

HexaPath

Alapok:

A bázis területe a jelölővel határos három mezőt jelenti.

Kezdetben a játéktáblán minden játékos bázisában 3 út és 3 bábu van.

Minden játékos bázisa saját színű jelölővel van megjelölve.

A 2 játékos egymással szemben lévő bázisból indul.

A játékos üres bázist is elfoglalhat.

Játék menete:

A játékosok egymás után, óramutató járásával ellenkező irányba kerülnek sorra. A játékos sorra kerülése előtt kell húznia egy kvízkérdést. Ha ezt jól megválaszolja, csak akkor kerül sorra. Rossz válasz esetén kimarad. Minden lépés két szakaszból áll.

1. szakasz: A játékos lerak vagy felvesz egy utat. Lerakni csak saját színű utat szabad. Utat a pályán csak saját bábu mellé szabad rakni. Felvenni bármilyen színű utat lehet, de csak a saját színű bábu mellől. Ha az úton bábu van, akkor azt nem lehet felvenni. Az út visszakerül a megfelelő színű játékoshoz, amit majd később lerakhat.

2. szakasz: A játékos lép az egyik bábujaival. Bábuval csak olyan útra léphet, ami saját színű és van szomszédos oldala a az eredetivel. Két bábu nem tartózkodhat egy úton.

Ha egy bábút 2 vagy több ellenséges bábu vesz körbe, akkor támadás alatt van. Ha a játékos köre végén támadás alatt van egy bábu, akkor az végleg lekerül a játéktábláról.

Játék célja:

A játék célja az, hogy egy játékos elfoglalja az összes többi játékos bázisát. Bázist akkor foglalhat el, ha a bázis mindhárom mezőjén saját színű útja van, és legalább egy bábuja a bázis területén tartózkodik. Ilyenkor a játéktábla szélén lévő jelölő kicserélődik az elfoglaló játékos színére. Amennyiben az elfoglalt játékosnak már nincs több bázisa, számára véget ért a játék. Ilyenkor minden útja és bábuja lekerül a pályáról. Amennyiben van még bázisa, semmi nem fog változni, csak eggyel kevesebb bázisa lesz.

Játék vége:

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos vagy csapat mind a 6 bázist birtokolja.