

RÈGLES DU JEU

HEXAG'O



De 2 à 4 joueurs,
ou + avec la possibilité
de jouer en équipes
À partir de 10 ans

UN JEU POUR

**Résoudre les conflits
liés au partage de l'eau !**

LE BUT DU JEU

Être la communauté à avoir le plus de points de victoire à la fin du dernier tour de jeu, une fois soustraits les éventuels points de pollution et de crise.

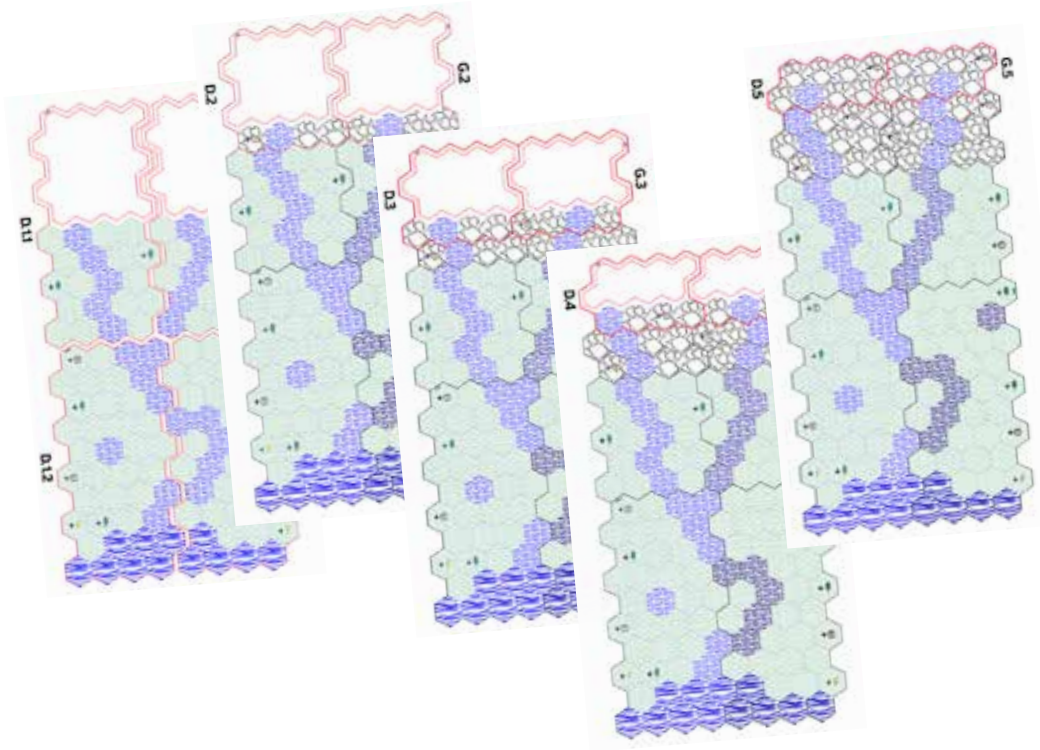
LE MATÉRIEL

- **Le plateau de jeu** composé de 12 éléments à assembler pour former le relief avec des **marqueurs rectangles** indiquant les bonus en nourriture, énergie et thunes à placer sur le plateau de jeu, sur les cases correspondantes.
- **Les tuiles hexagones** représentant les bâtiments : 19 zones résidentielles, 17 zones agricoles, 5 ports de pêche, 12 centrales électriques, 23 parcs éoliens ou solaires, 10 bases de loisirs, 24 zones industrielles, 10 exploitations minières, 16 stations de traitement, 8 universités, 20 jonctions, 4 barrages
- **Les cubes de couleur :**
 - 120 **cubes bleus** pour l'eau
 - 160 **cubes gris** pour la pollution
 - 100 **cubes jaunes** pour l'énergie
 - 100 **cubes verts** pour la nourriture
 - 40 **cubes rouges** pour les crises et conflits
- **1 dé**
- **5 fiches mémos** récapitulatives des bâtiments et des tours de jeu
- **4 plateaux de comptage**, 1 par communauté, pour compter le nombre de thunes et le nombre de points de victoire en faisant avancer ou reculer dans les cases les **2 petits cubes-marqueurs** portant les pictos *thune* et *point de victoire*. Les plateaux comprennent aussi le récapitulatif des tours de jeu et deux zones pour disposer les cubes *nourriture* et *énergie*, non pas pour les stocker mais pour avoir une pioche personnelle proche de soi.
- **Des marqueurs** permettant d'indiquer à quelle communauté appartiennent les bâtiments posés sur le plateau de jeu : 20 triangles, 20 carrés, 20 étoiles et 20 ronds.
- **Des cartes :**
 - 13 cartes Objectifs** dont 5 cartes vierges pour inventer de nouveaux objectifs ;
 - 49 cartes Actions** dont 10 cartes vierges pour créer de nouvelles actions ;
 - 54 cartes Ressources** qui annoncent pour le tour de jeu la quantité d'eau et les cours mondiaux (coût de l'énergie et coût de la nourriture) dont 5 cartes vierges.

MISE EN PLACE DU PLATEAU DE JEU

Superposez les 12 éléments du plateau de jeu comme indiqué ci-dessous.

(D = Droite, G = Gauche)



DISTRIBUTION INITIALE

En mode normal (c'est-à-dire sans scénario prédéfini), chaque communauté reçoit :

- 1 tuile zone résidentielle,
- 20 thunes,
- 1 carte Objectif,
- 2 cartes Actions,
- 1 plateau de comptage avec 2 cubes-marqueurs *thune* et *point de victoire*, le récapitulatif des tours de jeu, et les 2 zones pour disposer des cubes *nourriture* et *énergie* proche de soi,
- Une fiche mémo des bâtiments.

Le médiateur ou la médiatrice choisit ou tire au hasard autant de cartes ressources *quantité d'eau* et *cours mondiaux* que de tours de jeu prévus pour la partie (suivant la durée souhaitée pour la partie, en général de 5 à 7 cartes).

Qui commence ?

