

*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**

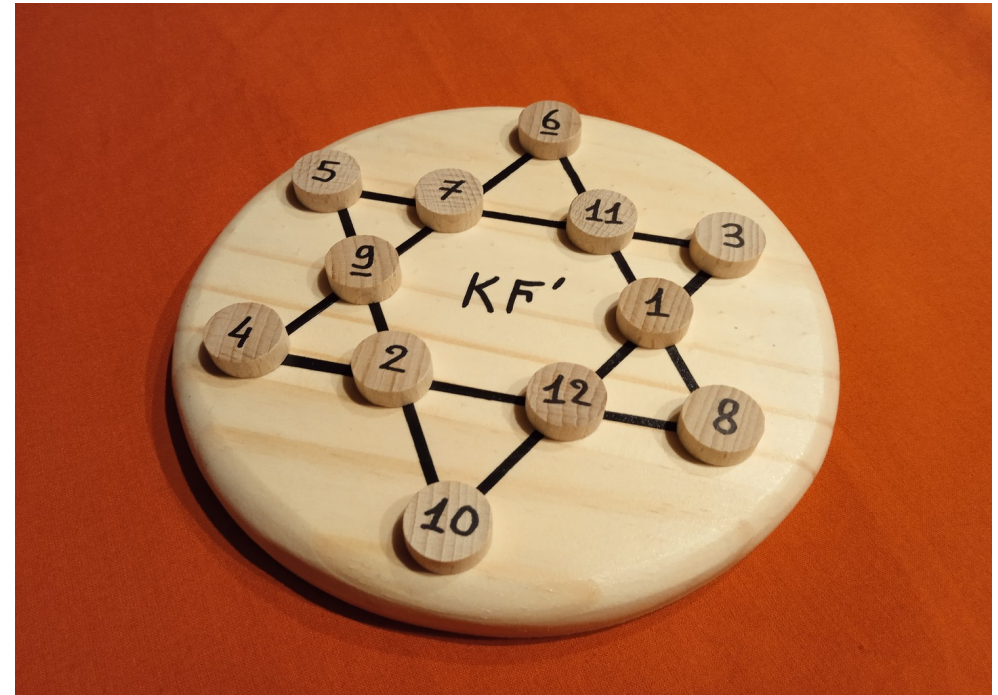


www.atoidejouhet.com

Hèx Grámma KF'

Jeu pour 1 joueur, à partir de 7 ans

Durée d'une partie : de 5 minutes à ... plusieurs années !

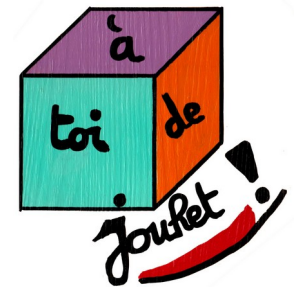


Un jeu de l'Antiquité ...



... originaire de Grèce (?)

Marque Déposée



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française*

Matériel

- un plateau de jeu en Pin maritime.
- un sac en toile de jute contenant 12 pions numérotés en hêtre.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac kraft pour contenir le tout.

Introduction

L' *Hèx Grámma KF'* (traduire par *Hexagramme 26*) est un jeu mathématique simple et complexe à la fois.

Je te résume ci-dessous des heures et des heures de recherches passées sur des pages Internet en français, en anglais et en espagnol pour essayer de remonter à sa naissance et lui donner ce nom ...

Pour la petite histoire ...

... il sera très difficile de donner une origine précise à ce jeu que j'ai fini par appeler l' *Hèx Grámma KF'* et attribuer au *Grecs* anciens : toute recherche sur le sujet conduit inévitablement à se plonger dans les vastes domaines des civilisations Antiques, des Mathématiques, de la Philosophie, des Religions ...

D'un point de vue symbolique, l'hexagramme régulier est aujourd'hui assimilé au *Judaïsme*. Mais il n'en a pas toujours été ainsi : cette assimilation n'est que très récente dans l'Histoire (officiellement en 1897), et d'autres civilisations l'ont également utilisé comme symbole magique, artistique ou astrologique au même titre la religion hébraïque.

Citons *les Phéniciens* (plus ancienne représentation connue, VII ème siècle av. J.C.), *les Hindous* (qui le nomment *Shatkona* dès le III ème siècle av. J.C.) *les Chrétiens* (qui l'utilisent en même temps que les *Juifs* à partir du I er siècle de notre ère) et *les Byzantins* (qui l'utiliseront comme monnaie aux VII ème et VIII ème siècle).

D'un point de vue Géométrique, l'hexagramme est également un objet d'étude chez diverses Civilisations Antiques : *les Égyptiens* vers le XVII ème siècle av. J.C., *les Chinois* et le complexe manuel *Yi Jing* (premier millénaire avant l'ère Chrétienne) et *les Grecs* anciens.

Thalès de Milet et *Pythagore* (VII ème et VI ème siècle av. J.C.) introduisent notamment l'idée que toute forme géométrique est obtenue à partir de droites et de cercles, et *Euclide* et ses fameux « *Éléments* » (premier ouvrage très complet sur la Géométrie, environ 300 av. J.C.) reprend et expose très précisément cette idée.

L'hexagramme est ainsi décrit par les *Grecs* comme la simple rencontre entre un rond et un carré, et serait à la base du *Zodiaque* et des 12 figures astrologiques. Les études arithmétiques qui en ont découlé les ont vraisemblablement conduit à découvrir l'aspect particulier du nombre 12 ... et donc peut-être à celui « magique » du nombre **26** sur les 6 branches de l'hexagramme ?

En termes purement ludique, cela reste une hypothèse personnelle ... après des recherches assez approfondies sur le sujet !

Règles du jeu

Si les origines du jeu sont floues, les règles sont très simples ! Il faut placer les 12 pions, face visible numérotée sur l'hexagramme, de manière à ce que si l'on additionne les 4 pions de chacune des 6 lignes, on obtienne exactement **le nombre 26** partout. Tu as le droit de faire autant de tentatives et d'ajustements que tu le souhaites !

Il existe **80 combinaisons différentes**. Je t'en propose une sur la photo figurant en première page de ce livret, et quelques-unes autres sur mon site www.atoidejouhet.com à la page de l' *Hèx Grámma KF'*

Je ne les ai pas toutes encore découvertes, alors n'hésites pas à m'envoyer des photos de nouvelles solutions sur ma boîte mail !