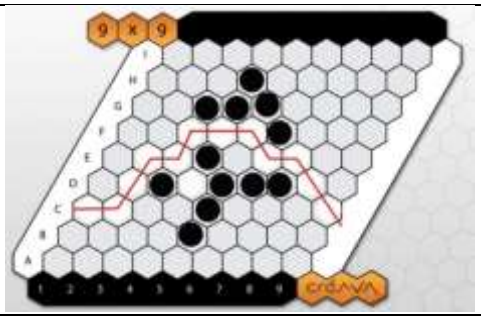
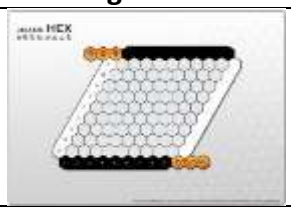
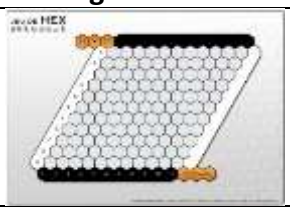
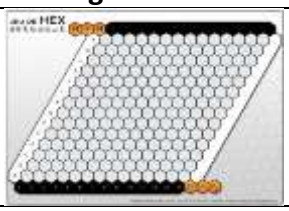
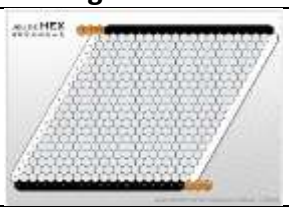
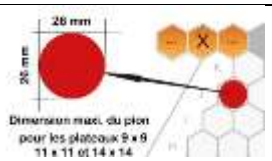
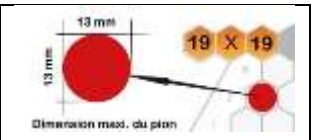
LE JEU DE HEX : JEU DE TACTIQUE ET DE STRATÉGIE

Version en A3.

Les enfants qui savent tout juste tenir un crayon le pratiqueront avec autant de plaisir que les mordus du jeu d'échecs.	**Une règle du jeu très simple avec une grande richesse de mécanismes tactiques et stratégiques.**

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.*	

De 5 à 100 ans et plus			
Hexagones 9 x 9	**Hexagones 11 x 11**	**Hexagones 14 x 14**	**Hexagones 19 x 19**
			

Matériel : des pions noirs et blancs et un des plateaux ci-dessus **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 ses pions sur une case libre de son choix. Le gagnant sera celui qui réussira à relier les deux bords de sa couleur.		