La dernière personne ayant mis les pieds dans l'eau (océan, rivière, lac, piscine...) commence.

DÉBUT DE LA PARTIE

La communauté qui a l'initiative peut placer sa zone résidentielle en premier, puis les autres joueurs suivent dans le sens horaire. Chaque communauté peut construire un ou plusieurs nouveaux bâtiments ou une jonction dans la limite des 20 thunes fournies au départ. Ainsi jusqu'à ce que plus personne ne veuille ou ne puisse construire.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1/ Définir qui a l'initiative

Au premier tour, comme dit précédemment, c'est la dernière personne à avoir mis les pieds dans l'eau qui commence. Pour les tours suivants, l'initiative tournera dans le sens horaire. L'initiative permet de savoir **qui peut se servir en premier, ou qui peut construire en premier**, ce qui a son importance quand des cubes d'eau ou des emplacements sont convoités par plusieurs communautés.

2/ Révéler la carte

Quantité d'eau et cours mondial

Le médiateur ou la médiatrice révèle la carte indiquant la quantité d'eau disponible pour chaque hexagone de cours d'eau ou de source (pas pour la mer). On dispose autant de cubes bleus sur ces hexagones qu'indiqués par la carte.

Le cours mondial quant à lui indique à quel tarif les communautés peuvent acheter un cube d'énergie ou de nourriture quand ceux-ci viennent à leur faire défaut.

3/ Collecter l'eau

La communauté peut puiser l'eau en prélevant les cubes bleus présents sur les hexagones de cours d'eau adjacent à au moins une de ses constructions (jonctions incluses). **La communauté peut éventuellement utiliser une de ses stations de traite-**

ment en payant 2 thunes pour transformer un cube de pollution en cube d'eau (dans la limite de 3 traitements par stations et par tours).

Les cubes bleus sont ensuite placés sur les bâtiments qui en nécessitent.

Conflits

Deux communautés peuvent entrer en conflit quelqu'en soit la cause : un cube d'eau que chacune désire obtenir, une carte action jouée par l'une, la construction d'un bâtiment qui générerait... Quand l'une des communautés déclare alors son hostilité à une ou plusieurs autres, chaque communauté mise secrètement dans le creux de sa main un certain nombre de points de victoire (matérialisé par des cubes quelconques). On révèle ensemble les nombres de points de victoire misés puis le dé rouge est lancé. Le score de chaque communauté est égal au nombre de points de victoire misés auquel s'ajoute le résultat du dé (entre 0 et 3).

Attention : Les points de victoire misés par les vainqueurs comme par les perdants du conflit sont défaussés et on déplace le marqueur point de victoire du plateau en conséquence.

4/ Générer énergie et nourriture

La communauté fournit à ses bâtiments les ressources en nourriture et en énergie nécessaires à leur fonctionnement. Elle utilise pour cela les cubes jaunes et verts de son stock, ceux générés de manière concomitante par ses autres bâtiments ou encore ceux échangés avec les autres communautés ou achetées aux cours mondiaux. Ces cubes sont immédiatement placés sur les bâtiments concernés. Les cubes en excès peuvent être revendus à un tarif négocié à d'autres communautés, ou revendus pour 1 thune au marché mondial.

5/ Récolter les thunes et les points de victoire

Si un bâtiment a reçu toutes les ressources nécessaires en eau, énergie, nourriture et thunes, la communauté peut récolter la production du bâtiment et déplacer les marqueurs *thunes* et *points de victoire* du plateau de score.

Un bâtiment n'ayant pas reçu tous les moyens nécessaires à son fonctionnement est mis en crise : on dépose un cube rouge dessus, il ne produira rien ce tour-ci.

Crise

Un bâtiment qui est déjà en crise (cf. ci-dessus) et qui le reste au tour suivant passe en émeute. La communauté lance le dé rouge et perd autant de points de victoire que d'épées indiquées par le dé. (Un bâtiment gênant, souvent en crise par exemple, peut être détruit lors de la phase construction/destruction).

6/ Polluer

Chaque bâtiment qui génère de la pollution déverse un cube gris dans l'hexagone de cours d'eau le plus proche en direction de l'aval.

7/ Construire un bâtiment

Chaque bâtiment a des contraintes de placement et un coût. Ils sont indiqués sur le bas de la tuile correspondante. La communauté paie le nombre de thunes indiqué et place le bâtiment en respectant les consignes de placement (sur une prairie, en montagne, au bord du fleuve ou au bord de la mer). Chaque bâtiment doit aussi être construit sur un hexagone adjacent à un bâtiment existant de la communauté.

Construire un bâtiment génère un cube de pollution gris à placer dans l'hexagone de cours d'eau le plus proche en direction de l'aval, soit selon la même règle que précédemment.

8/ Écouler la pollution

À la fin du tour, on égrène la pollution vers l'aval. Chaque cube gris descend d'une case vers l'aval. La pollution se dilue : les cubes surnuméraires descendent jusqu'à atteindre une case vide (de façon à ce qu'il n'y ait jamais plus d'un cube par case à la fin de l'écoulement de la pollution).

Les cubes de pollutions arrivés à la mer y restent, ils ne peuvent plus être traités par les stations de traitement et seront décomptés des scores de chaque communauté à la fin de la partie.

FIN D'UN TOUR DE JEU

À la fin de chaque tour, toute l'eau retourne à la mer : on enlève les cubes bleus du plateau de jeu.

Une partie compte 7 tours au maximum.

FIN DE PARTIE

On compte le nombre de points de victoire obtenus par chaque communauté. On ajoute les points des cartes objectifs (mode normal) quand les objectifs sont réalisés. On soustrait 1 point de victoire par communauté pour chaque lot de 3 cubes de pollution présent sur le plateau à la fin de la partie.

RÉSUMÉ DES TOURS DE JEU EN MODE NORMAL

À chaque tour de jeu :

1/ Définir la communauté qui a l'initiative (rotation horaire) - Démarrage du tour de jeu.

