

HEXAGO est un plateau de jeu permettant de jouer à Hex ou au jeu de Go à plus de deux joueurs
Les termes nouveaux sont en *rouge* puis repris en *italique noir*. *Les commentaires sont en bleu*

Une prise en main rapide du jeu

Terminologie succincte des Pavages

On utilise un plateau **P** pavé par des cellules polygonales elles mêmes, satisfaisant aux conditions

- P1.** Chaque *arête* de **P** est incidente à une ou deux *cellules* de **P**
- P2.** Deux *arêtes* de **P** sont incidentes à, au plus, une *cellule* de **P**

Les cellules *inoccupées* sont blanches et aussi dites *maritimes*. Les autres, de couleur associée à un joueur et un pays sont dites *terrestres*
Deux cellules distinctes sont *voisines* lorsqu'elles sont séparées par une arête commune, et une suite monochrome de cellules successivement voisines est un *chemin, reliant* ses extrémités
Une *province P* est une partie du plateau **P** *connexe* (en un morceau) et maximale. Une *région R* est une réunion de provinces. Son *intérieur R°* est formé de ses cellules ne rencontrant pas sa frontière. Les autres sont au *bord R' de R* tandis que son *contour* est le bord de sa région complémentaire *R^c*. Les *péninsules* sont les provinces au bord du plateau. Leur réunion constitue le *littoral* de **P** et ses cellules sont dites *solides*, les autres étant *fragiles*.
Le *littoral* du joueur J est aussi dit *J-littoral* et une cellule du plateau est *libre* (*pour le joueur J*) s'il peut la relier à son J-littoral. Sinon elle est dite *isolée*

Le jeu PolyGo (2 joueurs ou plus)

But et Déroulement du jeu

1. But du jeu :

Initialement chaque joueur J possède une partie du littoral de **P** (dite *port* de J) et son but est d'obtenir le plus grand pays (*le plus grand nombre de pions sur le plateau*)

2. Déroulement du jeu

Etape 1. Tant qu'il reste des cellules libres, à son tour chaque joueur pose un pion sur l'une d'elles
Etape 2. Lorsqu'il n'y a plus de cellule libre, on retire du plateau les pions fragiles (*), ce qui libère des cellules, puis on retourne à l'étape 1 (**)

(*) *Les provinces fragiles sont alors exactement les provinces isolées*

(**) *Lorsque le littoral recouvre le plateau, le gagnant possède le plus grand pays*

Remarques sur la version «hexagonale» du jeu de Go

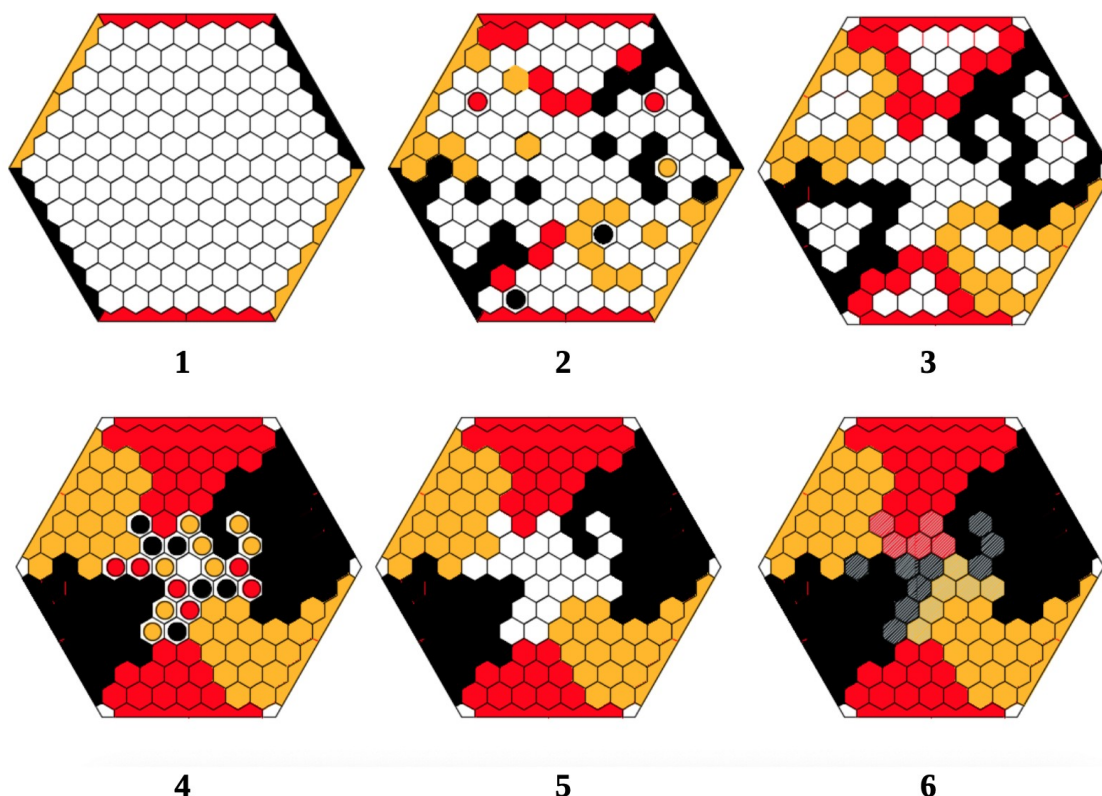
1. En variant la taille initiale des ports de chaque joueur, on peut équilibrer une partie entre des joueurs de niveaux très différents. La suppression totale des ports est aussi compatible avec les règles du jeu

