

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Hex-It

Auteur : Vincent Everaert  
tous droits réservés. INPI 206677.  
Contact : vincent.everaert@club-internet.fr  
<http://sgcreation.eludique.com/>

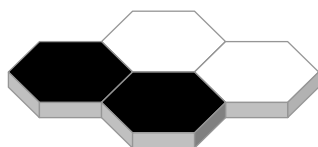
## Matériel

Hex-It se joue avec une réserve de 39 dalles noires et blanches. Chacun des deux joueurs dispose de 8 pièces, blanches pour l'un, noires pour l'autre. En cours de partie, des pièces se retrouvent fréquemment posées au dessus d'autres pièces pour former des piles.

## Position initiale

Deux dalles noires et deux blanches sont placées côte à côte. (figure 1)

fig. 1



Les Blancs jouent le premier coup en plaçant une pièce, blanche, sur l'une quelconque des dalles.

## But du jeu

Agrandir le plateau de jeu en posant des dalles de sa couleur. **En fin de partie, le joueur qui possédera le plus grand territoire** (selon le système de décompte expliqué plus loin) **sera déclaré vainqueur.**

Les pièces ne sont utilisées que pour agrandir les territoires ; il n'y a pas de prises ni de pièces à gagner au sens classique de ce terme.

## Tour de jeu

Les Blancs jouent les premiers et les deux joueurs jouent tour à tour.

Un tour de jeu consiste normalement en la pose d'une nouvelle pièce sur l'une des dalles. Une pose constitue un coup.

Dans certaines positions, un joueur peut distribuer une ou plusieurs pièces. Une distribution constitue également un coup.

Parfois un joueur a la possibilité de libérer des pièces emprisonnées (amies ou ennemies). Une libération constitue aussi un coup.

A chaque tour de jeu, chaque joueur doit donc effectuer :

1. une **pose** ou
2. une **distribution** ou
3. une **libération.**

Les principes de distribution et de libération, bien qu'inhabituels, se retiennent aisément.

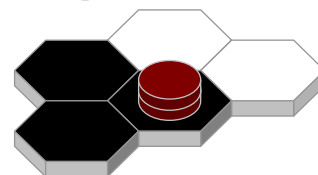
L'une des règles essentielles du jeu est la priorité des distributions sur les autres coups. Soyez vigilant durant les premières parties.

## 1. Pose

Les Blancs posent les pièces blanches, les Noirs les pièces noires. Une pièce peut être posée sur n'importe quelle dalle vide, quelle que soit sa couleur.

figure 2 : les blancs peuvent poser une nouvelle pièce sur l'une quelconque des quatre dalles vides

fig. 2



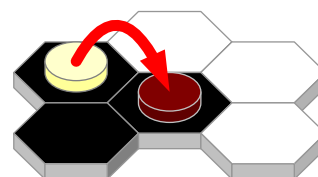
Effectuer une pose est autorisé à condition qu'aucune distribution ne soit possible.

## 2. Distribution

Distribuer c'est déplacer une pièce vers une dalle voisine occupée par une pièce adverse ou déplacer une pile de pièces en déposant une pièce par dalle traversée. La distribution simple d'une pièce est effectuée lorsqu'une pièce amie est voisine d'une pièce ennemie.

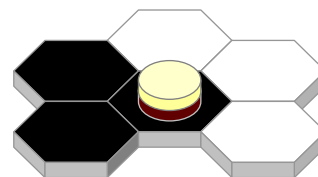
figure 3a : les Noirs viennent de placer leur pièce à côté d'une pièce blanche. Les Blancs effectuent une distribution simple en plaçant leur pièce au dessus de la pièce noire.

fig. 3a



La pile formée par une distribution ne pourra être déplacée que par le joueur possédant la pièce supérieure de la pile. (figure 3b : la pile formée appartient aux Blancs)

fig. 3b



La distribution d'une pile est effectuée lorsqu'une pièce ou une pile adverse est assez proche pour créer une nouvelle pile. La pile adverse ne doit pas être plus

haute que la pile à distribuer et toutes les dalles pouvant séparer ces piles ou pièces doivent être vides.

figure 4a : la pile blanche peut être distribuée vers la pile noire de droite mais pas vers celle de gauche (trop haute) ni vers celle du dessus (trop éloignée).

