

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



HeiNasH

Un jeu de dés et de connexion

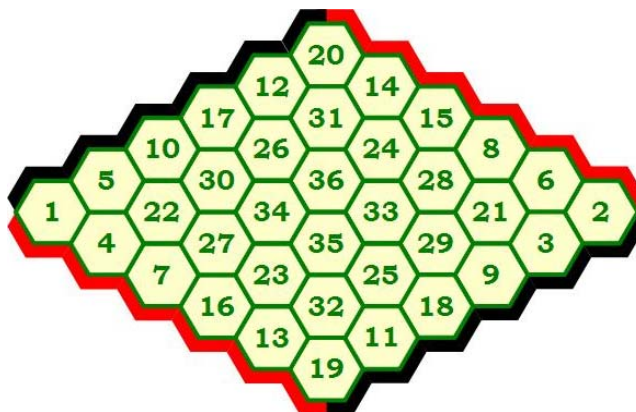
Deux joueurs à partir de 7 ans

Auteur : François Haffner

Octobre 2011

Contenu

- Un tablier formé de 36 cases hexagonales numérotées de 1 à 36 ;
- dix-huit jetons noirs ;
- dix-huit jetons rouges ;
- trois dés ordinaires.



But du jeu

Relier ses deux côtés du tablier par une chaîne ininterrompue de jetons de sa couleur.

Mise en place

Le premier joueur est tiré au hasard. Il choisit sa couleur et c'est son adversaire qui commence (depuis le temps que je rêvais d'un jeu où le premier joueur ne commencerait pas, voilà qui est fait).

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre. Comme ils sont deux, ils peuvent choisir de jouer en sens horaire ou en sens trigonométrique.

À son tour, le joueur actif lance les trois dés. Il essaye ensuite de créer un nombre à l'aide du résultat des dés et des quatre opérations élémentaires. Il doit obligatoirement utiliser les trois dés. Par exemple, avec 5, 4 et 2, il n'est pas possible de créer 20 (5×4) car le 2 resterait inutilisé. Le nombre créé doit correspondre à une case libre.

- Si le joueur actif trouve au moins une ou plusieurs solutions, il en choisit une et pose un jeton de sa couleur sur la case correspondante. Puis son tour se termine.
- S'il ne trouve aucun résultat, il l'annonce. Son adversaire peut alors lui indiquer un résultat possible (il n'est pas obligé).
 - Si l'adversaire indique un emplacement possible, le joueur actif doit poser un jeton de sa couleur sur cette case.
 - Si l'adversaire ne trouve aucun emplacement possible, le joueur actif pose son jeton sur une case libre **de son choix** !

Dans tous les cas, quand un jeton a été posé, le tour du joueur actif se termine.