2/ Révéler la carte *Quantité d'eau et cours mondiaux*

3/ Collecter l'eau (la communauté ayant l'initiative commence)

+ Cartes "actions" éventuelles

+ **Conflits** éventuels

+ Possibilité de **dépolluer** à l'aide des stations de traitement

4/ Générer énergie et nourriture après avoir fourni aux bâtiments les ressources nécessaires à leur fonctionnement (ressources issues du stock de la communauté, issues de la production générée ce tour-ci par ses autres bâtiments, issues d'échanges avec d'autres communautés ou achetées aux cours mondiaux).

+ Cartes "actions" éventuelles

+ **Conflits** éventuels

5/ Récolter les thunes et points de victoire

6/ Polluer

+ Éventuellement **dépolluer** à l'aide des stations de traitement

7/ Construire ou détruire

+ Déposer un cube de pollution pour chaque construction

8/ Écouler la pollution



RÉSUMÉ DES TOURS DE JEU

1 | Définir l'initiative

2 | Révéler la carte « Quantité d'eau et cours mondiaux »

3 | Collecter l'eau

+ éventuellement :

• Cartes Actions • Dépollution • Conflits

4 | Générer, utiliser ou échanger énergie et nourriture

+ éventuellement :

• Cartes Actions • Conflits



5 | Récolter thunes et points de victoire

6 | Polluer

+ éventuellement : • Dépollution

7 | Construire ou détruire

• Pollution

8 | Écouler la pollution



UNIVERSITÉ
DE GENÈVE



Fonds national
suisse



La Bêta-Pi

Un jeu créé en partenariat avec l'Institut des sciences et de l'environnement de l'Université de Genève, avec le soutien financier du Fonds national suisse et réalisé par La Bêta-Pi.

TOUR DE JEU EN MODE SIMPLIFIÉ

On ignore la pollution, les étapes 6 et 8 ne sont donc pas prises en compte et les constructions ne génèrent pas de pollution.

LES CARTES

Les cartes *Objectifs*

En début de partie, chaque communauté reçoit 1 carte objectif à garder secrète jusqu'à la fin de la partie. Une fois le décompte des points de victoire effectué, on peut ajouter le nombre de points de victoire indiqué si l'objectif est atteint.



Les cartes *Actions*

À n'importe quel moment de la partie, une communauté peut jouer une carte action, celle-ci lui donnera un bonus ou infligera un malus à une communauté adverse.

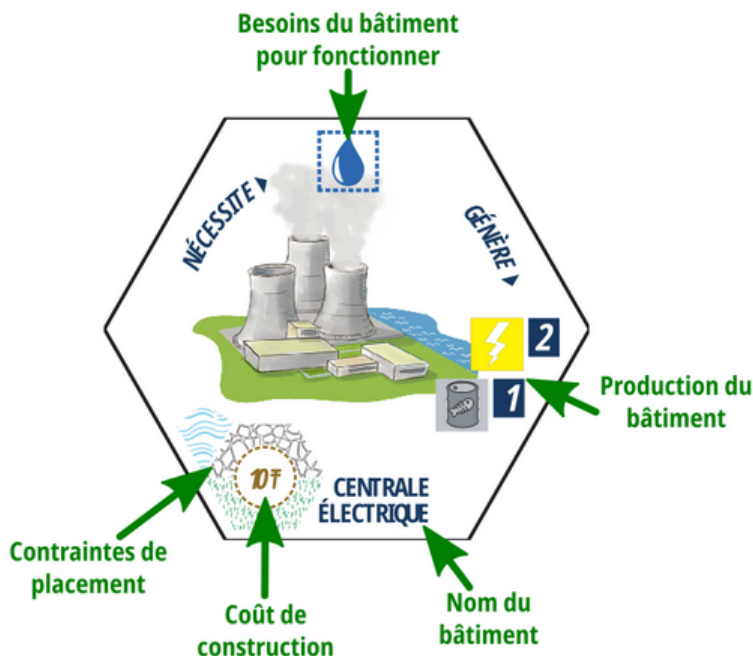
Les cartes *Quantité d'eau et cours mondial*

Elles indiquent la quantité de cubes d'eau disponibles sur chaque hexagone cours d'eau ou source (pas sur la mer). en début de tour.

Elles donnent les coûts auxquels les communautés peuvent acheter des cubes d'énergie ou de nourriture si elles n'auto-produisent pas suffisamment pour répondre à leurs besoins.



LES TUILES "BÂTIMENTS"



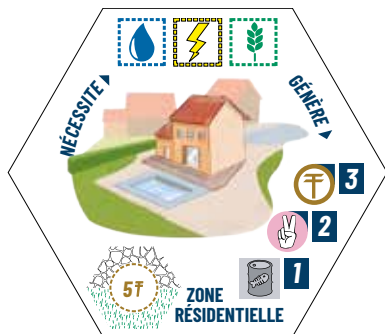
Chaque tuile "bâtiment" indique :

- **le nom du bâtiment**,
- **le coût de construction** du bâtiment en thunes,
- **les contraintes de placement** : sur quel type ou à côté de quel type d'hexagone (prairie, montagne, cours d'eau, bord de mer) le bâtiment peut être construit,
- **les besoins du bâtiment** : ce qu'on doit lui fournir à chaque tour de jeu pour qu'il puisse fonctionner correctement sans passer en crise,
- **la production du bâtiment** : ce que le bâtiment va générer à chaque tour de jeu si ses besoins sont satisfaits. Soit des matières premières (eau, nourriture ou énergie) utilisables pour répondre aux besoins d'autres bâtiments, soit des thunes ou des points de victoire récoltables durant la phase 5 - Récolter thunes et points de victoire (auss appelé phase "impôts").

Exemple :

Sur la tuile "CENTRALE ÉLECTRIQUE" ci-dessus :

- > Le coût de construction est de 10 thunes et le bâtiment doit être construit sur un hexagone de prairie ou de montagne, adjacent à un hexagone de cours d'eau.
- > Il nécessite un cube d'eau pour fonctionner.
- > S'il est correctement alimenté, il produit 2 cubes d'énergie et engendre 1 cube de pollution.



