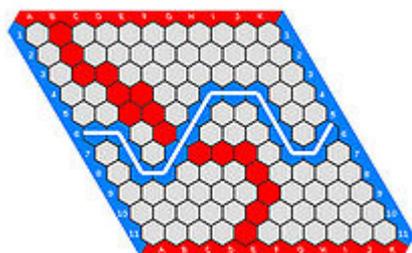


Jeu de Hex

Règles

Les règles du jeu de Hex sont très simples, pourtant ce jeu présente une grande richesse de tactiques et de stratégies. Il a été également l'objet de modélisations mathématiques.

- **Nombre de joueurs** : 2
- **Matériel** : Un plateau de jeu, des pions blancs et des pions noirs. Le plateau du jeu de Hex est composé de cases hexagonales formant un losange. La taille du plateau peut varier (habituellement 6x6, 9x9 ou 11x11). Deux cotés opposés du losange sont noirs, les deux autres sont blancs.
- **Déroulement** : Le joueur blanc commence. Les joueurs jouent chacun leur tour. À chaque tour, le joueur place un pion de sa couleur sur une case libre du plateau. Le premier joueur qui réussit à relier ses deux bords par un chemin de pions contigus de sa couleur a gagné. Il ne peut y avoir qu'un pion par case. Les pions posés le sont définitivement, ils ne peuvent être ni retirés, ni déplacés.



Exemple : un chemin gagnant

Une règle supplémentaire est appliquée (seulement après quelques parties d'apprentissage). Si Blanc commence, il joue le premier coup, Noir a alors le choix entre jouer à son tour normalement ou intervertir le pion que vient de poser Blanc avec un de ses propres pions. Le jeu continue ensuite normalement. Cela impose de jouer un premier coup ni trop fort (car donnerait un avantage au joueur adverse qui se l'approprierait) ni trop faible (il serait alors laissé par l'adversaire) et réduit l'avantage de commencer.

Pour aller plus loin (histoire, stratégie, mathématisation)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Hex>