

Permutation, le jeu de le hex

un p'tit délire ludique de m'sieur pak.

Pour jouer, il vous faut 6 dés et l'hexagone pour **Mémoire 44** offert dans le numéro 20 du magazine **Jeux Sur un Plateau**. Si vous ne possédez pas cette tuile, vous pourrez toujours la remplacer par une allumette ou quelque chose dans le genre : C'est moins joli mais ça fait l'affaire !

Nombre de joueurs : 2 et + (mais bon, 2 ou 3, ça suffira bien !!!)

But du jeu : Gagner le maximum de dés afin de marquer le plus de points possibles.

Mise en place : On place les dés autour de l'hexagone posé au milieu de la table comme sur la photo.

L'hexagone possède deux faces : Pour jouer on utilise la face qui possède un **chemin**. (1). Au départ, le chemin est mis au hasard : On jette un dé et on met l'un des côtés du chemin vers le dé concerné.

Dans l'exemple -photo, en jettant un dé, on a obtenu «5». Le chemin a donc été mis en direction du 5 et du 2.

Dans la suite des règles, cette tuile hexagonale sera appelée : **le hex**.



Comment on joue ?

On tire au hasard qui commence à jouer en premier. On joue chacun son tour en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur prend un dé et le fait avancer du nombre de dés indiqué par sa face, en tournant à gauche OU à droite (au choix). Il prend la place du dé déjà en place et augmente sa valeur d'1. L'autre dé prend la place du dé de départ. Ce mécanisme de jeu s'appelle **une permutation**.

Puis, on tourne le hex d'un cran sur la droite. Cette rotation indique la fin de coup du joueur. et, avant donc qu'il ne passe la main à son voisin, on vérifie s'il gagne un dé ou non.

Gagner un dé ? Après la rotation de le hex, si les dés que réunit le chemin présentent la même face, alors le joueur gagne l'un des dés. Il prend l'un des dés et le met vers lui : Il gagne « la valeur du dé » points.

Après la rotation de le hex ? C'est ensuite au joueur qui suit de jouer.

La partie s'arrête dès qu'il n'y a plus que deux dés en jeu ou par abandon des joueurs.

Règles particulières

1°) Si le premier dé que l'on bouge pour une permutation est un « 6 », alors il devient un « 1 » sur la case d'arrivée.

2°) Quand il n'y a plus que 5 dés (ou moins) en jeu, un joueur a la possibilité de déplacer (à droite ou à gauche, au choix) un dé d'un cran sur un emplacement libre, avant ou après de jouer une permutation. Le dé déplacé de cette façon n'a pas nécessairement besoin d'être le premier dé qui servira pour une permutation.

Qui gagne ?

A la fin de la partie, chacun compte la valeur des dés qu'il a gagné : Celui qui obtient le plus grand résultat gagne la partie. En cas d'égalité, chacun jette le ou les dé(s) qu'il a gagné : Celui qui fait le plus au total gagne la partie. En cas d'égalité, abandonnez : Vous n'êtes décidément pas fait pour les jeux de dés ! ;o)

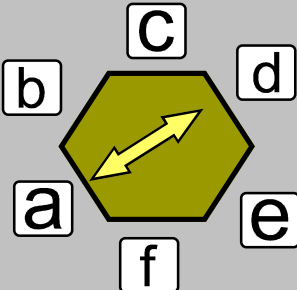
(1) : Si vous n'avez pas cette tuile, avec un peu d'imagination, vous pourrez aisément vous en fabriquer une vous-même. Sinon, je vous propose un modèle sur zoubaoum.over-blog.com ;o)

Permutation, le jeu de le hex

Début de partie

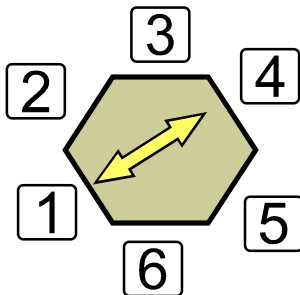
Partie à 2 joueurs : Paul - le premier à jouer - et Aline.

Notation



On note les emplacements plutôt que les dés. Au départ, 1 est en a, 2 en b, 3 en c et ainsi de suite...

