

# 6X5

**Jeu de réflexion pour 2 à 5 joueurs.**

**10 à 15 minutes par partie.**

**A partir de 8 ans.**

6x5 est un jeu rapide et simple qui demande un peu de réflexion et de stratégie. L'objectif est de composer une forme géométrique de 5 hexagones de même couleur tout en empêchant votre adversaire de faire de même. Vous maîtriserez les règles dès votre première partie.

## Le matériel

- 1 tuile hexagonale noire
- 8 tuiles hexagonales bleues
- 8 tuiles hexagonales rouges
- 8 tuiles hexagonales jaunes
- 32 Cartes Objectif portant chacune un motif de 5 cases hexagonales (chaque carte présente une combinaison différente d'assemblage de 5 cases hexagonales).
- 1 pion par joueur. Ces pions ne sont pas fournis dans ce kit. Vous pouvez en prendre dans un autre jeu, ou utiliser des cailloux, des pièces de monnaie, etc. Chaque joueur doit avoir un pion reconnaissable des autres.

## Préparation

La tuile noire est placée au centre de l'aire de jeu.

Les 24 tuiles bleues / rouges / jaunes sont placées en 3 tas distincts et constituent la réserve.

Chacun tire au hasard une Carte Objectif et garde son motif sans le révéler à ses adversaires.

Chacun se choisit 1 des pions et le pose devant soi.

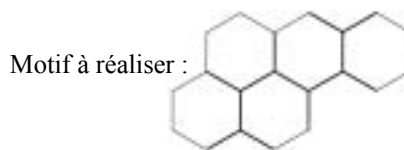
On tire au sort le joueur qui commence.

## But du jeu

Le vainqueur est celui qui aura reproduit en premier son motif sachant que :

- Le motif doit comprendre la tuile noire parmi les 5 cases.
- Les 4 cases restantes du motif ne doivent être composées que d'une seule couleur de tuile (ou des bleues, ou des rouges ou des jaunes).
- pour être valide, le motif représenté sur le plateau doit être strictement identique à celui de la Carte Objectif. Si une tuile additionnelle de même couleur touche au motif, on considère que la forme est différente de celle demandée sur la carte (voir ex. 3)

## Exemples



1) le joueur a gagné avec les bleues



2) Il n'a pas gagné car la tuile noire n'est pas comprise dans le motif

3) il n'a pas gagné car une autre tuile bleue touche au motif



## Comment jouer ?

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur a **trois possibilités** de jeu :

- **Choisir une tuile** dans la réserve et la placer à côté d'une autre en jeu;
- ou
- **remplacer une tuile** déjà en jeu par une autre de la réserve;
- ou
- **déplacer la tuile noire.**

**Avant de donner la main à son voisin de gauche, le joueur doit poser son pion** sur la tuile qu'il ou elle vient de jouer. Le pion de chaque joueur doit donc toujours être posé sur la dernière tuile qu'il ou elle a joué.

La tuile jouée doit avoir au moins 1 côté en commun avec une tuile déjà en jeu.

Cependant, en déplaçant la tuile noire, on peut très bien obtenir deux groupes de tuiles indépendants. Ces 2 groupes pourront être reconnectés plus tard dans la partie, comme le montre l'exemple suivant :

- Situation originale.



- La tuile noire est déplacée



- Les deux groupes sont reconnectés.



## Restrictions

- Les pions bloquent les tuiles sur lesquelles ils sont posés. Il est interdit de remplacer ou déplacer une tuile couverte par un pion (y-compris son propre pion)

- la tuile noire ne peut pas être remplacée par une autre tuile (elle doit toujours être en jeu)

- si toutes les tuiles sont posées sur le plateau, la partie est terminée et nulle

NB : Dans de rares cas vous pouvez gagner grâce à votre adversaire. Ce dernier joue une tuile et compose votre motif sans s'en rendre compte. Cela compte comme une victoire normale.

Il peut aussi arriver qu'en jouant la tuile noire vous la placiez au croisement de plusieurs motifs qui se trouvent alors réalisés simultanément. Vous pouvez alors utiliser la variante Changer d'objectif et continuer à jouer, ou décider d'un match nul.

## Règles optionnelles

- **Objectifs multiples** : Les joueurs tirent plusieurs Cartes Objectif (à déterminer : de 2 à 5). Le vainqueur est le premier à réaliser un de ses motifs. Cette règle est recommandée pour les parties à 3 joueurs et plus pour diminuer le temps des parties.

- **Changer d'objectif** : Le joueur qui le souhaite change de Carte Objectif en cours de partie, en la révélant aux autres, et en tirant au sort une nouvelle carte.

- **Objectif visible** : Les Cartes Objectif sont gardées par les joueurs face ouverte devant eux. Chacun connaît les objectifs de l'adversaire ...

- **Partie à points** : Comme dans la règle Objectif multiples, chacun tire de 2 à 5 Cartes Objectifs. Quand un joueur accomplit un de ses objectifs il marque 1 point, défausse de cette carte et en retire une autre. Au lieu de terminer la partie vous continuez à jouer avec les mêmes tuiles déjà en jeu. Le premier joueur à marquer 2 points remporte la partie. (Vous pouvez aussi vous accorder en début de partie sur le score total à atteindre).

- **Partie ouverte** : Si toutes les tuiles sont posées avant la victoire d'un joueur et qu'on ne veut pas déclarer la partie nulle, on peut continuer le jeu. Chaque joueur joue alors en échangeant la place de 2 tuiles à chaque coup. La tuile noire peut échanger sa place avec une autre tuile.

---

Nous espérons que ces règles optionnelles vous donneront envie d'inventer vos propres variantes. Avec des joueurs confirmés, il est intéressant de combiner les 3 variantes suivantes : Objectifs multiples, Partie ouverte et Partie à points.

### Note comparative avec Xochintlan.

Si vous connaissez déjà le jeu Xochintlan, dont 6x5 est une version abstraite, vous noterez quelques modifications mineures.

Dans Xochintlan, vous ne pouvez pas jouer la tuile que votre adversaire vient de jouer. Dans 6x5, cette restriction s'étend aussi à votre propre tuile précédente, par l'intermédiaire des pions. Ces pions n'existent pas dans Xochintlan. Ils sont utilisés dans 6x5 pour visualiser d'un seul coup d'œil la dernière tuile jouée par chaque joueur.

6x5 possède aussi plus de règles optionnelles. Ces variantes sont seulement des extensions logiques permettant d'enchaîner les matchs en comptant des points.