



# six

the game of shape & strategy

## İÇİNDEKİLER

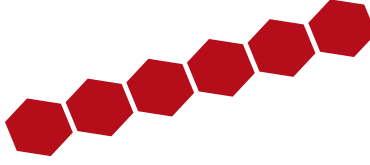
42 Altıgen – 21 kırmızı ve 21 siyah  
Taş torbası  
Oyun kuralları

## OYUNUN AMACI

Tek bir renkten altı altıgen kullanarak aşağıda gösterilen “üç kazandıran şekilden” birini oluşturmak



Üçgen



Şerit



Halka

Halkanın ortasındaki kısmın boş bırakılabileceğini veya herhangi bir renkteki altıgenle doldurulabileceğini unutmayın.

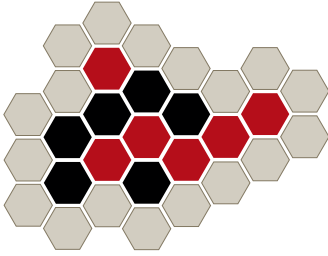
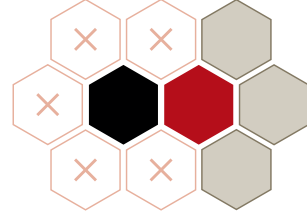
## BAŞLANGIÇ

Hangi oyuncunun hangi renkle oynayacağını kararlaştırın. Her oyuncuya kendi renginden 20’şer altıgen dağıtın ve kalan iki altıgeni (bir kırmızı, bir siyah) masanın ortasına uç-uça yerleştirin.

# TÜRKÇE - KURALLAR

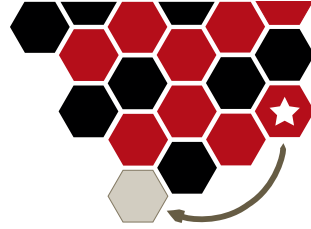
## TEMEL KURALLAR (2 Oyunculu)

Oyuncular kendilerine her sıra gelişinde bir altıgen yerleştirirler. Siyah oyuncu başlar ve öncelikle ilk kırmızı altıgenle uç-uca (köşeleri bitişecek şekilde değil) gelecek şekilde bir altıgen yerleştirmelidir; fakat altıgenini ilk siyah altıgenle bağlayamaz (şekil 1).



Sonraki altıgenler, herhangi bir renkteki başka bir altıgenle bağlandığı sürece, masadaki herhangi bir yere yerleştirilebilir (örnek 2'ye bakınız).

42 altıgenin tümü kullanıldığı hale oyunculardan kazanan yoksa oyun, oyuncuların daha önce yerleştirdikleri kendi renklerindeki bir altıgeni alarak istedikleri farklı bir yere taşımalarıyla devam eder (şekil 3)



Bir altıgen farklı bir yere taşınırken diğer altıgenleri iki veya daha fazla ayrı gruplara bölüyorsa, oyuncu o altıgenin yerini değiştiremez (şekil 4).

Not: Bu kural gelişmiş kurallarda değişir.

# TÜRKÇE - KURALLAR

Oyuncu kendi rengindeki altıgenlerden "kazandıran bir şekil" oluşturup da bunu ilan eder etmez, oyunu kazanmış olur (şekil 5 ve 6)

Kazandıran bir şekil oluşturulmuş; fakat gözden kaçırılmışsa, diğer oyuncu bu esnada oyunu kazanmazsa, şekli oluşturan oyuncu sıra tekrar kendisine gelince kazandığını ilan eder.



## DÖRT KİŞİLİK OYUN

Oyuncuların ikişer kişilik iki takıma ayrılması dışında 4 kişilik oyun da aynen iki kişiyle oynadığı gibi oynanır. Takım arkadaşları masada karşı karşıya oturur ve her oyuncu onar altıgen alır. Siyah takım kendi içinden oyunu başlatacak kişiyi seçer ve daha sonra oyunu oynayarak saat yönünde ilerler. Takım üyeleri arasında işaretlemeye ve sözlü iletişime izin verilmez.

## ÖRNEKLER

[1] Gölge noktalarla görüldüğü üzere siyah ekibin ilk etapta yapabileceği üç hamlesi bulunmaktadır.