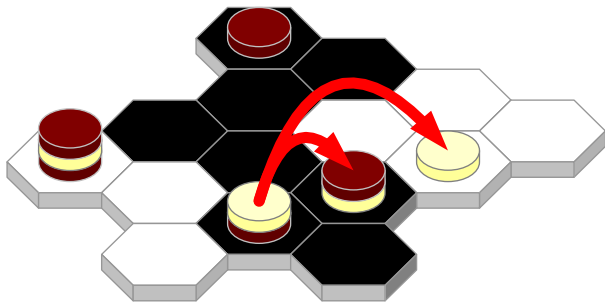


fig. 4a

Pour effectuer la distribution, on prend l'ensemble de la pile et on lâche une pièce par dalle dans la direction de la pile adverse, jusqu'à ce que toutes les pièces soient distribuées. Après une distribution de pile, plusieurs pièces ou piles se retrouvent généralement alignées sur le plateau.

figure 4b : la distribution de la pile blanche a créé une pile noire puis une blanche.

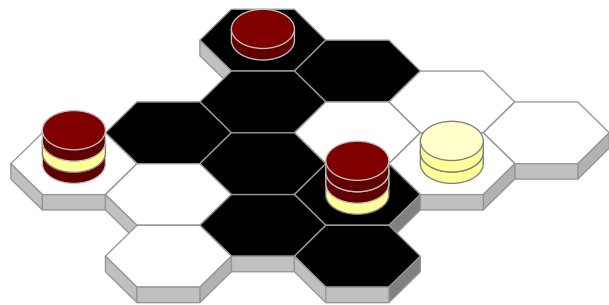


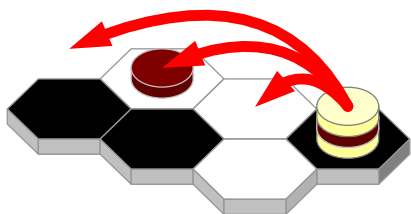
fig. 4b

### Création de prisonniers

Lors d'une distribution, si un joueur atteint le bord du plateau alors qu'il lui reste encore une ou plusieurs pièces en main, il pose ces pièces en dehors du plateau sur la 'dalle virtuelle' suivante.

figure 5a : la distribution de la pile blanche va mettre une pièce hors jeu.

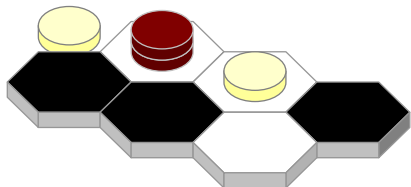
fig. 5a



La pièce ou pile hors du plateau est prisonnière, immobilisée tant que personne ne la libère.

figure 5b : la pièce hors jeu est emprisonnée.

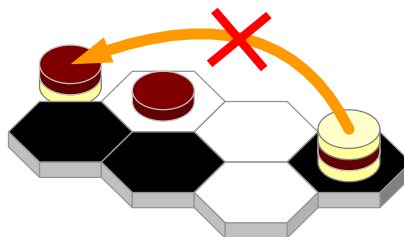
fig. 5b



Si la 'dalle virtuelle' sur laquelle une distribution doit aboutir contient des prisonniers, alors la distribution est interdite dans cette direction.

figure 6 : la distribution de la pile blanche ne peut pas être effectuée à cause de la présence de prisonniers en fin de ligne.

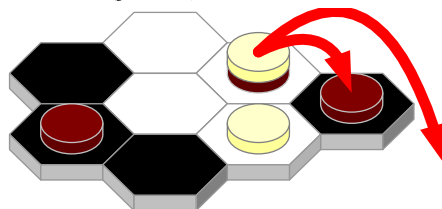
fig. 6



**Distribuer est un coup prioritaire et obligatoire** (comme les prises au jeu de dames) et **une distribution créant un ou plusieurs prisonniers est prioritaire sur une distribution qui n'en crée pas.**

figure 7 : trois distributions blanches sont visibles mais l'une sort une pièce du plateau ; les Blancs sont forcés de jouer celle-ci (flèche).

fig. 7



### 3. Libération

Une pièce ou une pile emprisonnée, quelle que soit sa couleur, peut être libérée par l'un des joueurs si cela permet la création d'une nouvelle dalle de territoire (et qu'aucune distribution, toujours prioritaire, ne vient retarder cette libération). Pour créer une nouvelle dalle, il faut que la pièce ou pile libérée soit voisine d'au moins deux dalles existantes.