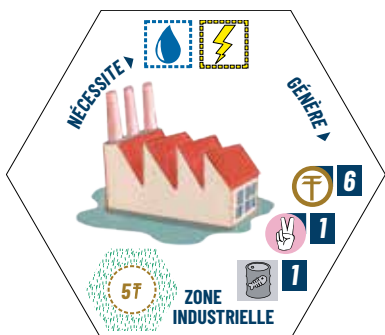
ZONE RÉSIDENTIELLE

Coût de construction : 5 thunes

Contraintes de placement : prairie ou montagne

Besoins : 1 eau, 1 énergie, 1 nourriture

Production : 3 thunes, 2 points de victoire et 1 pollution



ZONE INDUSTRIELLE

Coût de construction : 5 thunes

Contrainte de placement : prairie

Besoins : 1 eau, 1 énergie

Production : 6 thunes, 1 point de victoire, 1 pollution



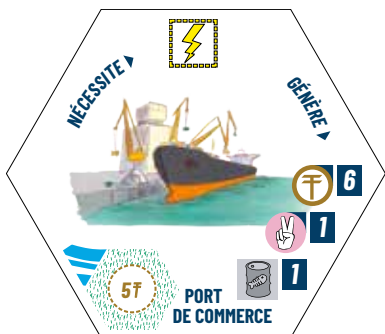
ZONE MINIÈRE

Coût de construction : 4 thunes

Contraintes de placement : montagne

Besoins : 1 eau, 1 énergie

Production : 4 thunes, 1 point de victoire, 1 pollution



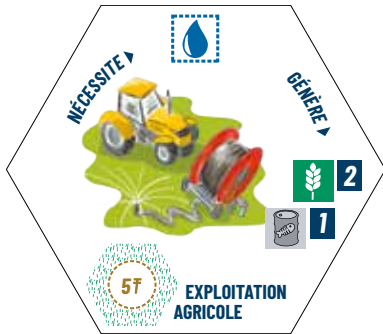
PORT DE COMMERCE

Coût de construction : 5 thunes

Contraintes de placement : prairie, adjacent à l'océan

Besoins : 1 énergie

Production : 6 thunes, 1 point de victoire, 1 pollution



EXPLOITATION AGRICOLE

Coût de construction : 5 thunes

Contraintes de placement : prairie

Besoins : 1 eau

Production : 2 nourritures, 1 pollution



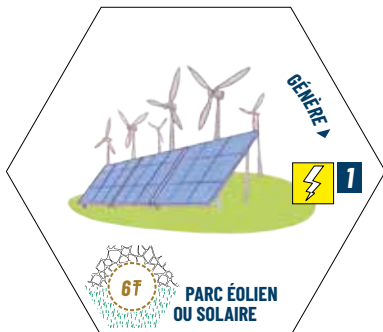
PORT DE PÊCHE

Coût de construction : 4 thunes

Contraintes de placement : prairie, adjacent à l'océan

Besoins : 1 énergie

Production : 2 nourritures, 1 pollution



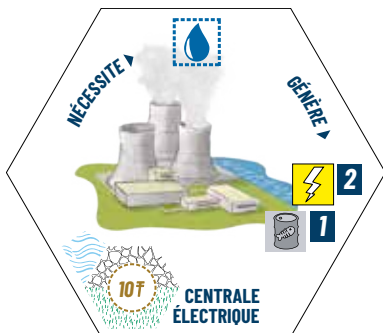
PARC ÉOLIEN OU SOLAIRE

Coût de construction : 6 thunes

Contraintes de placement : prairie ou montagne

Besoins : rien (du soleil et du vent)

Production : 1 énergie



CENTRALE ÉLECTRIQUE

Coût de construction : 10 thunes

Contraintes de placement : prairie ou montagne, adjacent à un cours d'eau

Besoins : 1 eau

Production : 2 énergie, 1 pollution



BASE DE LOISIRS

Coût de construction : 6 thunes

Contraintes de placement : prairie ou montagne

Besoins : 2 thunes

Production : 3 points de victoire, 1 pollution



UNIVERSITÉ

Coût de construction : 15 thunes

Contraintes de placement : prairie ou montagne

Besoins : 1 thune, 1 énergie, 1 nourriture

Production : 5 points de victoire



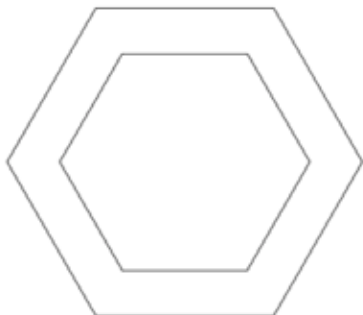
STATION DE TRAITEMENT

Coût de construction : 5 thunes

Contraintes de placement : prairie ou montagne, adjacent à un cours d'eau

En payant 2 thunes la station de traitement peut transformer 1 cube de pollution en 1 cube d'eau et ce jusqu'à trois fois par tour.

Si le cube d'eau n'est pas utilisé par un bâtiment, il peut être remis dans le cours d'eau et la communauté gagne 1 point de victoire.



JONCTION

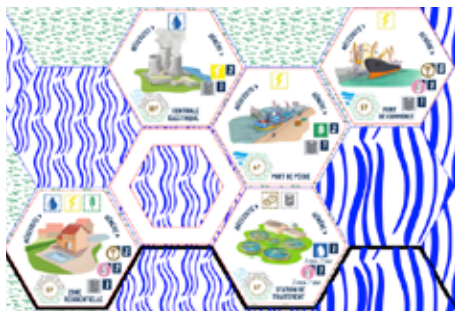
Coût de construction : 2 thunes

Contraintes de placement : aucune

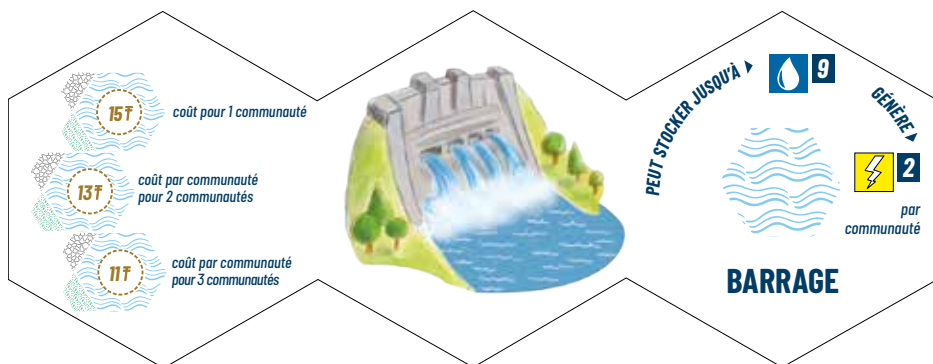
Besoins : aucun

Production : aucune

Les jonctions permettent d'étendre la communauté sans avoir à construire de bâtiment. Elles permettent de faire circuler l'eau, l'énergie, la nourriture, la pollution, etc.



