

SIX

Um jogo de forma e estratégia



Conteúdo

📦 42 Hexágonos de madeira — 21 vermelhos e 21 pretos

📦 Bolsa

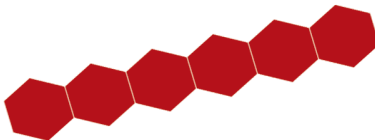
📦 Instruções

Objetivo do Jogo

Criar, usando seis hexágonos de uma cor, qualquer uma dos três formatos vencedores identificados a seguir. Os três formatos vencedores são:



Triângulo



Linha



Anel

Atenção que o ponto do meio do anel poder estar vazio ou ocupado por um hexágono de outra cor.

Preparação

Determina com que cor, cada um dos jogadores, irá jogar. Dá a cada um dos jogadores 20 hexágonos da sua cor e posiciona os restantes dois hexágonos (um vermelho, um preto) borda com borda, um com o outro no centro da mesa.

Regras Básicas (2 jogadores)

- ➡ Os jogadores realizam turnos, posicionando um hexágono de cada vez.
- ➡ Começam os pretos e têm de posicionar um hexágono na borda com borda (não canto com canto) com o hexágono vermelho inicial, mas não pode conectar com o hexágono preto inicial (*ver exemplo 1*).
- ➡ Hexágonos subsequentes podem ser posicionados em qualquer lugar, desde que conectem com um hexágono já colocado na mesa (*ver exemplo 2*).
- ➡ Se todos os 40 hexágonos tiverem sido posicionados sem que nenhum dos jogadores tenha vencido, o jogo continua com os jogadores a realizarem turnos movendo um hexágono anteriormente posicionado, da sua cor, para uma nova localização à sua escolha. O jogador não pode mover um hexágono se este vier a deixar os outros hexágonos divididos em dois ou mais grupos (*ver exemplos 3 & 4*).

Nota: Esta regra é alterada nas regras Avançadas (ver página 7)

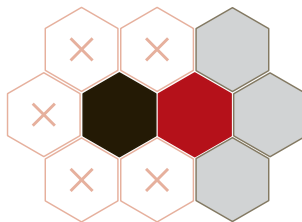
- ➡ Assim que um jogador criar um formato vencedor com hexágonos da sua cor e declarar que o fez, esse jogador é o vencedor (*ver exemplos 5 e 6*).
- ➡ Se um formato vencedor for criado, mas passa despercebido, pode ser declarado num turno subsequente, desde que o outro jogador não vença, entretanto.

Regras para 4 Jogadores

O jogo com quatro jogadores é jogado da mesma maneira que com dois jogadores, exceto em que os jogadores são divididos em equipas de dois. Os companheiros de equipa sentam-se à frente um do outro e cada jogador pega em dez hexágonos. A equipa preta escolhe quais dos dois jogadores irá iniciar o jogo e o jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio. Não é permitido apontar ou comunicação verbal entre companheiros de equipa.

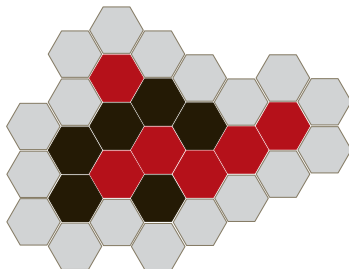
Exemplo 1

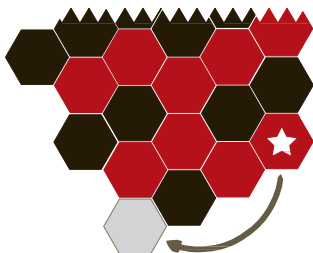
Só há três movimentos legais para o primeiro movimento do preto, como indicado pelos espaços assombreados



Exemplo 2

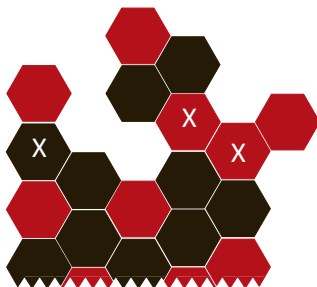
Ambos jogadores jogaram cinco hexágonos (sem contar com os hexágonos da preparação inicial). É o movimento do preto, e o jogador que detém o preto pode posicionar um hexágono em qualquer dos espaços assombreados.





Exemplo 3

Todos os hexágonos estão na mesa, se for o movimento do vermelho, pode, por exemplo, mover o hexágono marcado para o espaço assombreado, conforme indicado pela seta.

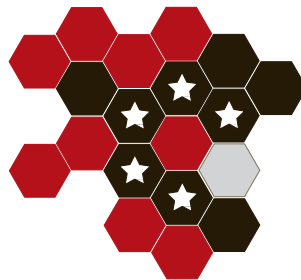


Exemplo 4

Nenhum dos hexágonos marcados podem ser movidos, porque ao fazê-lo iria dividir os restantes hexágonos em dois ou mais grupos.

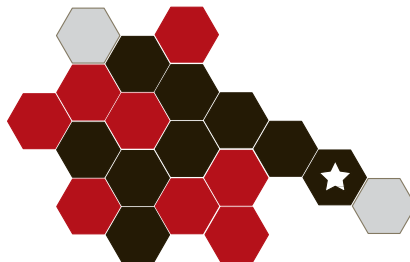
Exemplo 5

Um movimento para o espaço assombreado, formaria um anel para o preto e assim venceria o jogo. Se for o turno do preto, deveria jogar aí para ganhar; se for o turno do vermelho, também deveria jogar aí para prevenir a vitória do preto.



Exemplo 6

O hexágono marcado é efetivamente um movimento de vitória. Quaisquer dos espaços assombreados criam uma linha e dão assim a vitória ao preto, uma vez que o vermelho só pode bloquear um desses espaços. O preto irá jogar no outro espaço no seu próximo movimento e ganhar.



Regras Avançadas

A primeira fase do jogo é jogada exatamente igual às regras básicas, mas quando os jogadores tiverem finalizado o posicionamento de todos os seus hexágonos e começam a move-los, aplicando as seguintes regras:

- ➡ Um hexágono pode ser movido de modo a dividir os restantes hexágonos em dois ou mais grupos desconectados. Se isto for feito, todos os grupos, exceto o maior deles, são removidos do jogo. Ambos os jogadores continuam a mover os restantes hexágonos (ver exemplo 7)
- ➡ Se de um movimento resultar em dois grupos de igual número de peças, o jogador cujo movimento fez a divisão escolhe quais dos grupos é removido.
- ➡ Se, depois de remover os grupo(s) mais pequeno(s), um jogador ficar com cinco ou menos hexágonos da sua cor em jogo, o oponente ganha. Se ambos os jogadores são simultaneamente reduzidos a cinco ou menos hexágonos, o jogo é um empate (ver exemplo 8).



Exemplo 7 (avançado)

Se o preto fizer o movimento indicado, ambos os hexágonos assinados a “x” serão capturados e removidos.



Exemplo 8 (avançado)

Uma vez que dois grupos têm o mesmo tamanho, o vermelho pode escolher quais deles deve ser capturado. Se escolher o grupo da direita, o preto fica só com 5 hexágonos e o vermelho ganha.