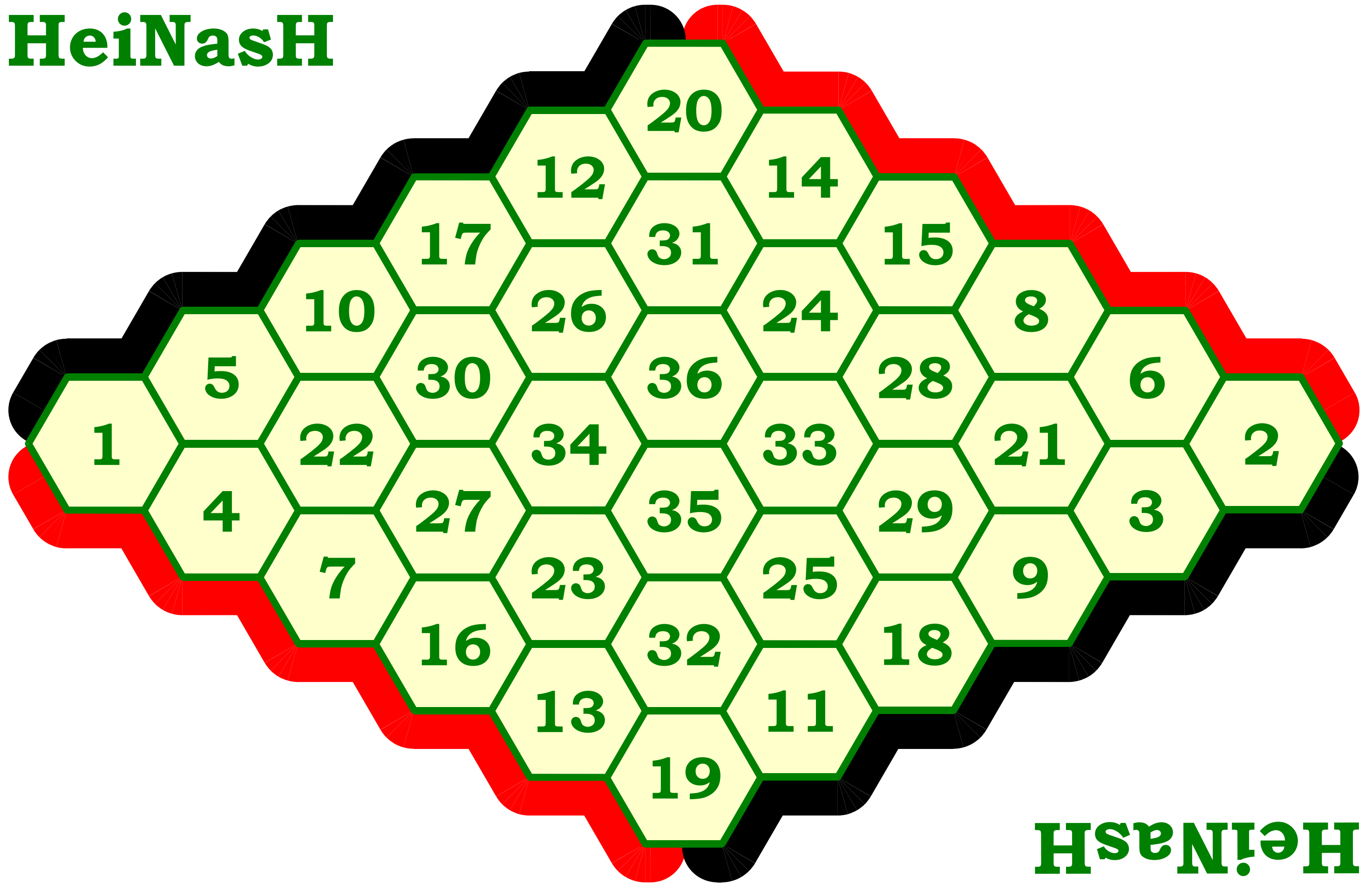
Fin de la partie

Un joueur qui relie ses deux bords, par une chaîne ininterrompue de jetons de sa couleur, gagne la partie. Il offre une revanche à son adversaire. Le tablier n'étant pas symétrique, il