

Règles du Jeu de Stratégie Hexagonal

Objectif du jeu

Le but du jeu est de placer votre **chapeau** sur une pile de 4 alliées. C'est la seule condition de victoire. Si aucun joueur ne peut atteindre cet objectif (par manque de jetons disponibles), la partie se termine par une nulle.

Préparation

1. Plateau :

- Le plateau est constitué de 7 zones, une centrale entourée de six autres. Chaque zone est une « fleur » composée de 7 hexagones : un hexagone central entouré de six autres.
- Les cases sombres, appelées également cases interdites, sont situées au centre de chaque fleur et ne peuvent être occupées par aucune pièce (sauf au début pour le placement des chapeaux).

2. Pièces :

- Chaque joueur dispose de :
 - Des **unités** (jetons simples).
 - Un **chapeau**.

3. Phase de placement :

- Les joueurs placent leurs unités à tour de rôle sur des cases du plateau en respectant les règles suivantes :
 - Les unités ne peuvent pas être placées sur une case sombre.
 - Les unités ne peuvent être adjacentes ni à une unité alliée ni à une unité ennemie.
- La phase de placement s'arrête lorsqu'aucun joueur ne peut plus placer d'unité sans enfreindre une des deux règles ci-dessus.

4. Placement des chapeaux :

- Les deux chapeaux sont placés au centre du plateau sur la case sombre centrale (à noter, c'est la seule fois où ils pourront être sur une case sombre et ensemble sur la même case)
-

Tour de jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle et effectue **une action** par tour. Les actions possibles sont les suivantes :

1. Déplacer une unité

- Une unité peut se déplacer sur une case adjacente libre, c'est-à-dire une case sans aucune autre pièce dessus, ou une case occupée par une unité alliée, ce qui entraîne une fusion (voir section sur les fusions).
- **Restrictions :**
 - Les cases sombres sont interdites.

2. Déplacer un chapeau

- Un chapeau peut se déplacer sur une case adjacente libre ou occupée (par une unité alliée ou ennemie).
- **Restrictions :**
 - Un chapeau ne peut pas se déplacer sur une case sombre.
 - Un chapeau ne peut pas être placé sur une case contenant déjà un chapeau.

Effet spécial : "Champoter"

- Lorsqu'un chapeau est placé sur une pièce (alliée ou ennemie), cette pièce devient **immobile** et ne peut plus :
 - Se déplacer.
 - Fusionner ou se splitter (si applicable).
 - Être mangée par une autre pièce.

3. Fusionner des pièces

Unité + Unité = Pile de 2

- Lorsqu'une unité est déplacée sur une autre unité alliée, elles fusionnent pour former une **pile de 2**.
- **Effet rebond** : Une pile de 2 peut être déplacée immédiatement après sa création.

Pile de 2 + Unité = Pile de 3

- Une pile de 2 peut fusionner avec une unité alliée pour former une **pile de 3**.
- **Effet rebond** : Une pile de 3 peut être déplacée immédiatement après sa création.

Pile de 2 + Pile de 2 = Pile de 4

- Deux piles de 2 peuvent fusionner pour former une **pile de 4**.
- **Effet** : Une pile de 4 est immobile et ne peut plus effectuer d'actions.
- **Condition de victoire** : Si un chapeau est placé sur une pile de 4 alliée, le joueur gagne immédiatement la partie.

4. Splitter une pile de 2

- Lorsque l'on joue une pile de deux, plutôt que de la déplacer, on peut faire une autre action à la place qui est de la splitter. Pour ce faire, on enlève la pile de 2 du plateau et on prend 3 unités dans notre réserve que l'on place sur le plateau en respectant les règles de placement suivantes. Il est impossible de splitter une pile de 2 par effet rebond, cela ne peut être fait que si elle a déjà été formée précédemment.
 - **Règles de placement :**
 - Les 3 unités doivent être placées dans 3 fleurs différentes, mais pas dans la fleur du centre.
 - Les cases sombres et les cases occupées restent interdites.
 - Une pile de 2 qui se splitte est retirée du plateau.
-

Capacités des pièces

Unité

- **Déplacement :** 1 case.
- **Fusion :** Peut fusionner avec une unité ou une pile de 2 alliée.

Pile de 2

- **Déplacement :** 2 cases.
- **Effets :**
 - Peut "manger" une unité ennemie si elle atterrit dessus.
 - Peut se splitter en 3 unités.
 - Peut fusionner avec une unité pour former une pile de 3.

Pile de 3

- **Déplacement :** 3 cases.
- **Effets :**
 - Peut "manger" une pile de 2 ennemie (mais pas d'unité simple).
 - Ne peut pas fusionner ou se splitter.

Pile de 4

- **Déplacement :** Aucune, elle est immobile.
- **Effets :**
 - Si un chapeau est placé sur une pile de 4 alliée, le joueur gagne.

Chapeau

- **Déplacement** : 1 case (ne peut pas aller sur une case sombre, même s'il démarre sur la case interdite centrale, c'est la seule fois qu'il pourra être sur une case interdite, et s'il en sort, il ne pourra pas y revenir plus tard de toute façon).
 - **Effets** :
 - Peut immobiliser une pièce en la "champtant".
-

Règles spécifiques

1. **Tours forcés** :
 - Si un joueur ne peut effectuer aucune action, l'autre joueur continue de jouer jusqu'à ce que son adversaire puisse rejouer ou jusqu'à la fin de la partie.
 2. **Partie nulle** :
 - La partie peut se terminer par une nulle si aucun joueur n'a suffisamment de pièces pour créer une pile de 4 avec un chapeau.
 3. **Obligation de faire tous les déplacements** :
 - Lorsque l'on joue une pièce, on est obligé de faire tous les déplacements que cette pièce doit effectuer. Par exemple, il est interdit de ne déplacer une pile de 2 que d'une case, ou une pile de 3 de seulement 1 ou 2 cases.
 - De plus, les cases par lesquelles on passe doivent être **libres** de toute pièce alliée ou ennemie.
 - Il est interdit de passer par une case interdite.
 - Un déplacement peut cependant passer deux fois par la même case (comme un aller-retour).
-

Schémas et Représentations

(Voir les schémas à inclure ici pour illustrer les étapes de fusion, split, déplacements, et victoires.)