

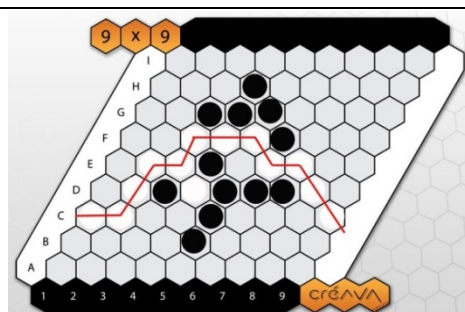


## Le jeu de Hex : Jeu de tactique et de stratégie

**2 joueurs** : les blancs et les noirs

**Pour gagner** : Les blancs doivent relier les deux bords blancs avec leurs jetons blancs et les noirs relier les deux bords noirs avec leurs jetons noirs.

*Dans l'exemple, les blancs ont gagné.*



**Matériel** : des pions noirs et blancs ou de deux couleurs bien différenciées et un des plateaux ci-dessous à télécharger [sur le site de la mission mathématiques 1<sup>er</sup> degré de l'académie de la Martinique](#)

De 5 à 100 ans et plus			
Hexagones 9 x 9	Hexagones 11 x 11	Hexagones 14 x 14	Hexagones 19 x 19 Agrandir en A3

**Règle** : Le joueur blanc commence. Il place un de ses pions sur une case libre de son choix. Ensuite, chaque joueur place à son tour un de ses pions sur une case libre de son choix. Le gagnant sera celui qui réussira à relier les deux bords de sa couleur.

**Histoire du jeu** : Il a été inventé de manière indépendante par deux mathématiciens. Piet Hein, lors d'une conférence de l'association des mathématiciens de l'Université de Copenhague, énonce la règle du jeu en 1942. Le jeu porte alors le nom de Polygone. En 1948, et de manière indépendante, un jeune mathématicien de l'Université de Princeton du nom de John Nash réinvente le jeu.

Pour voir la règle en ligne, jouer en ligne et en savoir plus sur ce jeu, consulter le site du [comité international des jeux mathématiques](#)

[Une version jeu](#) est éditée et vendue par le Comité International des Jeux mathématiques.