est judicieux de changer de couleur pour la revanche.

Variante méchante

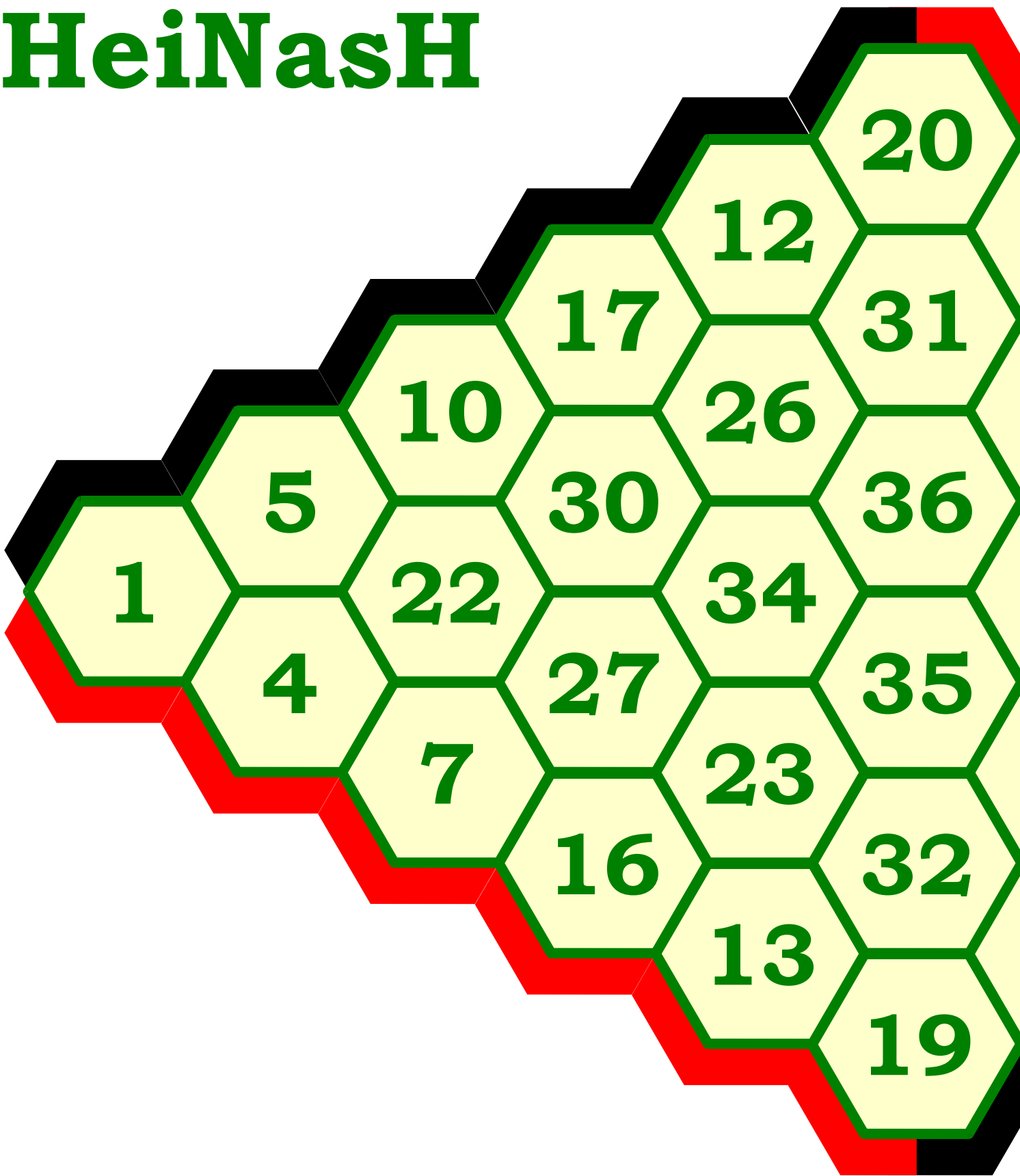
Lorsqu'un joueur ne trouve pas de résultat et que son adversaire en trouve un, c'est l'adversaire qui pose un jeton de sa couleur.