Dans l'exemple ci-contre, la jonction permet de franchir le cours d'eau pour permettre à la zone résidentielle d'entrer en contact avec le reste des constructions, permettant ainsi de l'approvisionner en nourriture et en énergie.



BARRAGES

Coût de construction :

- 15 thunes si le barrage n'appartient qu'à une seule communauté ;
- 13 thunes par communauté si le barrage est partagé entre 2 communautés ;
- 11 thunes par communauté si le barrage est partagé entre 3 communautés.

Contraintes de placement : un des hexagone doit être sur un cours d'eau et les deux autres sur de la prairie ou de la montagne

Besoins : aucun

Production : 2 énergies par tour et par communauté propriétaire

À chaque tour, le barrage reçoit sur son hexagone placé sur le cours d'eau le nombre de cubes d'eau indiqué par la carte "Quantité d'eau et cours mondiaux", mais le ou les propriétaires peuvent compléter

la quantité de cubes jusqu'à 9 en allant prélever des cubes dans les hexagones de cours d'eau situés en aval (pas forcément adjacents).

Ceci peut bien entendu provoquer des conflits dans les cas où ces hexagones seraient prélevés au détriment d'une ou plusieurs autres communautés.

Ces cubes d'eau peuvent être utilisés par la ou les communautés propriétaires du barrage dans l'ordre défini par l'initiative (là encore, il peut y avoir conflit entre les propriétaires du barrage si le premier à se servir prends beaucoup de cubes d'eau au détriment du ou des suivants).

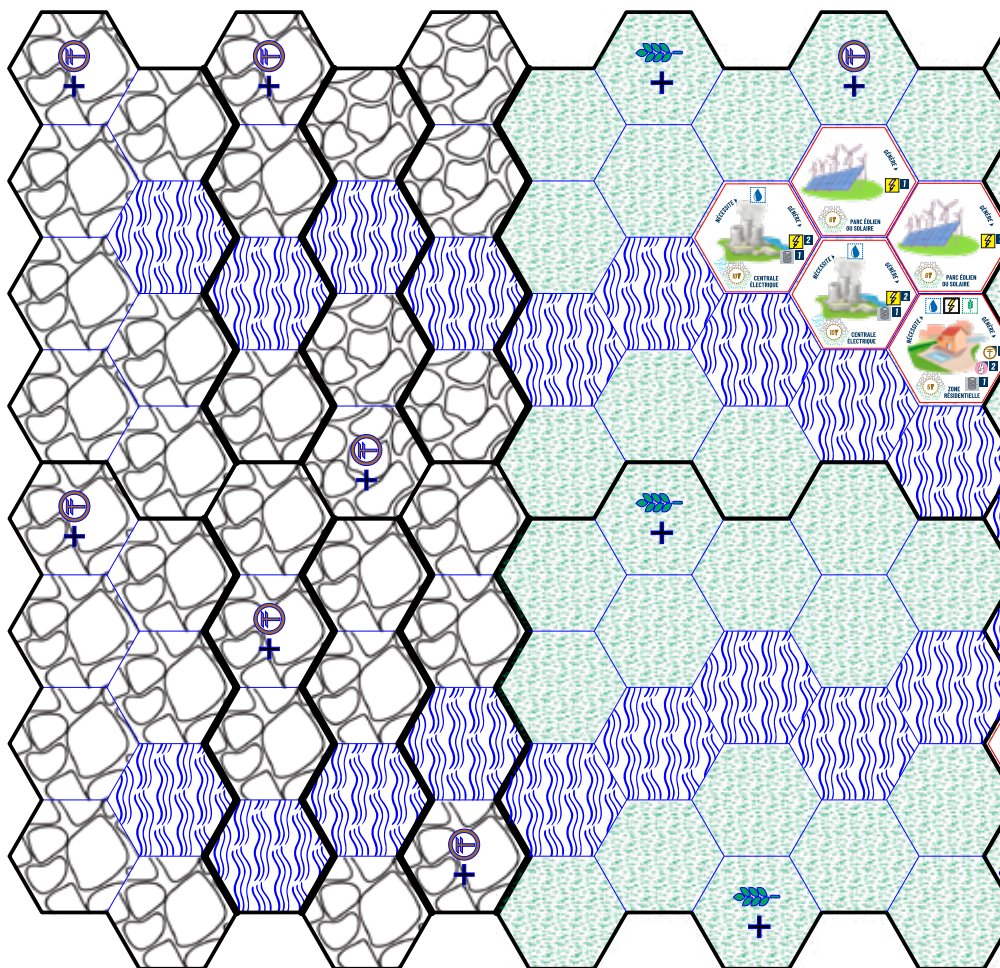
MODE SIMPLIFIÉ AVEC SCÉNARIO DE DÉPART

Les scénarios consistent en des mises en place de situations de départ. Les communautés sont pré-implantées (cf. modèle d'implantation), chacune reçoit tout comme pour une partie normale sauf la **la quantité de thunes qui varie en**

fonction du scénario. À la différence d'une partie normale, on commence directement le tour de jeu, il n'y a pas de phase de construction, les communautés étant déjà constituées. Il n'y a pas non plus de cartes objectifs ou de cartes actions. On ignore la pollution, les étapes 6 et 8 ne sont donc pas prises en compte et les constructions ne génèrent pas de pollution.

