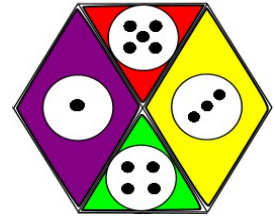


HEXAMINOS



Un jeu de tuiles de Romaric Galonnier

Pour 1 à 4 joueurs À partir de 8 ans Durée : 30 min.

Matériel

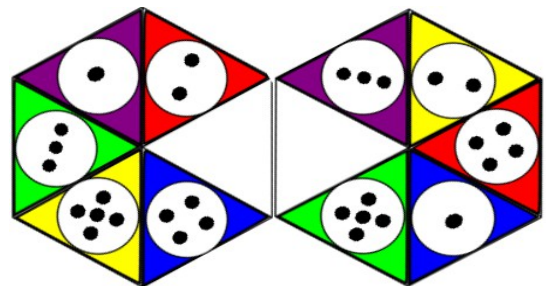
50 tuiles hexagonales

But du jeu

Marquer le plus de points.

Préparation

Les 2 tuiles de départ sont placées au centre de la table comme l'indique le schéma.



Distribuer devant chaque joueur 3 tuiles face visible.
Les tuiles restantes sont entassées face cachée et forment la pioche.

Préparer un papier et un crayon pour tenir le score.

Déroulement de la partie

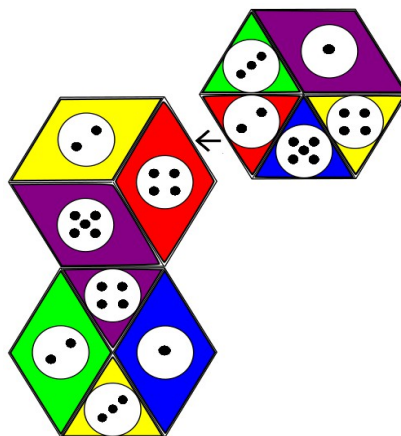
Le plus jeune joueur commence, puis chacun joue dans le sens horaire.

Un tour de jeu consiste à :

- choisir l'une de ses 3 tuiles et la poser de manière adjacente à une autre tuile au moins ;
- calculer et noter ses points ;
- reprendre une tuile de la pioche.

On ne peut poser une tuile que *si les couleurs des côtés qui se touchent sont identiques*.

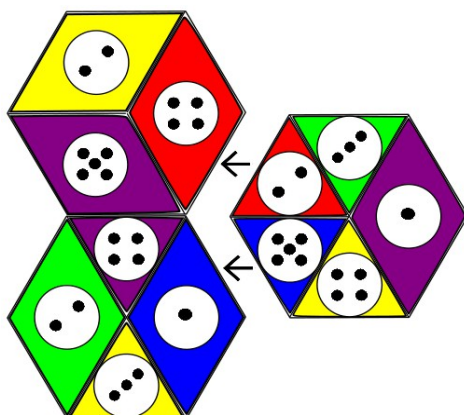
Comme ceci :



Pour calculer ses points : on prend en compte les chiffres qui entrent en contact sur les côtés de chaque tuile.

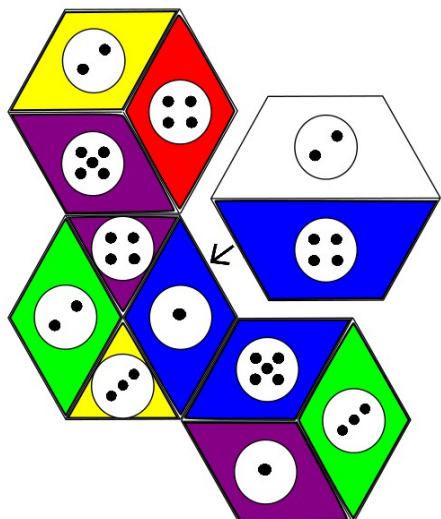
Dans l'exemple ci-dessus, on marque $4 + 2 = 6$ points.

En jouant autrement la même tuile, on aurait pu marquer beaucoup plus de points :



Dans cet exemple, ça donne : $4 + 2 + 5 + 1 = 12$ points.

Il est donc plus intéressant, en règle générale, de faire correspondre le maximum de côtés.



Une section blanche peut se coller à n'importe quelle couleur.

Dans l'exemple ci-contre, on marque : $4 + 2 + 4 + 5 + 1 = 16$ points.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsque toutes les tuiles sont jouées.

Le vainqueur est celui qui possède le plus de points.

Version pour 1 joueur

Il faut réaliser le score le plus élevé possible.

Vous pouvez évaluer votre résultat final en suivant ce classement :

200 points et + : débutant
300 points et + : amateur
400 points et + : confirmé
500 points et + : professionnel
600 points et + : champion
700 points et + : sur-homme