

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SIX

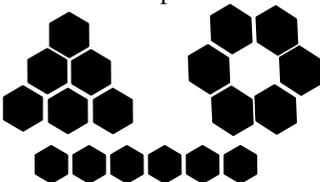
Un jeu de pose, de 2 à 4 joueurs. A partir de 9 ans. Un jeu de Steffen Mühlhäuser.

## Matériel :

38 tuiles hexagonales en bois, dans 2 couleurs (19 rouges, 19 noires).

## Les 3 formes de base de SIX :

Le triangle, le cercle et la ligne. Chaque forme est composée de 6 tuiles.



## But du jeu :

Le but du jeu est de réaliser une des trois figures ci-dessus, tout en empêchant son adversaire de faire la même chose. Le vainqueur est celui qui est le premier à terminer une figure.

## Préparation :

*Pour 2 joueurs :*

Chacun choisit une couleur et prend les 19 tuiles.

*Pour 4 joueurs :*

Dans la variante pour 4 personnes, les joueurs jouent par équipes de 2, assis l'un en face de l'autre. Les joueurs d'une même équipe se partagent 18 (et non pas la totalité des 19) tuiles d'une couleur.

Chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Les membres d'une même équipe n'ont pas le droit de communiquer d'aucune manière. Toutefois si tout le monde est d'accord, on admet la possibilité d'un discret raclement de gorge afin de signaler un danger imminent !!! ;-)

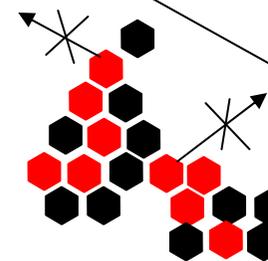
## Déroulement du jeu :

Le premier joueur est désigné (comme vous le voulez !).

Il pose la 1<sup>ère</sup> tuile au milieu de la table. Le joueur suivant pose à son tour une tuile qui jouxte la précédente par un coté.



Le 1<sup>er</sup> joueur, ou la 1<sup>ère</sup> équipe, qui parvient à poser une des 3 formations de 6 tuiles termine et gagne la partie.



Un cercle fermé est toujours une figure gagnante, même si, en son centre, se trouve une tuile de sa couleur, de la couleur adverse, ou pas de tuile du tout.

## Seconde phase du jeu :

Si les joueurs ont posé toutes les tuiles sans parvenir à terminer une figure, la seconde phase de la partie commence. Le but du jeu (réaliser une des 3 figures) reste le même. Chaque joueur à son tour, enlève une de ses tuiles et la replace à un autre endroit de son choix.

Néanmoins, il est interdit de déplacer une tuile qui isolerait un ou plusieurs groupes de tuiles.

Veillez à retirer avec précaution les tuiles afin de ne pas déplacer celles qui sont autour.

## Fin du jeu :

La partie se termine dès qu'un joueur ou qu'une équipe a réalisé une figure. C'est le perdant qui sera le 1<sup>er</sup> jouer de la prochaine partie.

Bonnes parties de SIX !

Idée et mise en forme : Steffen Mühlhäuser  
Travail du bois : Ulli Gumpert & Rappel  
Graphisme : Steffen Mühlhäuser & Bernhard Kümmelmann  
Impression : Vatter & Sohn  
Traduction FR : Dorine Thomas

© 2003 by Steffen-Spiele

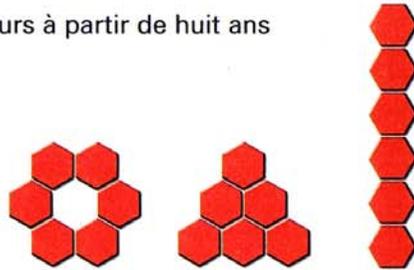
[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)

# 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.

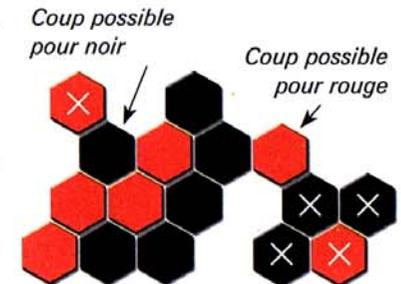
Une deuxième phase de jeu commence si les joueurs ont posé tous leurs pions sans que l'un d'eux ait réussi à former une des figures gagnantes.

## 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.