

HEXACODO

RÈGLES DU JEU HEXACODO



Nombre de joueurs : de 2 à 6



Âge : 5 ans et plus

CONTENU DE LA BOÎTE

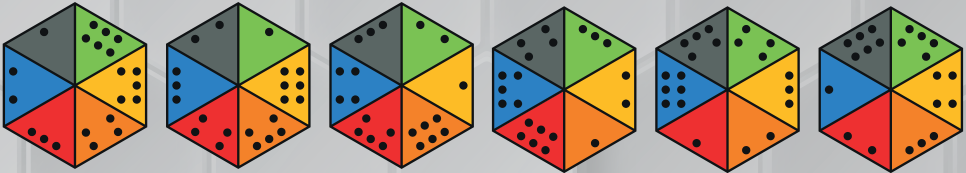
Le jeu comprend 64 pions, répartis en deux catégories :

- 48 pions standards : 6 séries de 8 pions chacune.
- 16 pions jokers : 2 séries de 8 pions chacune.

LES PIONS STANDARDS

Chaque pion est hexagonal, divisé en 6 triangles colorés (rouge, bleu, gris, vert, jaune, orange).

Chaque couleur a un nombre de points, mais cela change à chaque pion : les points tournent d'une case d'un pion à l'autre.

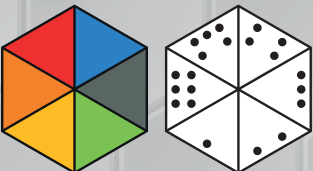


LES PIONS JOKERS

Il existe deux types de jokers :

Un joker "points" : seules les valeurs en points sont visibles, sans couleurs.

Un joker "couleurs" : seules les couleurs sont visibles, sans points.



MISE EN PLACE DE LA PARTIE

- 1 Mélangez les 64 pions face cachée sur la table.
- 2 Chaque joueur pioche 8 pions.
- 3 Les pions restants forment la réserve, que vous pouvez empiler pour gagner de la place.

Le joueur le plus âgé commence.

Si ce n'est pas la première partie, c'est le gagnant de la partie précédente qui pose le premier pion.

Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER ?

À son tour, un joueur peut poser un pion contre un autre pion déjà en jeu, en respectant les deux critères suivants :

- Même couleur
- Même nombre de points

Utilisation des jokers :

- On peut poser un pion joker (points ou couleurs) contre un pion standard, en respectant soit la couleur, soit le nombre de points.
- On peut aussi poser un pion standard contre un joker déjà posé, à condition qu'il respecte l'un des deux critères.

Si un joueur ne peut poser aucun pion, il doit piocher un pion dans la réserve. Il ne joue pas ce tour-là : c'est alors au joueur suivant de jouer.

EXEMPLES DE PLACEMENTS

Les vues suivantes montrent ce qui est autorisé ou interdit :

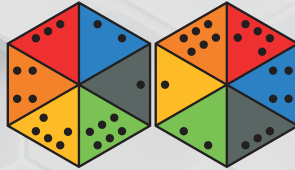
✔ Exemples corrects :

Un pion est placé contre un autre en respectant la couleur et le nombre de points.



❌ Exemples incorrects :

Un seul des deux critères est respecté, l'autre ne l'est pas.

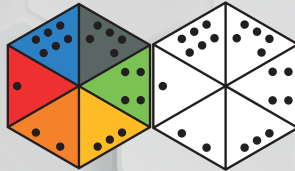
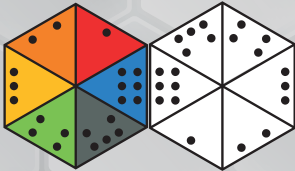


🎲 Utilisation des pions jokers

Il existe deux types de jokers, chacun avec sa règle spécifique :

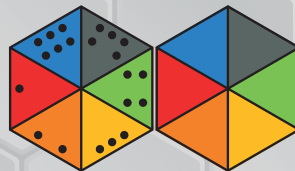
1. Le Joker blanc avec points noirs (sans couleurs)

Ce joker ne tient pas compte de la couleur. Il peut être joué uniquement s'il a au moins un côté avec le même nombre de points que le pion auquel il est accolé.



2. Le Joker coloré sans points

Ce joker ne tient pas compte du nombre de points. Il peut être posé uniquement si une couleur correspond avec un côté adjacent du pion en jeu.



COMMENT GAGNER LA PARTIE ?

Victoire immédiate :

Le premier joueur qui réussit à poser tous ses pions remporte la partie.

Partie en plusieurs manches : À la fin de chaque manche :

Le joueur qui a posé tous ses pions marque 0 point.

Les autres comptent les points des pions non posés :

- Pion standard : 1 point
- Pion joker (points) : 5 points
- Pion joker (couleurs) : 10 points

Lorsque vous souhaitez arrêter, additionnez les scores.

Le joueur avec le moins de points au total est déclaré vainqueur.

Celui avec le plus de points termine dernier.

AVERTISSEMENT

⚠ Attention :

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Risque d'étouffement.

Notice à conserver pour toute consultation ultérieure.

MENTIONS LÉGALES

HEXACODO est un jeu de société développé et édité par 

Les marques  et **HEXACODO** appartiennent au groupe **CG-MC**

MENTIONS LÉGALES

Pour plus d'informations, les règles du jeu et d'autres détails non mentionnés dans cette notice, scannez le QR code ou rendez-vous sur www.hexacodo.com

