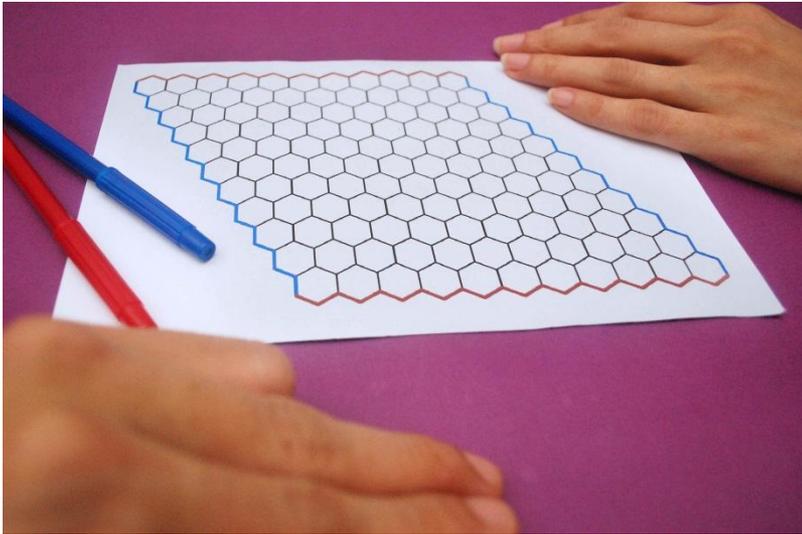


Maths en Jeux : Le Hex

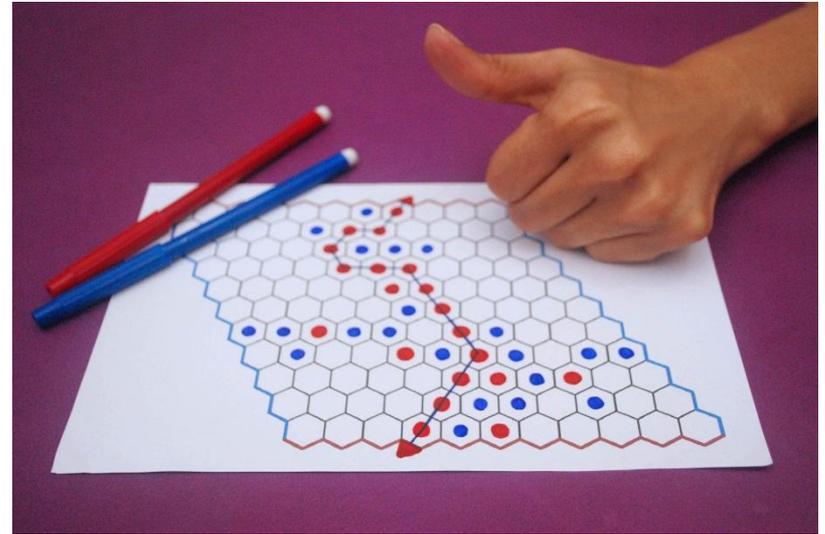
Le matériel

- Un damier à cases hexagonales



La règle

- Chaque joueur à son tour occupe une case, et cherche à rejoindre ses deux rives



La question

- Le joueur qui commence peut-il toujours gagner ?