2. Au jeu de Go usuel une province est protégée lorsqu'elle contient deux "yeux" alors que sur le plateau Hexago les provinces protégées sont les péninsules (au bord du plateau). De plus sur une trame hexagonale la notion de voisinage ne comporte pas l'ambiguïté des trames carrées (cellules *voisines* partageant une arête ou un sommet?)

3. Les règles du jeu PolyGo sont en fait applicables sur un **pavage** arbitraire (*non nécessairement carré ou hexagonal*)

4. Pour simplifier le décompte des pions de chacun on les place initialement dans une urne. En fin de partie celui qui en garde le moins dans l'urne possède le plus grand pays ...

Au dos de cette page on montre quelques étapes d'une partie de Polygo sur un plateau Hexago H7



Une partie de GO-3 décomposée en 6 étapes

1. Configuration initiale: le plateau est vide et l'urne contient N pions de chaque couleur (*)
2. Chaque joueur pose à son tour un pion sur une cellule *libre* (reliable à un port)
3. Il tente de former des *lacs* dans lesquels ses adversaires ne peuvent plus jouer sous peine d'être supprimés (image 2-3 : les *lacs* (les parties cernées par un joueur) sont vidés dans l'urne et prennent la couleur du joueur les cernant
- 4 et 5. Lorsqu'il ne reste plus de cellule *libre*, les pions *fragiles* (non reliés à leur port) sont supprimés du plateau ...
- 6 et le jeu reprend jusqu'à remplir tout le plateau

(*) *Le gagnant possède le plus grand pays, (donc aussi le moins de pions dans l'urne)*

5. (*) Les aricles sur le jeu Hex sont nombreux (commencez par wikipédia par exemple ou recherchez simplement «jeu de Hex » dans votre navigateur)

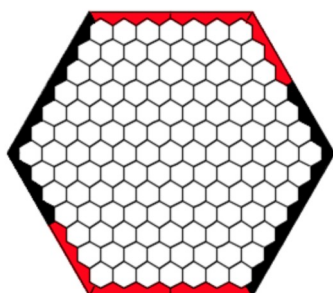
On trouvera des précisions tactiques sur le site FOOB :

Lucas Vienne <https://www.formesetobjets.fr>

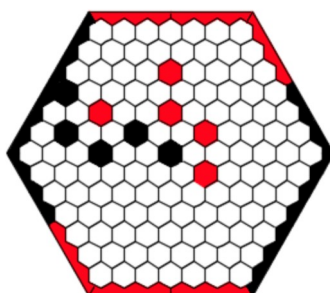
Présentation rapide d'une partie de HEX-2 et HEX-3 sur un plateau H7 3

Seule la forme hexagonale du plateau diffère du jeu de Hex classique.
Le but de chaque joueur est de relier ses ports opposés par un chemin de pions.
Voici quelques étapes d'une partie à 2 ou 3 joueurs suivie de quelques commentaires

HEX-2 (deux joueurs)



Configuration initiale

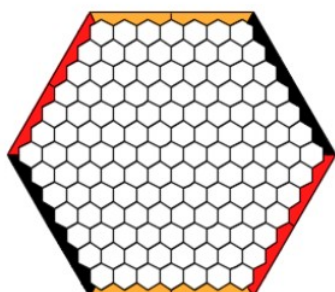


Progression par maillons

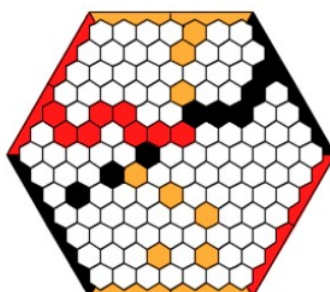


Les rouges gagnent

HEX-3 (trois joueurs)