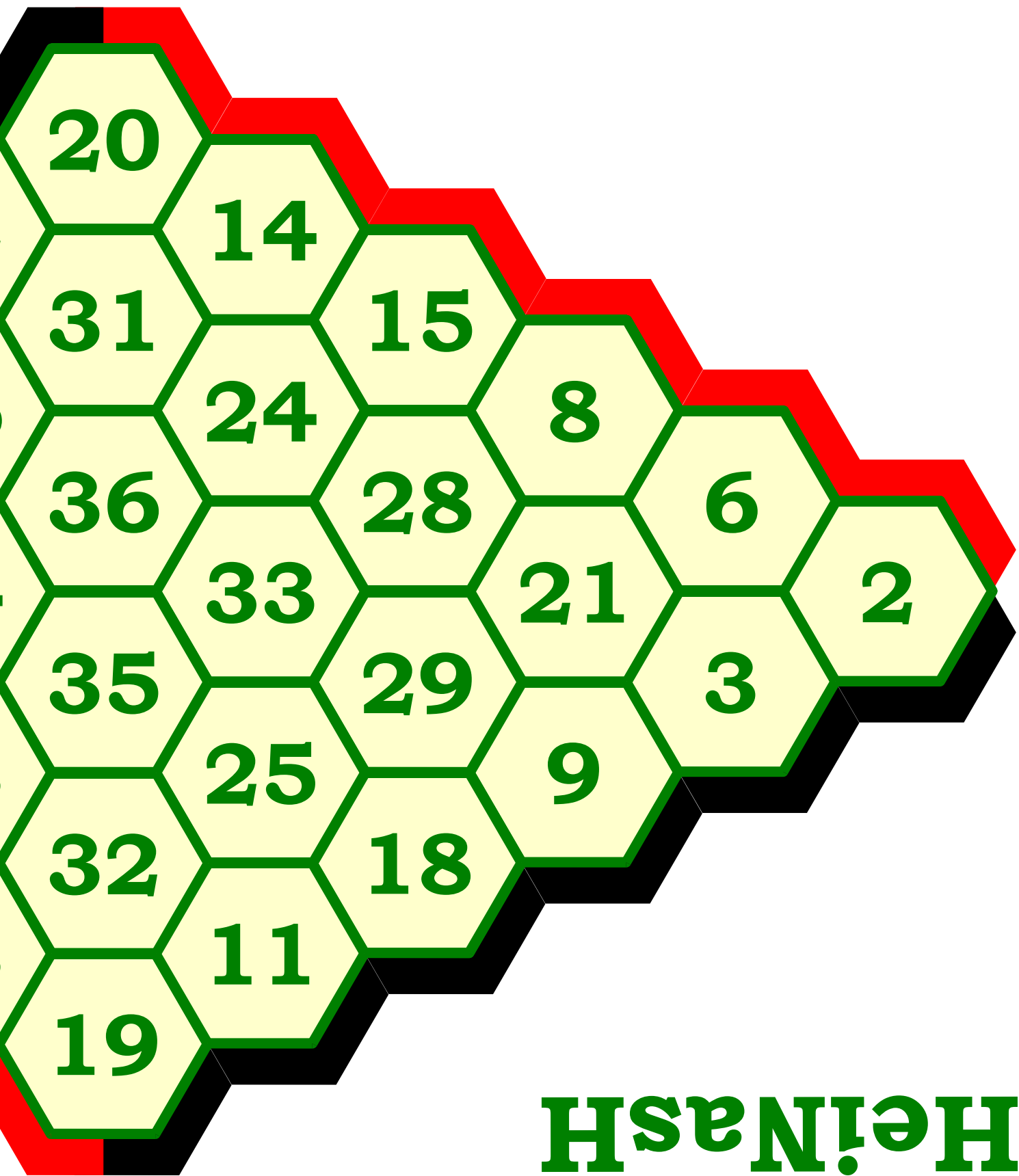
HeiNasH



HeiNasH

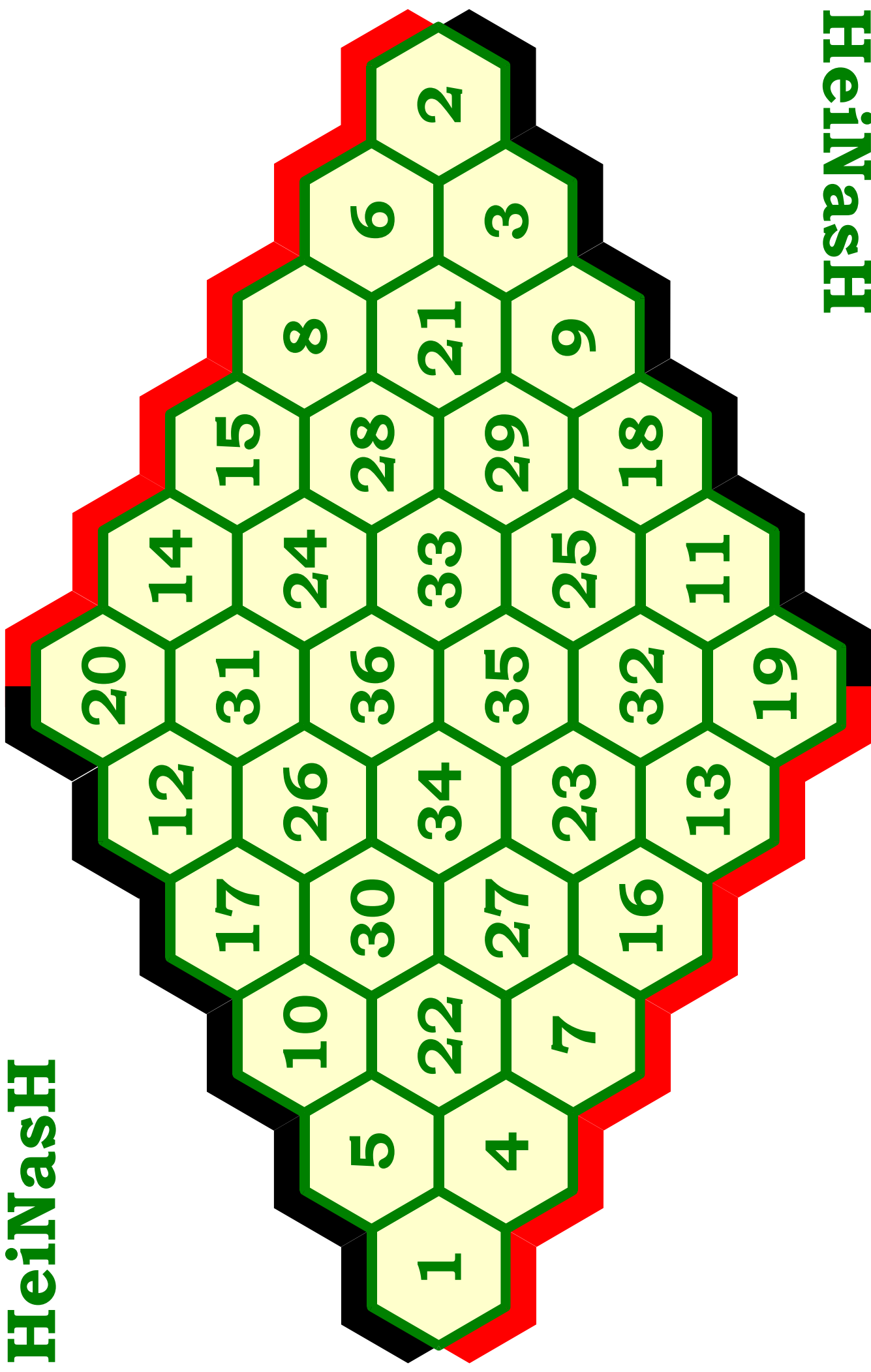
HeiNashH





He!Nash

HeiNashH



HeiNashH