

HEXELLATION

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs ou plus créé par Néstor Romeral Andrés.

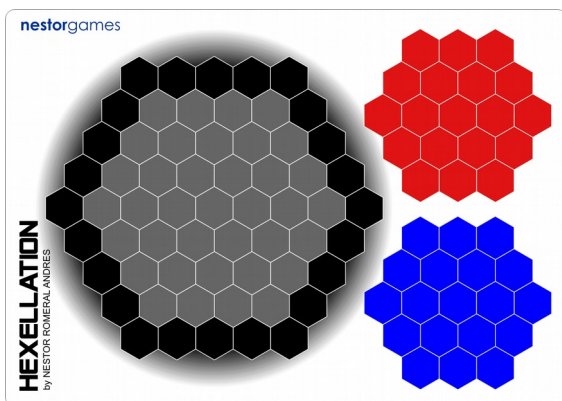
INTRODUCTION

Dans HEXELLATION, les joueurs essaient de créer une constellation d'étoiles préalablement fixée appelée « **MODEL** » (modèle) sans en créer une autre nommée « **AVOID** » (à éviter). Le premier qui y parvient gagne la partie. Aucune égalité n'est possible.

Le jeu permet de jouer à plus de 2 joueurs. Il se joue dans le sens antihoraire.

MATÉRIEL

- Un plateau Hexellation représentant trois portions de ciel, une grande (grise) et deux petites (rouge et bleue).



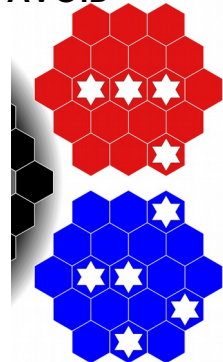
- 42 étoiles identiques et une planète.

PRÉPARATION DU JEU

Le joueur qui commence la partie est choisi au hasard.

Une CONSTELLATION est un groupe d'étoiles placées sur le plateau de manière déterminée.

AVOID



MODEL

Le premier joueur doit créer une constellation au hasard dans la petite zone **bleue**. Ce sera la constellation « **MODEL** ». Pour cela, le joueur placera 4 ou 5 étoiles dans n'importe lequel des hexagones de cette région, sans jamais placer plus d'une étoile dans le même hexagone.

Le deuxième joueur fera de même dans la petite

zone **rouge**, mais cette fois en utilisant une étoile de moins, créant ainsi la constellation « **AVOID** » (à éviter). La constellation **AVOID** ne doit pas être un sous-ensemble de la constellation **MODEL**, c'est-à-dire que la constellation **MODEL** ne doit pas contenir la constellation **AVOID**.

Choisissez le type de partie (de base ou avancée) que vous voulez. Dans le jeu de base, seule la zone grise intérieure sera utilisée. Dans le mode avancé, toute la région du ciel sera utilisée.

La partie commence maintenant.

COMMENT JOUER

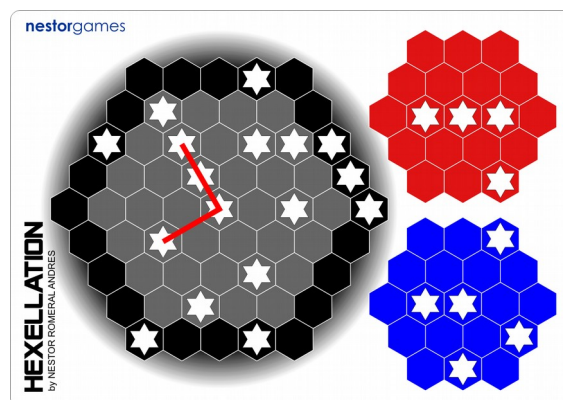
Chacun leur tour, les joueurs placent une étoile dans un hexagone libre de la zone de jeu (grande zone).

Aide de jeu : si les deux joueurs sont d'accord, vous pouvez utiliser la planète (pièce ronde) pour vous aider à penser à votre prochain coup (en la plaçant sur le plateau sur différents hexagones jusqu'à ce que vous trouviez votre meilleur coup). Retirez-la du plateau avant de jouer votre coup.

COMMENT GAGNER

Pour gagner, vous devez créer une constellation identique au **MODEL** (modèle) (même en rotation), mais ne créez pas une constellation identique à **AVOID** (même en rotation).

Si un joueur crée une constellation identique à **AVOID** (même en rotation), il perd immédiatement la partie.



Exemple : le joueur 1 perd parce qu'il vient de créer une copie de **AVOID** (rotation).

Variante : si un joueur crée une constellation identique à **AVOID** ou à **MODEL**, mais que l'autre joueur ne s'en rend pas compte, alors le jeu continue jusqu'à ce que l'un d'eux le découvre et gagne !