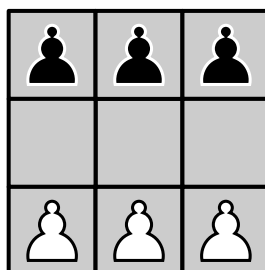


1 Qu'est-ce que l'Hexapawn ?

Hexapawn a été inventé par Martin Gardner, un écrivain américain de vulgarisation scientifique. C'est une sorte de jeu d'échecs miniature sur un damier de 9 cases avec 3 pions par joueur (d'où le nom « Hexapawn » qui signifie « six pions »)



2 Comment jouer à Hexapawn ?

Chaque joueur a trois pions positionnés sur le bord du plateau à l'opposé de ceux de son adversaire. Chaque pion a 2 possibilités de déplacement et une partie peut se gagner de 3 manières différentes :

2 coups possibles		3 victoires possibles		
Déplacement simple	Attaque	Destruction	Conquête	Blocage
Se déplacer d'une case vers l'adversaire (il faut que la case d'arrivée soit vide)	Se déplacer d'une case en diagonale vers l'adversaire (il faut que la case d'arrivée contienne un pion de l'adversaire)	Détruire tous les pions de l'adversaire par l'attaque	Atteindre la zone de départ de l'adversaire	Empêcher l'adversaire de se déplacer lors de son tour. Ici, il ne peut faire aucun des deux coups possibles.

Règle importante : Pour notre étude, ce seront toujours les Blancs qui commenceront.

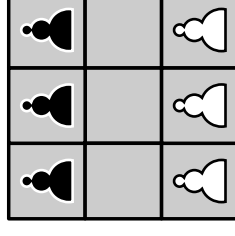
3 Travail à faire (en binôme)

1. Réaliser librement quelques parties afin de vous approprier les règles du jeu.
2. Une fois les règles acquises, vous allez réaliser 15 parties de **manière aléatoire** : à chaque fois que vous avez plusieurs coups possibles, vous en choisissez un au hasard.
3. Vous noterez à chaque fois le déplacement réalisé sur la feuille de jeu en utilisant le repérage proposé.
4. Après avoir rempli la feuille de jeu, vous saisissez vos réponses en ligne dans le formulaire indiqué par le professeur.

Tableau des mouvements

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Blancs															
Noirs															
Blancs															
Noirs															
Blancs															
Noirs															
Blancs															
Noirs															
Victoire															
Nombre de coups															
Type de victoire															

Configuration initiale



Repérage des cases

A3	B3	C3
A2	B2	C2
A1	B1	C1

Pour chaque partie, vous noterez les mouvements que vous avez effectués. Chaque mouvement sera codé à l'aide des repères des cases :

- Mouvements possibles pour les Blancs : A1A2, A1B2, B1A2, B1B2, B1C2, B1C2, A2A3, A2B3, B2A3, B2B3, B2C3, C2B3, C2C3
- Mouvements possibles pour les Noirs : A3A2, A3B2, B3A2, B3B2, B3C2, C3B2, C3C2, A2A1, A2B1, B2A1, B2B1, B2C1, C2B1, C2C1

Vous préciserez ensuite quelle couleur est victorieuse et le nombre total de coups nécessaires pour obtenir la victoire. Vous préciserez aussi le type de victoire : destruction (D), conquête (C) ou blocage (B).