Mode simplifié, scénario 1 : Interdépendance

Chaque communauté reçoit 10 thunes au départ.



<p>QUANTITÉ D'EAU</p> <p>COURS MONDIAL</p> 2 2	<p>QUANTITÉ D'EAU</p> <p>COURS MONDIAL</p> 4 4	<p>QUANTITÉ D'EAU</p> <p>COURS MONDIAL</p> 3 3	<p>QUANTITÉ D'EAU</p> <p>COURS MONDIAL</p> 2 3	<p>QUANTITÉ D'EAU</p> <p>COURS MONDIAL</p> 3 3
---	---	---	---	---

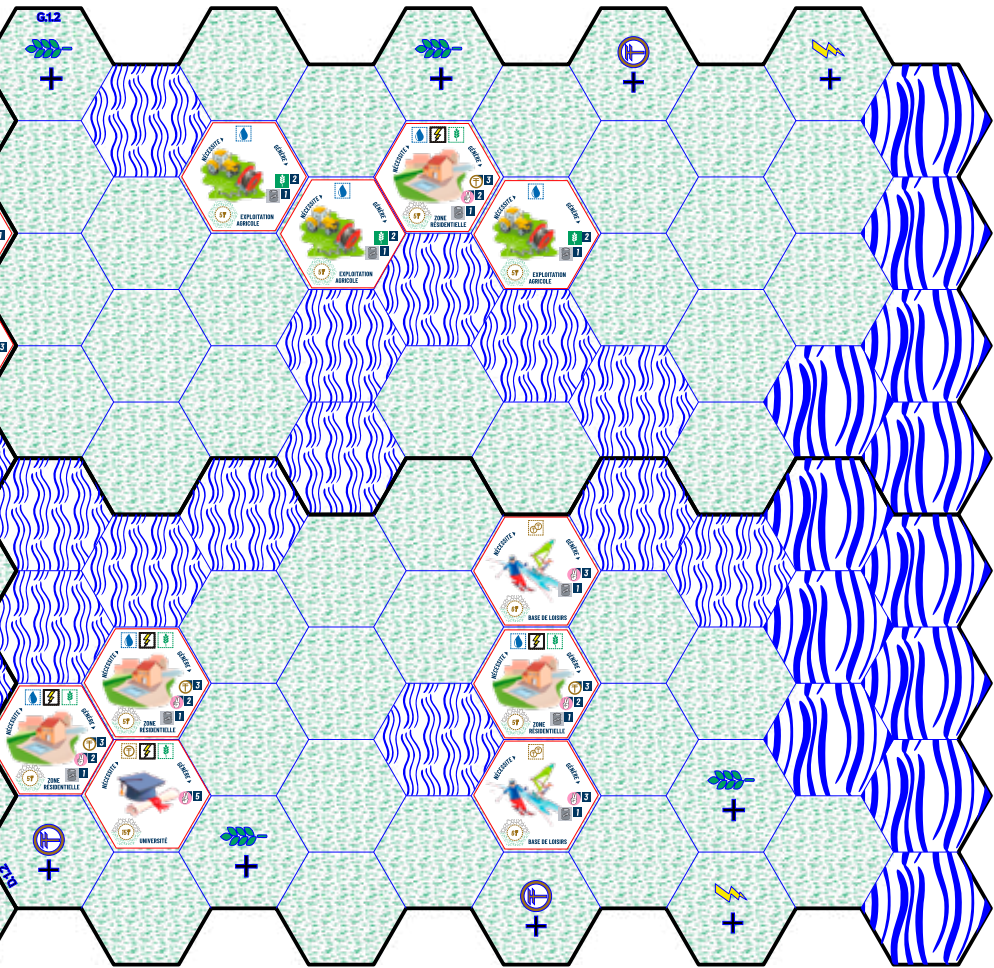
1^{er} tour

2^e tour

3^e tour

4^e tour

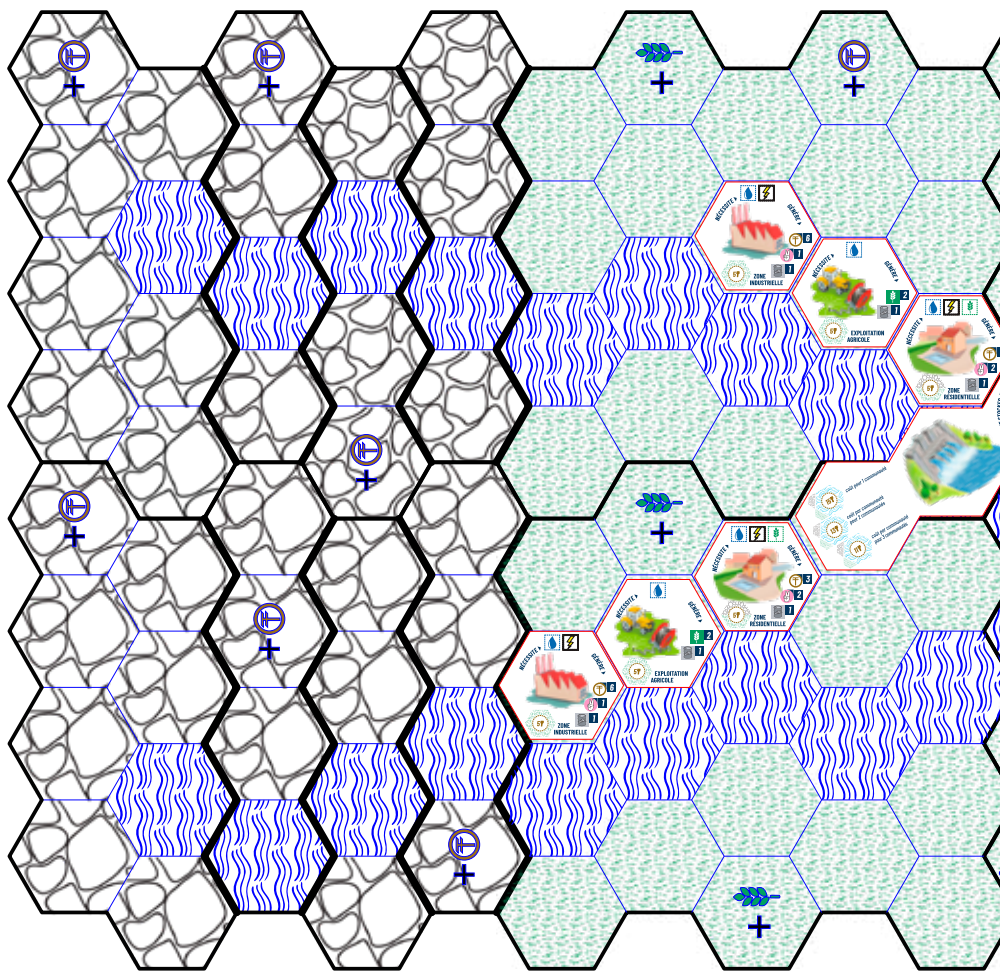
5^e tour



Modèle d'implantation du scénario 1

Mode simplifié, scénario 2 : Barrage avec trois propriétaires

Chaque communauté reçoit 10 thunes au départ.