Pour les joueurs expérimentés : l'inversion

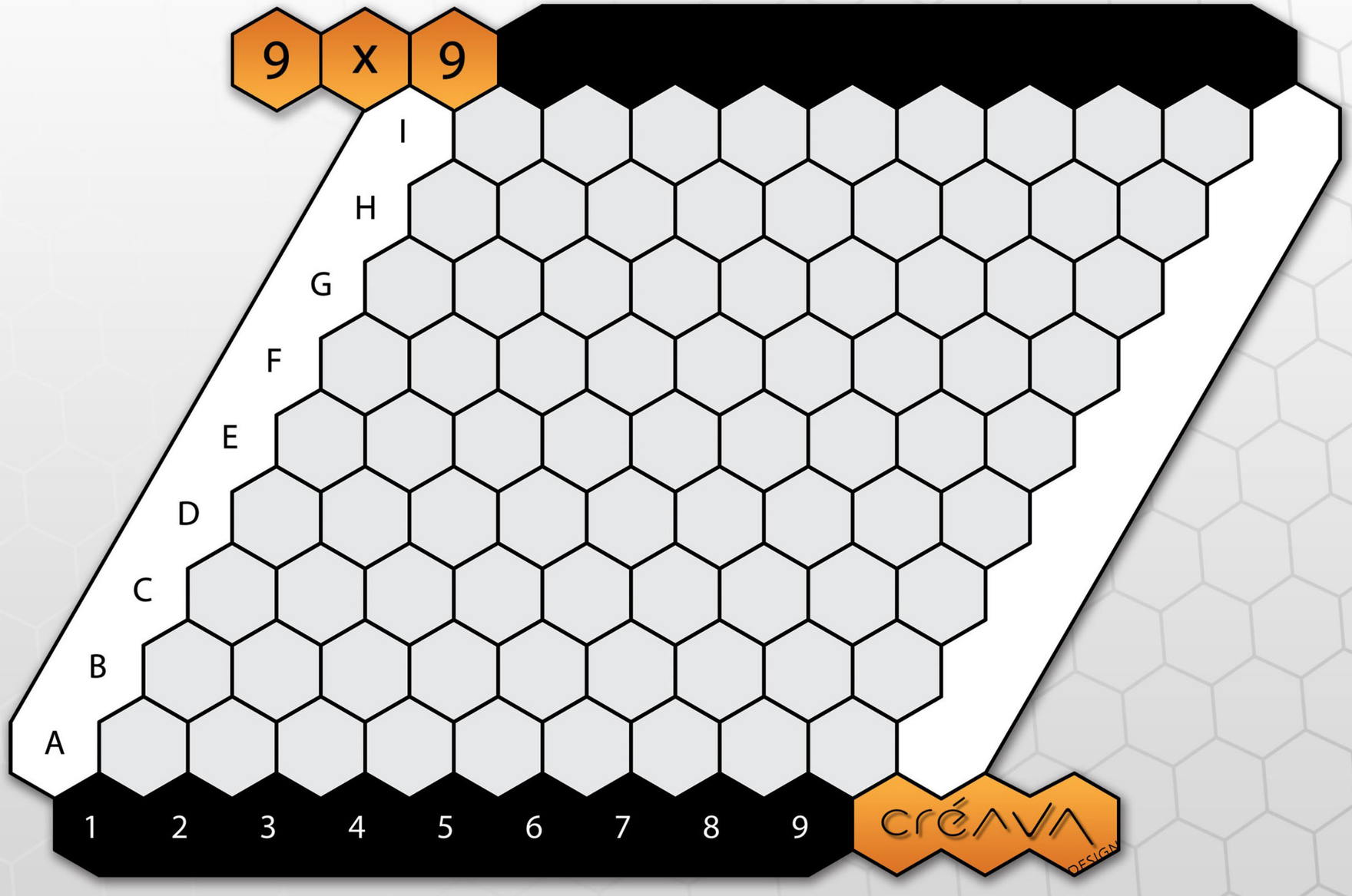
Le joueur blanc qui commence à un petit avantage. Pour équilibrer les chances des deux joueurs, la règle suivante peut être ajoutée :

Les blancs commençant le jeu, les noirs lors de leur premier coup peuvent jouer l'inversion en remplaçant le premier pion blanc par leur propre pion obligeant ainsi les blancs à un compromis entre un coup très faible et un coup très fort au début (la case centrale par exemple)

