

HeiNash (Inspiré du jeu de François Haffner)

Type de jeu : pose, connexion, stratégie, tablier

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou 2 binômes

Durée approximative d'une partie : à partir de 5 minutes

Dominante (domaine du programme) : calcul mental (réinvestissement)

Compétences des programmes : calculer avec des nombres entiers ; calculer mentalement pour obtenir un résultat exact

Règles du jeu : consignes procédurales

Contenu

- Un tablier formé de 36 cases hexagonales numérotées de 1 à 36 ;
- dix-huit pions noirs ;
- dix-huit pions rouges ;
- trois dés ordinaires (D6).

But du jeu

Relier deux bords opposés du tablier par une chaîne ininterrompue de pions de sa couleur ou constituer la chaîne la plus longue (le plus de pions connectés à partir d'un bord) dans un temps imparti.

Mise en place

Le premier joueur est tiré au hasard. Il choisit sa couleur et commence à jouer.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre.

À son tour, le joueur actif lance les trois dés. Il essaye ensuite de créer un nombre à l'aide du résultat des dés et des quatre opérations élémentaires. Il doit obligatoirement utiliser les trois dés.

Par exemple, avec 5, 4 et 2, le joueur pourra faire :

- $5 + 4 + 2$,
- $(5 \times 4) + 2$ ou $5 + (4 \times 2)$
- $5 \times (4 + 2)$
- $5 \times 4 \times 2$
- $(5 - 4) \times 2$
- $(5 - 4) + 2$
- $(5 \times 4) \div 2$
- ...

Il n'est pas possible de créer 20 (5×4) car le 2 resterait inutilisé.

- Si le joueur actif trouve au moins une ou plusieurs solutions, il en choisit une et pose un pion de sa couleur sur la case correspondante. Puis son tour se termine.
- Si le joueur actif ne trouve aucun résultat correspondant à une case libre, il l'annonce et c'est l'adversaire qui pose le pion du joueur actif sur la case de son choix.
- Dans les deux cas, un pion aura été posé et le tour du joueur actif se termine.

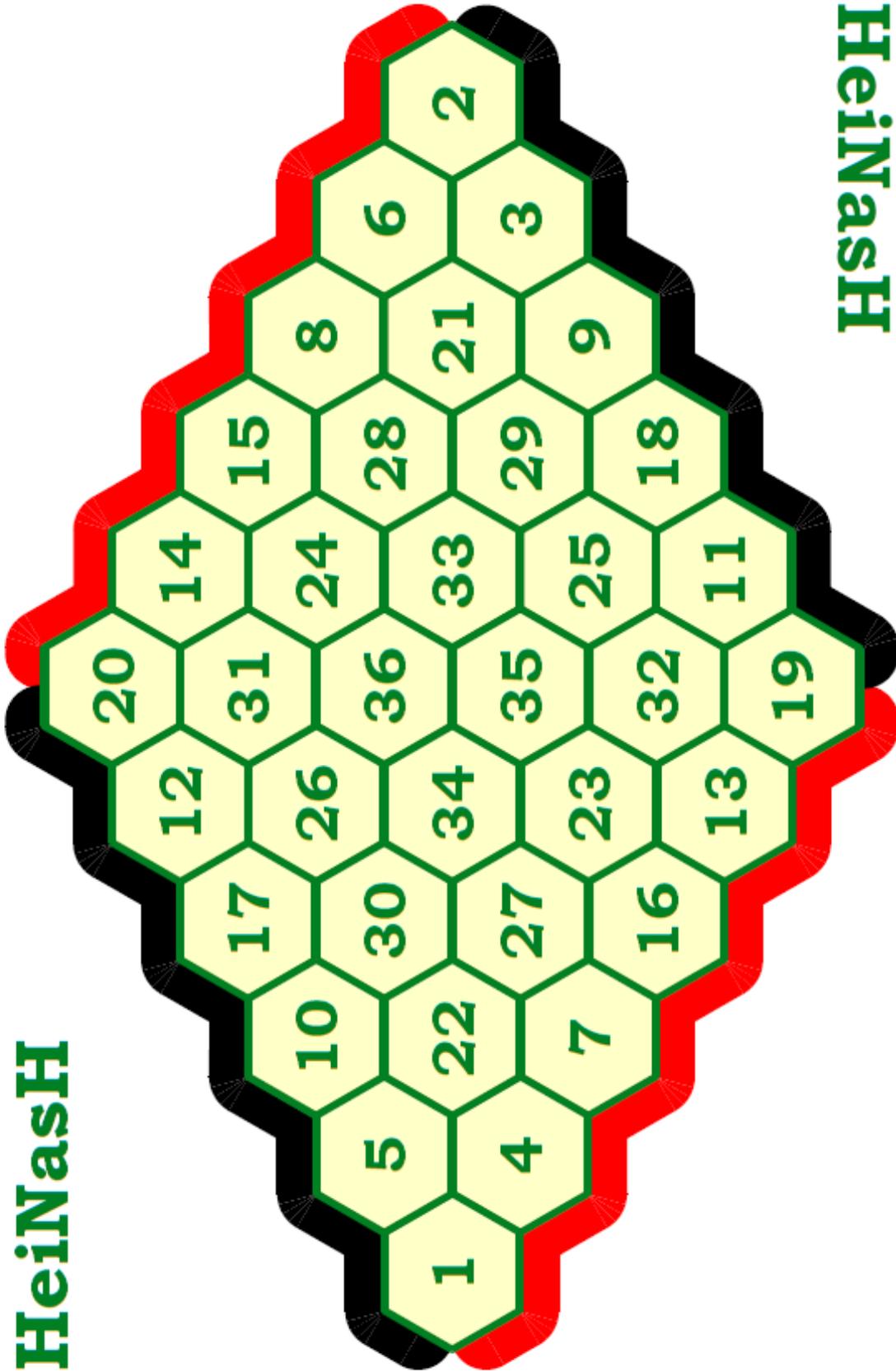
Fin de la partie : Qui a gagné ? :

- Le joueur qui a relié deux bords opposés, par une chaîne ininterrompue de jetons de sa couleur ;
- Dans tous les autres cas (tous les pions sont posés ou le temps a manqué), le joueur qui a constitué la chaîne la plus longue en partant d'un bord quelconque.

Variantes possibles :

- Si le joueur actif ne trouve aucun résultat correspondant à une case libre, il l'annonce et si l'adversaire a trouvé une solution, il l'annonce et place son propre pion sur la case correspondant à sa solution.
- Si le joueur actif ne trouve aucun résultat correspondant à une case libre, il l'annonce et si l'adversaire a trouvé une solution, il l'annonce et place son propre pion sur la case de son choix.

HeiNasH



HeiNasH