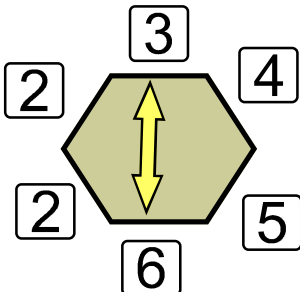
Position de départ :



Premier coup : Paul joue a (1) à gauche.

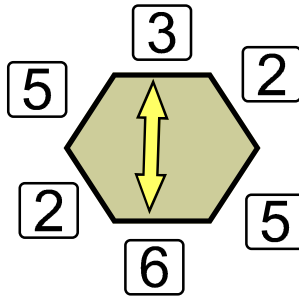
a va en b et augmente d'1.
1 devient donc 2.
b (2) va en a.

On obtient la position suivante (après avoir tourné le chemin à droite) :

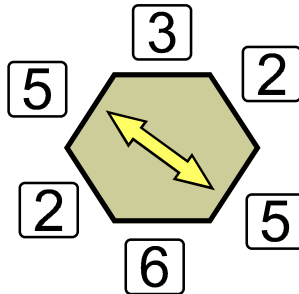


Deuxième coup : Aline décide de permuter (4) à gauche. d avance de 4 dés et se retrouve en b : il augmente d'1 et devient 5. Le b (2) permuté va en d.

On obtient la position suivante :

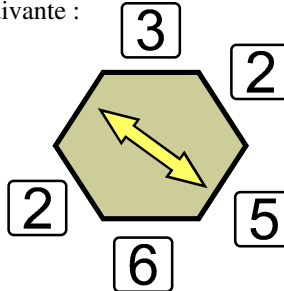


Aline tourne alors le chemin d'un cran à droite et obtient la position suivante :



Le chemin mène à deux «5». Aline gagne donc l'un des dés à 5 points. Elle décide de prendre celui situé en b.

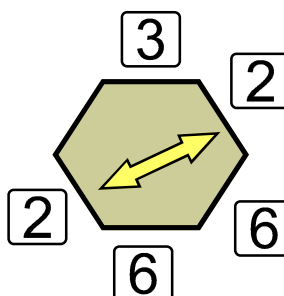
La position est maintenant la suivante :



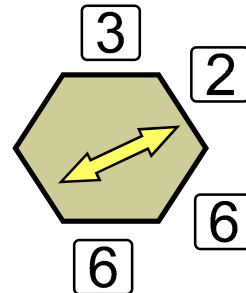
Troisième coup : C'est à Paul de jouer et il décide de jouer e (5) à gauche.

e (5) va en f et augmente d'1.
f (6) va en e.

Après avoir tourner le chemin, on obtient donc la position suivante :

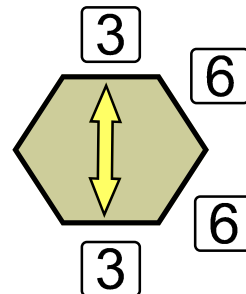


Paul gagne donc un «2» : Il décide de prendre celui placé en a.
La nouvelle position est :



Quatrième coup : C'est à Aline de jouer : Elle décide de permuter d (2) à droite.

Après avoir tourné le chemin, on obtient donc la position suivante :

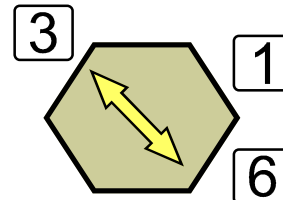


Aline gagne un dé à 3 points et décide prendre le f.

Cinquième coup : Paul décide de déplacer un dé avant de permuter.

D'abord, il déplace c d'un cran en (b).

Puis, il permute e (6) à gauche. On obtient donc la position suivante (après avoir tourné le chemin) :



Arrêtons là la partie... : Aline a pris une petite avance avec 7 points et 2 dés contre 2 points (et 1 dé) pour Paul. On peut aussi noter que le prochain coup d'Aline sera décisif : Il va lui permettre d'emporter brillamment la partie...

Solution : Aline 1°) déplace b(3) en a, puis elle permute e(6) en tournant à droite...