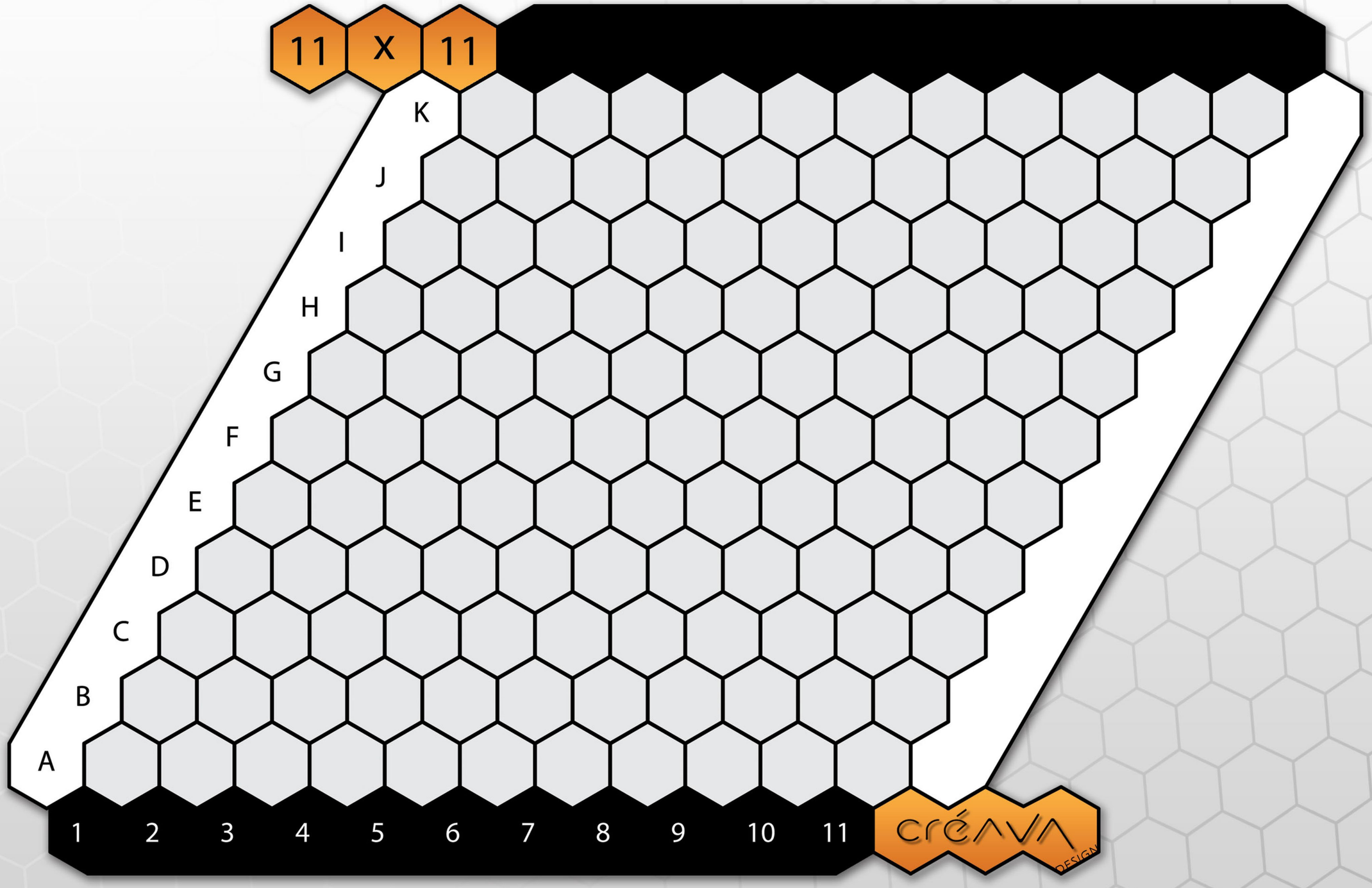
Histoire du jeu : Il a été inventé de manière indépendante par deux mathématiciens. Piet Hein, lors d'une conférence de l'association des mathématiciens de l'Université de Copenhague, énonce la règle du jeu en 1942. Le jeu porte alors le nom de Polygone. En 1948, et de manière indépendante, un jeune 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	**Version jeu** éditée et vendue par le **Comité International des Jeux Mathématiques**	

