

# Hexapion

## Arbre des possibilités / Étude exhaustive des cas








### Règle du jeu :

- Un pion ne peut avancer que d'une case en ligne droite.
- Un pion peut manger un autre en diagonale (dans ce cas-là, il prend la place du pion mangé qui est retiré du jeu).

Il y a **trois manières de gagner** à l'Hexapion :

- Amener un de ses pions sur la ligne opposée dans le camp adverse
- Prendre tous les pions de l'adversaire
- Bloquer l'adversaire (qui ne peut plus prendre ou avancer à son tour)

### Légende

	= coup blanc		= gain blanc
	= coup noir		= gain noir
	= situation déjà étudiée		
	= situation symétrique déjà étudiée		
	= la position symétrique est aussi possible		

