

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



GOSIX

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

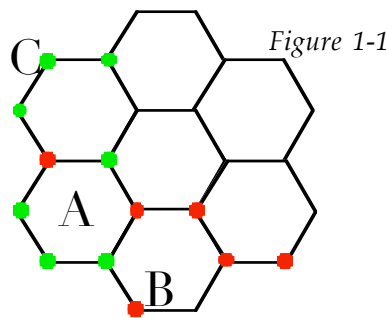


Figure 1-1 : L'hexagone A est totalement entouré. Le joueur rouge possède 5 pions reliés à l'hexagone contre 4 pour le joueur vert. Rouge remporte l'hexagone.
Note : le pion rouge isolé B et la chaîne de 3 pions verts C ne comptent pas car ils ne sont pas directement reliés à l'hexagone A.

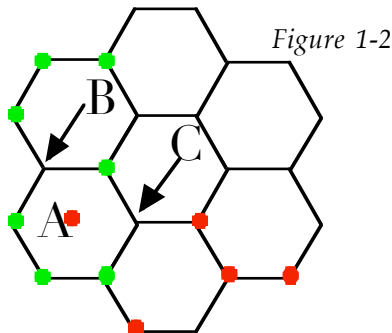


Figure 1-2 : Le joueur rouge vient de remporter l'hexagone A. Il enlève ses pions situés directement sur l'hexagone (en B et C) et place 1 pion au centre de l'hexagone. Les positions B et C pourront être à nouveau occupées plus tard dans le jeu.

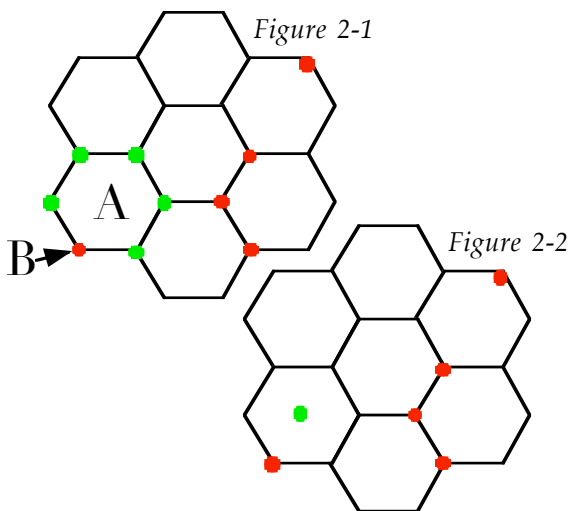


Figure 2-1 et 2-2 : Rouge place 1 pion en B et ferme l'hexagone A. Vert remporte l'hexagone (5 contre 1), mais il perd aussi tous ses pions !

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.

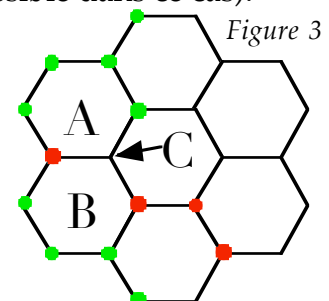
Le vainqueur place 1 de ses pions au centre de l'hexagone et enlève les pions lui appartenant situés aux 6 coins de l'hexagone conquis. Le pion placé au centre n'a pas d'influence sur le jeu. Il sert seulement à indiquer que l'hexagone a déjà été conquis.

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.