JEU DE HEX



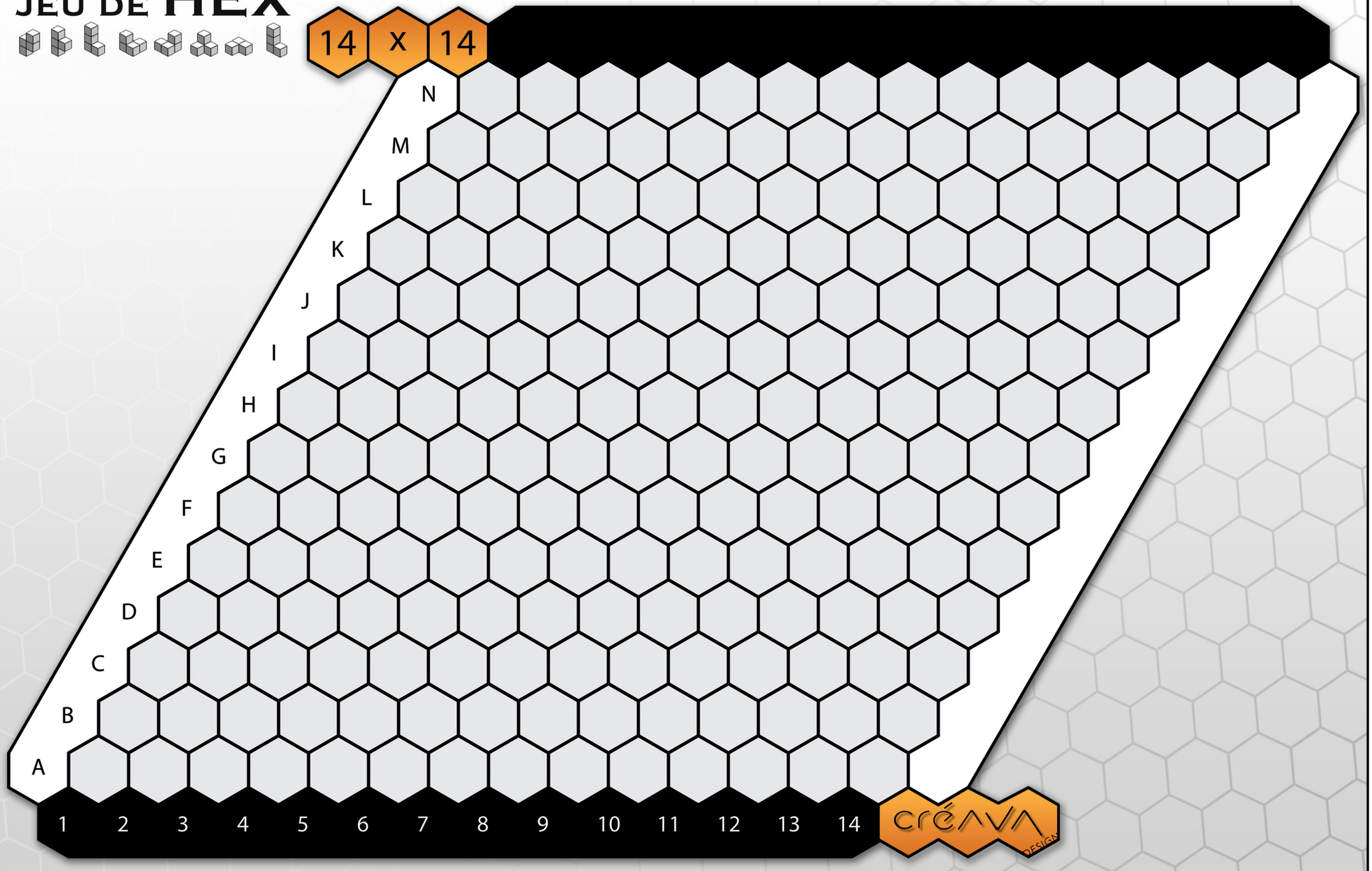
JEU DE HEX



Version numérique 2013 de créava pour la mission mathématiques 1er degré 972

JEU DE HEX

14 x 14



Version numérique 2013 de créava pour la mission mathématiques 1er degré 972

JEU DE HEX

19 X 19

S
R
Q
P
O
N
M
L
K
J
I
H
G
F
E
D
C
B
A

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

Version numérique 2013 de créava pour la mission mathématiques 1er degré 972