



L'objectif de ce jeu d'**opposition** est de réaliser un motif composé de cinq **hexagones** à l'aide de **transformations** (symétries axiale et centrale, translation, rotation) choisies **successivement**.

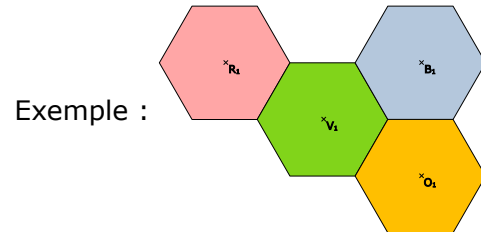


Matériel

- 40 TUILES hexagonales (10 vertes, 10 orange, 10 roses, 10 bleues)
- 32 cartes MOTIF à 5 hexagones
- 16 cartes TRANSFORMATION
- 4 cartes HEXTRA
- 1 feuille de marques TUILES
- 1 feuille de marques TRANSFORMATIONS
- 4 surligneurs fluo aux couleurs des TUILES



Chacun leur tour, les autres joueurs posent également sur l'**aire de jeu** leur **TUILE n°1** de façon à ce qu'elles soient **contiguës** les unes aux autres. Ils colorient et complètent successivement la **feuille de marques TUILES**.



N.B : les TUILES seront posées dans l'ordre croissant des indices des centres.

But

Être le premier à réaliser son MOTIF.

Nombre de joueurs

3 ou 4 joueurs

Mécanisme

En utilisant des transformations géométriques (symétries, translation, rotation), poser les TUILES de sa couleur pour constituer un MOTIF donné.

Préparation

Chaque joueur prend les 10 TUILES, les 5 cartes TRANSFORMATION et HEXTRA, ainsi que le surligneur de sa couleur. Les cartes MOTIF sont mélangées et forment la pioche.

Chaque joueur étale devant lui ses cartes, **faces visibles**, puis pioche un MOTIF qu'il pose devant lui, toujours **face visible**.

Le joueur le plus jeune commence en posant sa **TUILE n°1** (de centre V_1 , O_1 , R_1 ou B_1) au centre de la table (**aire de jeu**). Sur la **feuille de marques TUILES**, il colorie avec le surligneur de sa couleur l'hexagone central hachuré et recopie le nom du centre.

Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur dont c'est le tour choisit, parmi celles qui sont visibles, l'une de ses **cartes TRANSFORMATION**.

Sur l'**aire de jeu**, il choisit une TUILE de sa couleur appelée TUILE-ANTÉCÉDENTE.

Puis il annonce la transformation avec sa ou ses caractéristiques (axe, centre, vecteur, ou centre-angle-sens). La caractérisation d'une transformation utilise **obligatoirement** et **uniquement** les centres des hexagones.

En appliquant la transformation choisie, il pose alors la TUILE de sa couleur appelée TUILE-IMAGE sur un emplacement **libre** mais **contigu** à une autre TUILE de l'aire de jeu.

Si le coup **est validé** par les adversaires :

- le joueur complète les **deux feuilles de marques** ;
- et retourne la carte TRANSFORMATION utilisée.

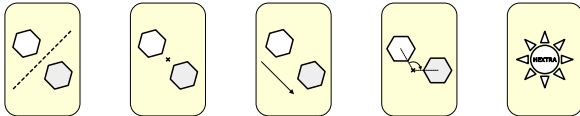
Si le coup **n'est pas validé** :

- le joueur complète **seulement** la **feuille de marques TRANSFORMATIONS** ;
- il **retire définitivement** du jeu la TUILE-IMAGE qu'il vient de poser ;
- et **ne retourne pas** la carte TRANSFORMATION utilisée.

Puis c'est le tour du joueur suivant.



Cartes TRANSFORMATIONS ET HEXTRA



Symétrie Axiale Symétrie Centrale Translation Rotation Hextra

La carte HEXTRA permet d'enchaîner deux coups en rejouant avec l'une des cartes TRANSFORMATIONS encore disponibles.

Cycle

Un joueur termine un cycle lorsque ses 4 cartes TRANSFORMATIONS se retrouvent faces cachées.

Il peut alors les retourner côté visible (ainsi que la carte HEXTRA si elle a été utilisée) pour commencer un nouveau cycle au tour suivant.

Feuilles de marques

La feuille de marques TRANSFORMATIONS permet de noter **tous** les coups annoncés par les joueurs, qu'ils soient **validés** ou **non** (cf **Déroulement d'un tour de jeu**).

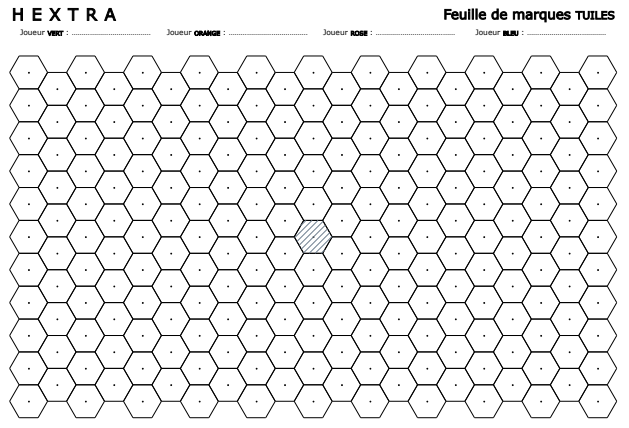
H E X T R A Feuille de marques TRANSFORMATIONS 

Joueur **VERT** : Joueur **ROSE** :
 Joueur **ORANGE** : Joueur **BLEU** :

Couleur	ANTÉCÉDENT →	IMAGE	Complète avec la TRANSFORMATION choisie et ses CARACTÉRISTIQUES.	Validation ? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>
		→		<input type="checkbox"/>

La feuille de marques TUILES permet de conserver une trace colorée des hexagones placés par les joueurs, mais uniquement les coups **validés** (cf **Déroulement d'un tour de jeu**).

L'hexagone central hachuré est celui colorié par le joueur qui commence la partie.



Fin de partie

- Une partie se termine dès que :
- l'un des joueurs a réalisé son MOTIF : ce joueur gagne la partie ;
 - aucun motif n'est réalisé, toutes les TUILES ont été utilisées : match nul.

Variante

- Des MOTIFS à 4 hexagones sont disponibles dans le fichier-jeu. Dans cette configuration, on ne joue pas avec les cartes HEXTRA.
- À 2 joueurs, chacun peut recevoir 2 couleurs et donc 20 TUILES.

Conseils

- On peut utiliser 5 pions (ou jetons) à poser sur les TUILES pour aider à identifier le MOTIF vainqueur.
- Une aide est disponible dans le fichier-jeu. Elle précise les éléments caractéristiques des transformations à noter sur la **feuille de marques TRANSFORMATIONS**. Elle pourra être distribuée aux joueurs qui en ressentent le besoin.

A I D E

CARACTÉRISTIQUES de la transformation choisie à écrire sur la feuille de marques :

* Symétrie Axiale : AXE	* Symétrie Centrale : CENTRE
* Translation : VECTEUR	* Rotation : CENTRE, ANGLE, SENS

