

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 ★★☆☆ modulaire 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





un jeu de Sylvain Ménager
pour 1 ou 2 joueurs
à partir de 6 ans

Matériel : 2 tablettes, 34 hexaminos, 12 petits carrés.

JOUER A DEUX

But du jeu

Etre le plus rapide pour placer ses hexaminos sur sa tablette.

Mise en place rapide

L'ensemble des pièces est mélangé sur la table et les deux tablettes sont retournées (quadrillage caché). L'un des joueurs compte 17 hexaminos qu'il pose en vrac sur une première tablette. Il pose les 17 hexaminos restants sur la deuxième tablette. Il laisse son adversaire choisir une tablette avec les hexaminos qui s'y trouvent, et prend l'autre.

Mise en place « tournoi »

Les pièces sont étalées sur la table. Chaque joueur prend une tablette vide qu'il place retournée (quadrillage caché) devant lui. Sur cette tablette, chacun va poser en vrac 17 hexaminos qu'il destine à l'adversaire. Les hexaminos sont choisis un par un, à tour de rôle, jusqu'à épuisement du stock. Puis les joueurs échangent leurs tablettes avec les hexaminos qui s'y trouvent.

Remarque : Le joueur qui commence à choisir ayant un léger avantage, il peut être déterminé par tirage au sort.

Le jeu

Au signal (par exemple : « A trois : un, deux, trois »), chacun étale ses hexaminos (loin de ceux de son adversaire pour éviter les mélanges), retourne sa tablette, puis essaie de les y placer. Le premier qui y parvient gagne la partie.

Remarque : Les petits carrés peuvent être placés pour boucher les trous, mais n'entrent pas en ligne de compte pour le gain de la partie, lequel repose seulement sur la pose des hexaminos. Aussi un joueur gagne-t-il sitôt posé son dernier hexamino.

Conseils de jeu :

- *Progresser à partir d'un angle de sa tablette en essayant de laisser le moins possible de trous.*
- *Placer en priorité les hexaminos les plus « tordus », en gardant les plus faciles pour la fin.*

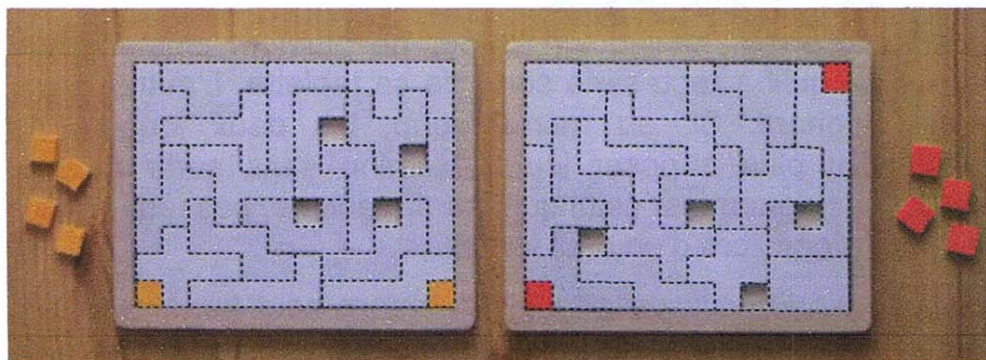
Jeu simplifié

Il est possible de simplifier le jeu en écartant préalablement deux hexaminos. Chacun doit donc en placer 16 (au lieu de 17) sur sa tablette, laissant à la fin 12 cases vides que le gagnant peut boucher avec les 12 petits carrés.

Niveaux experts

Les joueurs expérimentés peuvent augmenter la difficulté du jeu en plaçant de 1 à 4 petits carrés dans les coins de leur tablette, définissant ainsi quatre niveaux experts de difficulté croissante : n.e.1, n.e.2, n.e.3 et n.e.4, suivant que l'on place de 1 à 4 petits carrés dans les coins.

Exemple de fin de partie au niveau expert 2 :



Avantage

Face à un adulte, un enfant peut bénéficier d'un avantage :

1^{ère} possibilité (pour joueurs débutants) : A la fin de la mise en place, l'enfant peut écarter du jeu un de ses hexaminos. Il en a ainsi 16 à placer quand l'adulte en a 17.

2^{ème} possibilité (pour joueurs avertis) : L'enfant peut jouer à un niveau expert – ou au niveau normal –, et l'adulte à un niveau expert supérieur.

Autre manière de jouer à deux

But du jeu : Placer sur sa tablette les hexaminos donnés un à un par l'adversaire.

Mise en place : Les pièces sont étalées sur la table. Chaque joueur prend une tablette vide qu'il place, quadrillage visible, à la vue de son adversaire.

Le jeu : Chaque joueur choisit un hexamino et le prend dans sa main. Quand les deux joueurs ont choisi, ils s'échangent leurs hexaminos, chacun donnant d'une main celui qu'il a choisi et recevant de l'autre celui qui a été choisi par l'adversaire. Chacun place ensuite l'hexamino qu'il a reçu, où bon lui semble sur sa tablette – sachant que, une fois placé, un hexamino ne peut plus être déplacé. Dès qu'un joueur a placé son hexamino, il peut commencer à en choisir un autre qu'il donnera à l'adversaire au coup suivant. Et ainsi de suite...

La partie s'arrête, dès qu'un joueur ne parvient plus à poser l'hexamino qu'il a reçu sans sortir de sa tablette. L'autre joueur est le gagnant. Si, au même coup, les deux joueurs ne parviennent plus à poser leur hexamino sans sortir de leur tablette, le gagnant est celui qui, sur sa tablette, possède la plus grande surface libre d'un seul tenant.

Avantage : Face à un adulte, un enfant peut bénéficier d'un avantage en choisissant un certain nombre de petits carrés (de 1 à 12) que l'adulte doit placer au départ sur sa tablette.

JOUER EN SOLO

But du jeu : Compléter une tablette le plus vite possible avec 17 hexaminos pris au hasard.

Mise en place : L'ensemble des pièces est mélangé sur la table, puis partagé par le milieu pour constituer aléatoirement deux lots de 17 hexaminos (on les compte dans l'un des deux, et on égalise si besoin). Chaque lot est placé sur une tablette retournée.

Le jeu : Le joueur retourne une première tablette et essaie d'y placer les hexaminos correspondants. Quand il y est parvenu, il peut renouveler l'opération avec la deuxième tablette. S'il dispose d'un chronomètre, il peut mesurer son temps et essayer de battre son propre record d'une partie sur l'autre.

Casse-tête créatif

Il est également possible de jouer seul en essayant de compléter une tablette après y avoir placé les 12 petits carrés selon un motif de son choix. Le joueur n'utilise alors qu'une seule tablette et 16 hexaminos qu'il peut choisir au fur et à mesure de ses besoins.

