

GOSIX

Jeu de réflexion pour 2 joueurs.
15 minutes par partie.

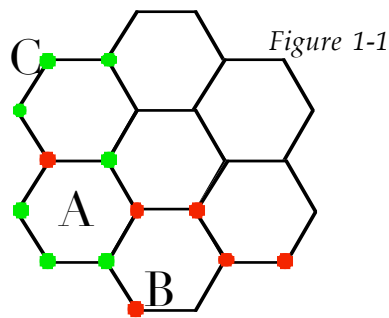


Figure 1-1 : L'hexagone A est totalement entouré. Le joueur rouge possède 5 pions reliés à l'hexagone contre 4 pour le joueur vert. Rouge remporte l'hexagone.
Note : le pion rouge isolé B et la chaîne de 3 pions verts C ne comptent pas car ils ne sont pas directement reliés à l'hexagone A.

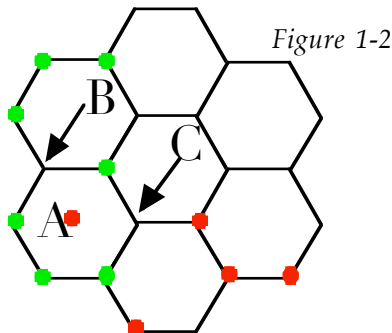


Figure 1-2 : Le joueur rouge vient de remporter l'hexagone A. Il enlève ses pions situés directement sur l'hexagone (en B et C) et place 1 pion au centre de l'hexagone. Les positions B et C pourront être à nouveau occupées plus tard dans le jeu.

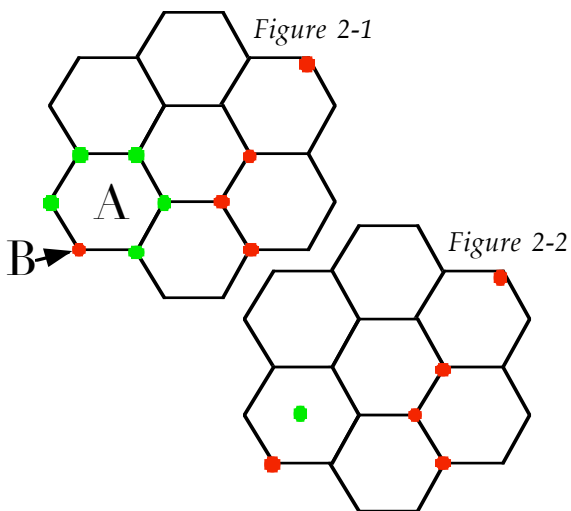


Figure 2-1 et 2-2 : Rouge place 1 pion en B et ferme l'hexagone A. Vert remporte l'hexagone (5 contre 1), mais il perd aussi tous ses pions !

Matériau : le plateau est composé de 7 hexagones disposés en "fleur". Les pions peuvent être empruntés d'un jeu de Dames, de Go, etc. Une vingtaine de pions par joueur suffit.

Introduction : Dans Gosix les pions sont posés sur les coins des hexagones. Lorsque les 6 coins d'un hexagone sont occupés, il est conquis par le joueur qui possède le plus de pions connectés à lui. Le vainqueur perd alors ses pions situés directement sur l'hexagone conquis. Il s'agit donc de pouvoir conquérir un hexagone en essayant de perdre le moins possible de pions.

Principe : Le premier joueur est tiré au sort. Les joueurs jouent à tour de rôle en posant 1 pion à la fois sur le plateau.

But du jeu : Le vainqueur est le premier joueur à avoir conquis 4 hexagones.

Conquérir un hexagone : Quand 1 pion est placé sur le 6ème coin d'un hexagone, chaque joueur additionne ses pions autour de cet hexagone et les chaînes de pions directement reliées à l'hexagone. Le vainqueur est le celui qui totalise le plus de pions.

Le vainqueur place 1 de ses pions au centre de l'hexagone et enlève les pions lui appartenant situés aux 6 coins de l'hexagone conquis. Le pion placé au centre n'a pas d'influence sur le jeu. Il sert seulement à indiquer que l'hexagone a déjà été conquis.

Si le pion placé ferme plusieurs hexagones à la fois, on détermine simultanément le vainqueur de chaque hexagone avant d'enlever les pions.

Un hexagone ne peut être conquis qu'une seule fois dans le jeu. Une fois conquis, les 6 coins d'un hexagone peuvent à nouveau être occupés sans que cela ne change son propriétaire.

Restriction : Il est interdit de placer un pion qui fermerait un hexagone où les joueurs seraient à égalité. Si le pion joué ferme plusieurs hexagones à la fois, la pose est interdite à partir du moment où un des hexagones est indéterminé. Si un joueur n'a plus de possibilité de jeu, il doit passer son tour. Si les 2 joueurs ne peuvent plus jouer, la partie s'arrête et on compte les hexagones conquis jusque-là pour déterminer le vainqueur (un match nul est possible dans ce cas).

Figure 3 : Dans ce dernier exemple, le joueur rouge ne peut pas jouer en C. Il fermerait du même coup les hexagones A et B et remporterait l'hexagone B (5 contre 4) mais serait à égalité dans l'hexagone A (5 partout).