[2] İki takım oyuncuları da beşer altıgen oynadı (ilk başlangıç turunu saymazsak). Hamle sırası siyahlarda, geride duran oyuncu bir altıgeni gölge noktalarından herhangi birine koyabilir.

[3] Tüm altıgenler masada. Hamle sırası kırmızılardaysa örneğin, okla gösterildiği gibi işaretli altıgeni gölge noktaya taşıyabilirler.

[4] İşaretli altıgenlerden hiçbirini hareket ettirilemez; aksi halde geri kalan altıgenler iki veya daha fazla gruba bölünür.

[5] Gölge noktaya doğru bir hamleyle bir halka oluşturulacağından siyahlar kazanır. Sıra siyahlarda ise siyahlar kazanmak için oynarlar. Sıra kırmızılardaysa, kırmızılar siyahların kazanmasını engellemek için oynamalıdır.

[6] İşaretli altıgen, siyahlar için etkili bir kazandıran hamle. Gölge noktalarından her ikisi de bir şerit oluşturabilir; her halükârda siyahlar kazanır. Kırmızılar sadece o noktalardan birisini kapatabilir. Siyahlar ise bir sonraki hamlede diğer boş gölge nokta için oynayacaklar ve kazanacaklar.

# TÜRKÇE - KURALLAR

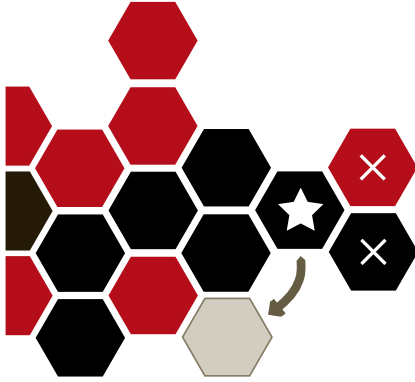
## GELİŞMİŞ KURALLAR

Oyunun ilk evresi aynen temel kurallardaki gibi oynanır; fakat oyuncular tüm altıgenlerini yerleştirmeyi tamamladıktan ve ardından altıgenlerin yerlerini değiştirmeye başladıktan sonra, aşağıdaki kurallar uygulanır:

Bir altıgen, diğer altıgenleri iki veya daha fazla bağımsız gruplara bölmek için hareket ettirilebilir. Böyle bir hamle yapılırsa, en büyüklerin dışındaki tüm bağımsız gruplar oyundan çıkarılır. Her iki takım oyuncuları da geri kalan altıgenleri taşımaya devam eder. (Şekil 7)

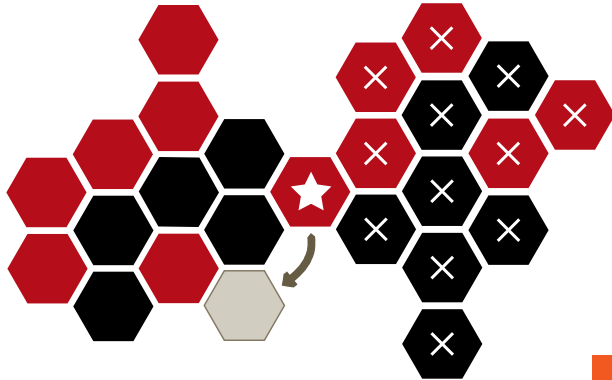
Bir hamle, iki grubun da aynı sayıda parçasının kalmasına yol açarsa, hamlesi grupları bölen oyuncu hangi grubun oyundan çıkarılacağını seçer.

Küçük gruplar oyundan çıkarıldıktan sonra, bir oyuncunun kendi renginde 5 veya daha az altıgeni kalırsa, rakip takım kazanır. Her iki takım oyuncularının altıgen sayısı eşzamanlı olarak beş veya daha az bir sayıya düşerse, oyun berabere biter. (Şekil 8)



Siyahlar şekilde gösterilen hamleyi yaparlarsa, her iki X-ışaretlili altıgenler oyundan çıkartılacaktır.

İki grup da aynı büyüklükte olduğundan, kırmızılar hangisinin çıkartılacağını seçebilir; sağdaki grubu seçerlerse, siyahların yalnızca beş altıgeni kalacağından kırmızılar kazanır.



FoxMind