



## Règles de l'Hexa-dominos

- **But du jeu :** Obtenir un maximum de points en disposant ses Hexadominos de façon stratégique, en un minimum de temps.
- **Nombre de joueurs :** 1 à 4 joueurs
- **Age :** dès 6 ans
- **Matériel :**
  - 63 Hexa-Dominos (tuiles en forme de hexagone)
  - Bloc note + crayon (pour noter les points)

### I – Préparation

- **Mélanger :** Étaler tous les hexadominos faces cachées sur la table et les mélanger.
- **Deux joueurs :** Pour une partie à 2 joueurs, chacun pioche 9 hexadominos et les place sur sa réglette faces visibles.
- **Trois-Quatre joueurs :** Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 hexadominos.
- **Pioche :** Le reste des hexadominos constitue la pioche.

### II – Début de partie

#### Qui commence ?

- Chaque joueur pioche un hexadominos.
- Celui qui a le plus fort total en additionnant les chiffres de sa tuile commence la partie (en cas d'égalité, piochez de nouveau)
- Remplacez ensuite ce hexadominos dans la pioche
- **Première pose & points**
- Le premier joueur choisit un de ses hexadominos et le pose au milieu de la table.
- Il marque un score correspondant au total des chiffres inscrits sur la tuile jouée.
- Son tour est alors terminé.
- Sens des tours : la partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### III – Déroulement de la partie

#### a) Gameplay

- Chaque joueur, lorsque vient son tour, doit placer un hexadominos sur la table à côté d'une tuile déjà jouée de manière à obtenir un côté en commun.
- Côté en commun : le même chiffre doit correspondre.
- Limite de pose : Un joueur ne peut poser qu'un seul hexadominos par tour.

#### b) Score

- Le **score** est calculé en additionnant les 6 chiffres du hexadominos qui vient d'être placé
- **Bonus :** Points à ajouter en plus de la valeur de la tuile.
  - Deux côtés communs : 10 points
  - Trois côtés communs : 20 points
  - Quatre côtés communs : 30 points
  - Cinq côtés communs : 40 points
  - Fleur : 60 points
  - Double fleurs : 70 points

#### c) Pioche

- **Impossibilité ou refus de poser :** Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas poser de Hexadominos :
  - il pioche une tuile
  - **Pose :** Il PEUT poser la tuile
  - **Repioche :** S'il ne veut ou ne peut toujours pas poser son nouveau Hexadominos, il doit repiocher
  - **Pose :** Il PEUT poser la tuile
  - **Limite de pioche :** Un joueur ne peut pas piocher plus de 3 Hexadominos par tour
  - **Malus de pioche :** A chaque fois qu'un joueur pioche un Hexadominos, il perd **5 pts** sur son score
  - **Malus de Triple pioche :** Si un joueur a pioché 3 Hexadominos lors du même tour, il perd un +10 supplémentaire, soit un total de 25 (5+5+5+10)
  - **Next!** C'est ensuite au tour du joueur suivant.

#### d) Fin de partie

- **Pose du dernier Hexadominos & Bonus :** Lorsqu'un joueur pose son dernier Hexadominos, il obtient un bonus de 25 pts.

- **Points restants des adversaires** : Il comptabilise également les points restants sur les réglettes des autres joueurs pour les ajouter à son score.
- **Partie bloquée** : Si personne ne peut positionner de nouvelle tuile, la partie est alors bloquée et terminée.
  - Chaque joueur comptabilise les Hexadominos restant sur sa réglette
  - et soustrait ce montant à son score.
  - Personne n'obtient les 25 pts de bonus.

#### e) Vainqueur

- Le joueur qui obtient le plus grand score remporte la partie.

#### f) Stratégie

- **Unicité** : chaque Tuile est unique. Cela permet d'élaborer une stratégie.
- Ne pas oublier de toujours prévoir un ou plusieurs espaces libres pour pouvoir positionner une nouvelle tuile le tour suivant.
- Aussi, les valeurs des tuiles sont cycliques et croissantes dans le sens horaire. Lorsque vous avez un 5, le chiffre de gauche retombe à 1 (puisque 5 est le chiffre maximum).

#### g) Pioche vide

- Si un joueur doit piocher et que la pioche est vide, il passe son tour et ne change rien à son score.

#### h) Conseils de jeu

- **Score à atteindre** : Il est possible de fixer un score à atteindre sur une ou plusieurs parties. Le premier joueur à l'atteindre devient le vainqueur.
- **Jeunes enfants** : Pour une partie avec de jeunes enfants, vous pouvez ne pas comptabiliser les points. Le vainqueur est alors celui qui pose le 1er son dernier Hexadominos.
- **Simplification des points** : Possibilité également de simplifier l'attribution des points :
  - Hexadominos posé : 1pt
  - Pont : 1pt
  - Hexagone : 1pt
  - Double hexagone : 2pts
  - Pose du dernier Hexadominos : 5pts