Configuration initiale



Orange est éliminé



Rouge gagne

Le joueur **Orange** est éliminé car il ne peut plus relier ses deux ports, puis la partie se poursuit entre **Rouge** et **Noir**

Quelques remarques pour le jeu Hex multijoueurs

1. Pour les petits plateaux (H5 ayant 5 sommets liés à chaque arête) le jeu est rapide (5 à 10 minutes), mais se complique avec la taille du plateau pour devenir un jeu de réflexion assez complexe (H7 ou plus grand)

2. On voit facilement que deux diamètres adverses du plateau se croisent nécessairement, donc si un joueur J trace un diamètre, les autres, ne pouvant plus y parvenir, abandonnent et J gagne la partie

3. La règle du swap

Le premier qui joue se trouve un peu avantage (notamment s'il prend la position centrale), ce qui est particulièrement sensible quand on joue sur un «petit plateau». Aussi, pour compenser cet avantage, on introduit une règle dite du **swap** : après le premier pion posé (par le joueur 1), si le joueur 2 trouve le coup intéressant, il peut prendre sa place et son premier coup. Ainsi, pour commencer, le joueur 1 doit choisir une *cellule* suffisamment bonne pour lui, mais pas trop pour éviter que son adversaire prenne sa place, ce qui équilibre le jeu. Une variante du swap consiste à interdire à chaque joueur de poser son premier pion au centre du plateau

4. Relier ses ports ou barrer la route des adversaires ?

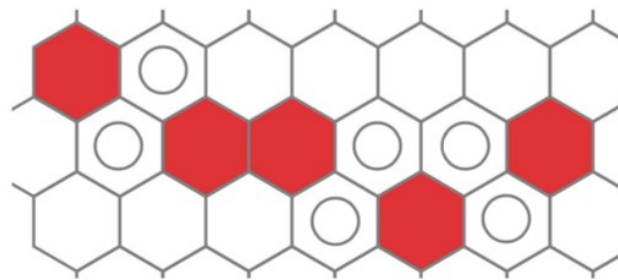
4

Chaque joueur J cherche à relier ses ports diamétralement opposés (*attaque*) ou à bloquer l'accès aux ports de ses adversaires (*défense*). Ces deux actions sont complémentaires et les meilleurs choix de cellules pour J sont donc souvent à la croisée des chemins, c'est à dire à l'intersection des chemins d'attaque et de défense

5. Reconnaître et utiliser des formes et configurations courantes

a/ Maillons

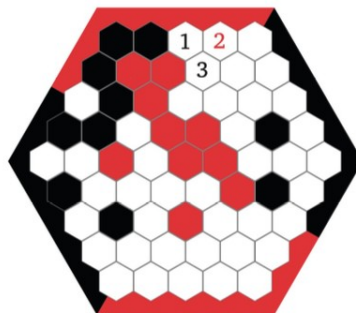
Au jeu Hex une province du joueur J ne peut pas être traversée par un chemin adverse mais uniquement contournée. Pour relier deux ports, le joueur doit construire un chemin continu de pions, or la progression consistant à poser chaque pion voisin du précédent n'est pas très rapide. On préfère utiliser la disposition en maillons, formés par deux cellules à distance 2, séparées par deux cellules vides (ci-dessous pour le joueur rouge) qui permet de progresser plus vite, en restant très solide, car dès que son adversaire occupe l'une des deux cellules libres marquées d'un cercle (sur le dessin) pour couper son chemin, le joueur rouge se protège et consolide la connexion en jouant sur la deuxième. Mais bien sûr l'argument ne vaut que pour deux joueurs



Disposition en maillons

b/ Echelles et couloirs

Lorsqu'il n'y a que deux joueurs, on peut créer un couloir pour forcer l'adversaire à jouer dedans sous peine de perdre. Le plus souvent un bord du couloir est le mur formé par le bord du plateau. Bien sûr, le couloir étant de longueur finie, il faut anticiper sa sortie avant de s'y engager. Une bonne sortie permet de reprendre la main pour imposer, à son tour, un couloir à l'adversaire ... Sur cet exemple, si c'est à Noir de jouer, il doit jouer sur la cellule 1 sinon Rouge réalise une connexion, puis, si Rouge le laisse avancer, le couloir le conduit à se connecter à un port noir. Donc Rouge doit l'obliger à se décoller de la côte en jouant devant lui en position 2. Enfin Noir doit s'échapper et empêcher Rouge de se relier à un port en jouant en 3 ...



Echelles et couloirs

6. Les aricles sur Hex et le jeu de Go sont nombreux (commencez par wikipédia par exemple ou recherchez simplement « jeu de Hex » dans votre navigateur)

Lucas Vienne

<https://www.formesetobjets.fr>