figure 8a : il est possible de libérer la pièce noire emprisonnée mais pas la pile blanche qui n'est voisine que d'une seule dalle.

fig. 8a

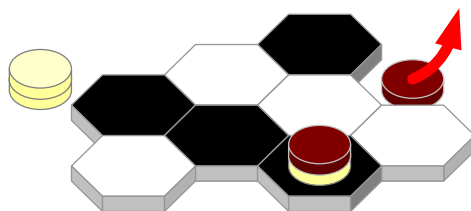
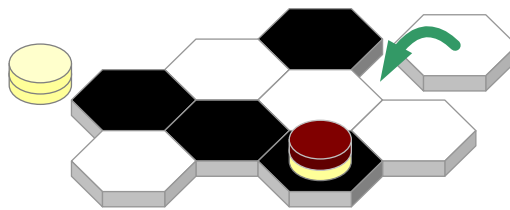


figure 8b : une nouvelle dalle est posée par le joueur qui a libéré le prisonnier.

fig.8b



Une libération peut être multiple si il est possible de créer plusieurs nouvelles dalles voisines successivement.

figure 9a : en libérant la pile blanche, un joueur peut poser une nouvelle dalle qui permet instantanément la libération par le même joueur de la pièce noire voisine.

fig.9a

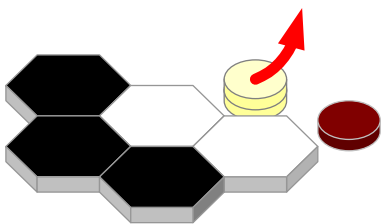
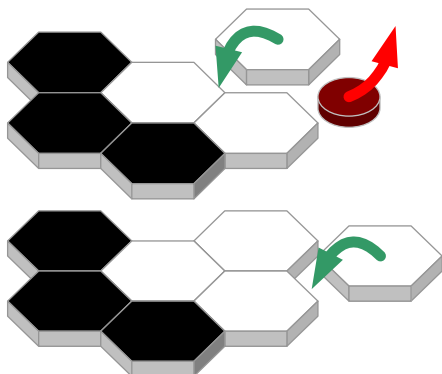


figure 9b : après ces libérations le joueur a agrandi son territoire de deux dalles.

fig.9b



Il est en revanche interdit de libérer dans le même coup deux prisonniers non voisins.

Les pièces libérées sont rendues à leurs propriétaires respectifs. Libérer des pièces permet de gagner des dalles de territoire, ce qui est avantageux, mais pas obligatoire. Un joueur aura parfois intérêt à différer une libération pour poser une nouvelle pièce qui l'amènera à gagner davantage.

### Passer son tour

Lorsqu'un joueur n'a pas de distribution à effectuer, qu'il ne peut libérer aucun prisonnier et qu'il ne dispose plus d'aucune pièce en réserve, il doit passer son tour.

Cette attente dure tant que l'adversaire ne joue pas un coup forçant une distribution ou libérant une pièce que le joueur bloqué pourra poser à nouveau.

### Fin de partie

La partie cesse :

- lorsque les deux joueurs sont forcés de passer leur tour ou
- lorsque les 39 dalles ont été posées.

Un joueur qui constate que sa situation est désespérée montrera sa compréhension du jeu en abandonnant sans attendre. On décompte alors les points marqués par chacun par les territoires qu'il a créés. Le joueur qui obtient le plus grand score gagne la partie. En cas d'égalité, la partie est nulle.

### Décompte des territoires

Toutes les pièces sont retirées du plateau afin de ne pas gêner le décompte.

- **Les dalles du plus grand territoire** de chaque couleur comptent pour **un point** chacune.
- **Les dalles des territoires annexes** comptent pour **½ point** chacune.

Si un joueur possède deux grands territoires de même taille, un seul est compté comme territoire principal.

figure 10 : les Noirs gagnent par 17 à 12,5.

### Partie standard ou rapide

Le jeu standard se pratique avec 39 dalles et dure souvent un peu plus d'une demi-heure. Des joueurs disposant de moins de temps peuvent opter pour une partie rapide en diminuant le nombre de dalles à 29 (ou même 19).

fig. 10

