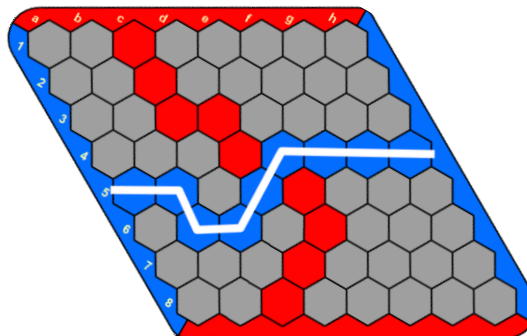
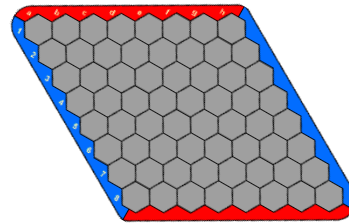


Jeu de HEX

Un jeu de plateau dont les règles sont très simples, pourtant ce jeu présente une grande richesse de tactiques et de stratégies. Objet de modélisation mathématiques, Il s'intègre parfaitement à un projet de programmation.

Règles du jeu

- **Nombre de joueurs :** 2
- **Matériel :** Un plateau de jeu, des pions rouges et des pions bleues.
Le plateau du jeu de Hex est composé de cases hexagonales formant un losange. La taille du plateau peut varier (habituellement 6x6, 9x9 ou 11x11). Deux cotés opposés du losange sont rouges, les deux autres sont bleues.
- **Préparation :** Le plateau est vide
- **Déroulement :** Le joueur rouge commence. Les joueurs jouent chacun leur tour. À chaque tour, le joueur place un pion de sa couleur sur une case libre du plateau. Il ne peut y avoir qu'un pion par case. Les pions posés le sont définitivement, ils ne peuvent être ni retirés, ni déplacés.
- **Objectif :** Le premier joueur qui réussit à relier ses deux bords par un chemin de pions contigus de sa couleur a gagné.



Exemple : un chemin gagnant bleu