QUANTITÉ D'EAU

COURS MONDIAL

QUANTITÉ D'EAU

COURS MONDIAL

QUANTITÉ D'EAU

COURS MONDIAL

QUANTITÉ D'EAU

COURS MONDIAL

QUANTITÉ D'EAU

COURS MONDIAL

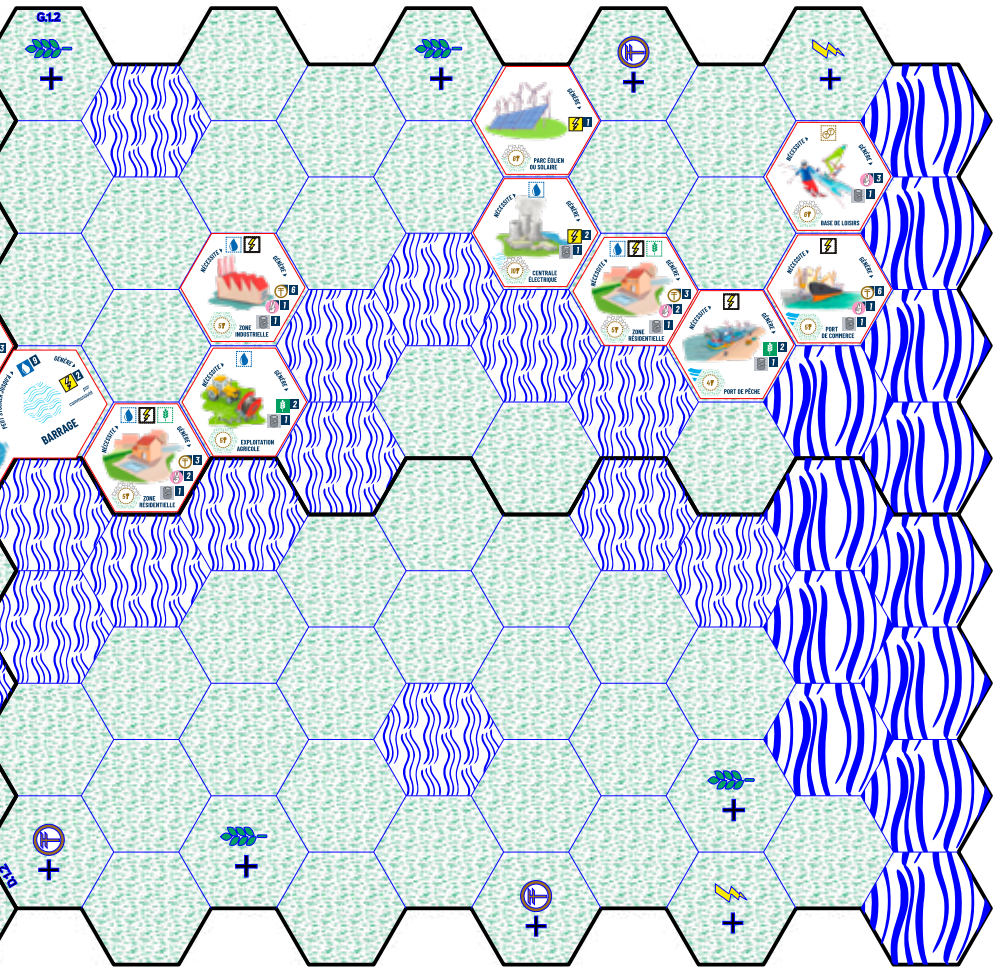
1^{er} tour

2^e tour

3^e tour

4^e tour

5^e tour



Modèle d'implantation du scénario 2

QUANTITÉ D'EAU



COURS MONDIAL
  3
  3





1^{er} tour

QUANTITÉ D'EAU


COURS MONDIAL
  3
  2

2^e tour

QUANTITÉ D'EAU


COURS MONDIAL
  4
  4

3^e tour

QUANTITÉ D'EAU


COURS MONDIAL
  2
  1

4^e tour



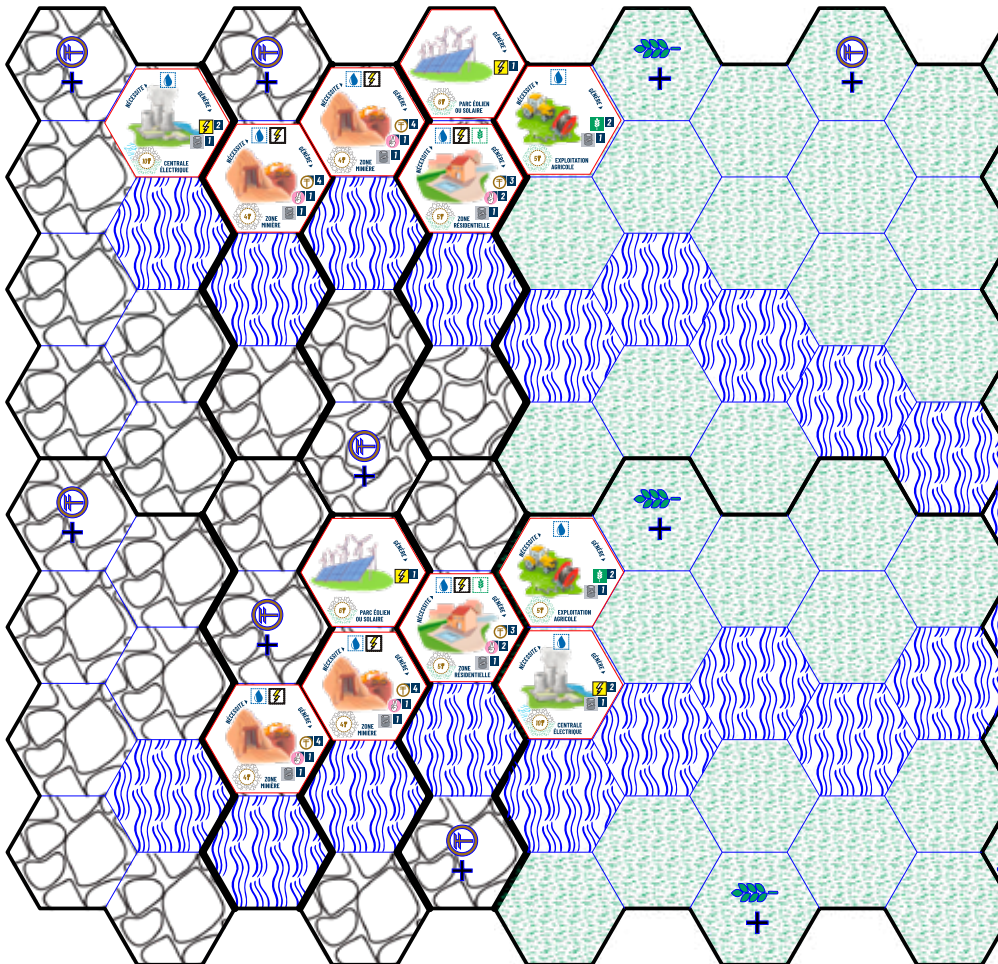
Modèle d'implantation du scénario 3

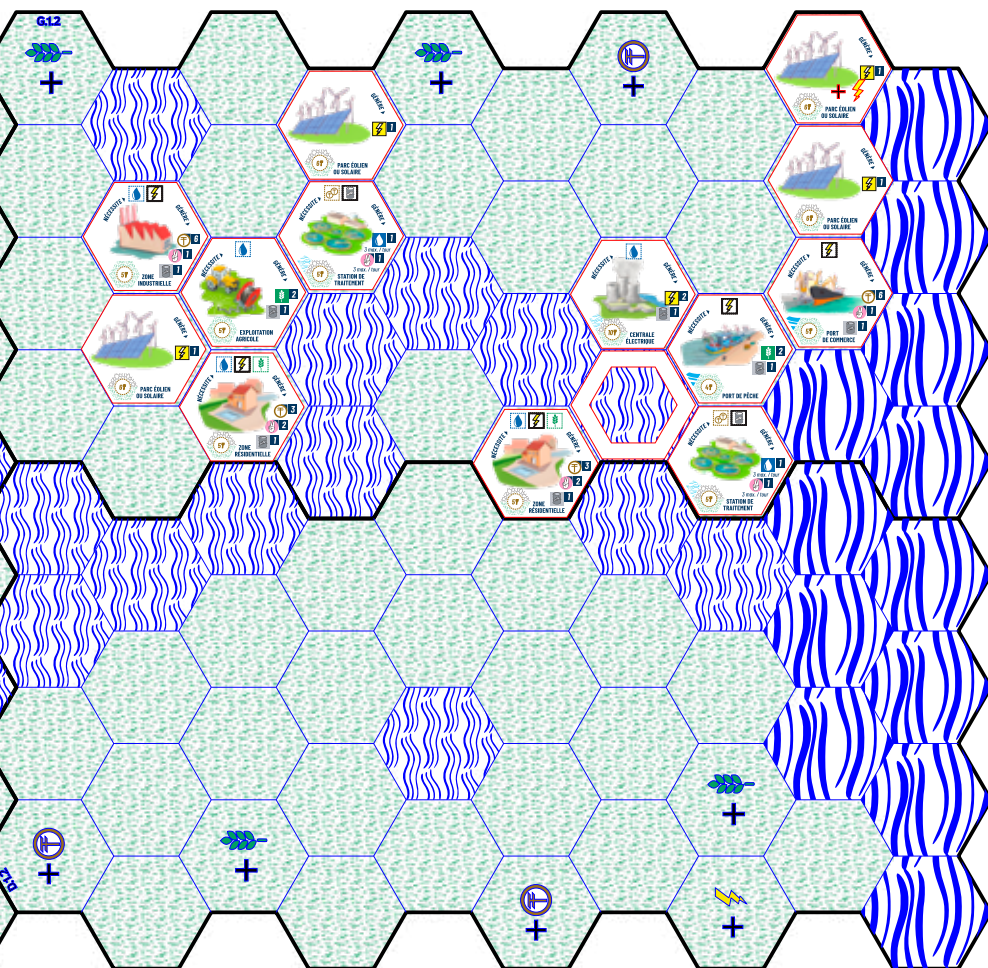
AVEC SCÉNARIO DE DÉPART

Mode normal, scénario avec pollution

Chaque communauté reçoit 12 thunes au départ.

Les cartes «Quantité d'eau et cours mondiaux» sont à tirer au hasard.





Modèle d'implantation du scénario avec pollution



UN JEU POUR

Résoudre les conflits liés au partage de l'eau !



**UNIVERSITÉ
DE GENÈVE**

INSTITUT DES SCIENCES
DE L'ENVIRONNEMENT



**Fonds national
suisse**



Un jeu créé en partenariat avec l'Institut des sciences et de l'environnement de l'Université de Genève, avec le soutien financier du Fonds national suisse et réalisé par La Bête-Pi.