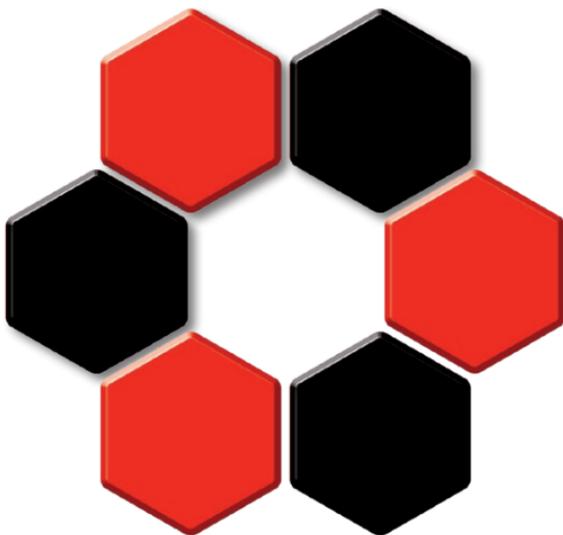


SIX



Sechs gewinnt!

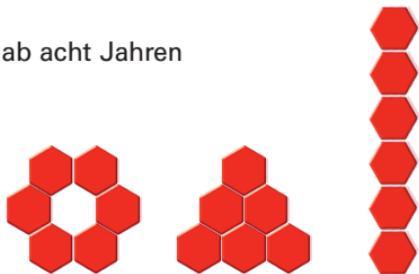


SIX

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.

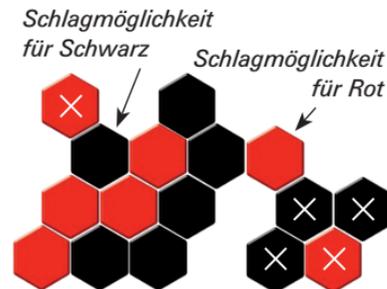
Haben die Spieler alle Steine gelegt, ohne dass es einem von ihnen gelungen ist, einen Sechser zu bilden, läuft das Spiel weiter.

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

