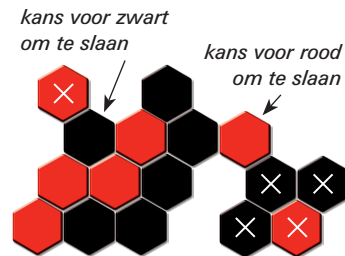
Tweede ronde

Het doel van het spel blijft hetzelfde – als eerste één van de winnende vormen maken. Om beurten verplaatsen de spelers één van hun stenen naar een ander plaats op het speelveld tegen een andere steen.

Stenen die volledig omsloten zijn moeten voorzichtig worden verwijderd zodat de omliggende stenen niet verschuiven.

Stenen die door het verplaatsen tijdens het spel worden afgezonderd van de rest gelden als geslagen. Ze worden van het speelveld gehaald, en komen niet meer terug in het spel. Dit geldt voor zowel enkele stenen als voor groepen stenen.

Als de stenen op het speelveld worden gesplitst in een grote en kleine groep, wordt altijd de kleine groep stenen uit het spel gehaald. Als de stenen worden gesplitst in twee groepen van gelijke grootte, bepaalt de speler die de splitsing veroorzaakte welke groep stenen uit het spel wordt gehaald.



Einde van het spel

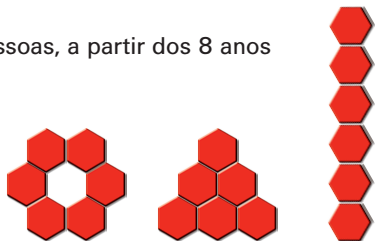
Het spel eindigt zodra één van de spelers een winnende vorm maakt, of zoveel stenen verwijderd dat het voor de tegenstander onmogelijk is om nog een winnende vorm te maken. De verliezer begint de nieuwe ronde.

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.

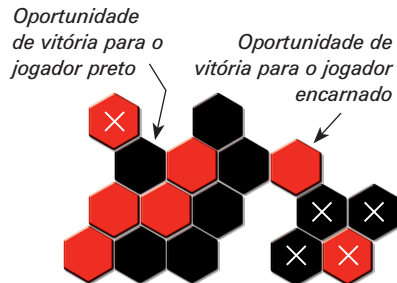
Basta que um jogador realize **uma** das combinações para vencer. Um círculo completo é sempre vencedor, tenha ou não uma peça no seu interior. O primeiro jogador a construir uma combinação vence.

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.