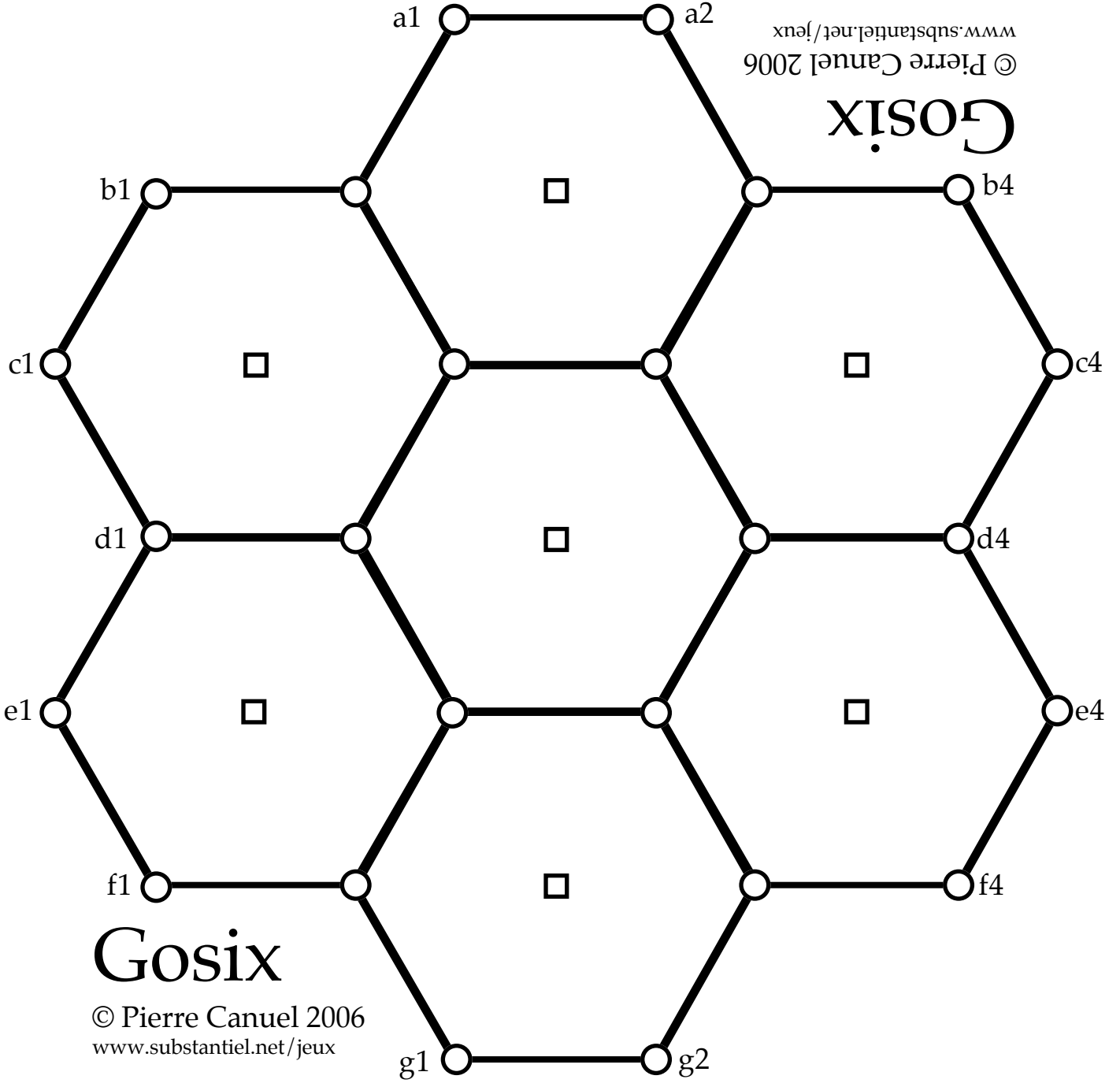
Restriction : Il est interdit de placer un pion qui fermerait un hexagone où les joueurs seraient à égalité. Si le pion joué ferme plusieurs hexagones à la fois, la pose est interdite à partir du moment où un des hexagones est indéterminé. Si un joueur n'a plus de possibilité de jeu, il doit passer son 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).



© Pierre Canuel 2006
www.substantiel.net/jeux

Gosix



Gosix

© Pierre Canuel 2006
www.substantiel.net/jeux

gossip!

