

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

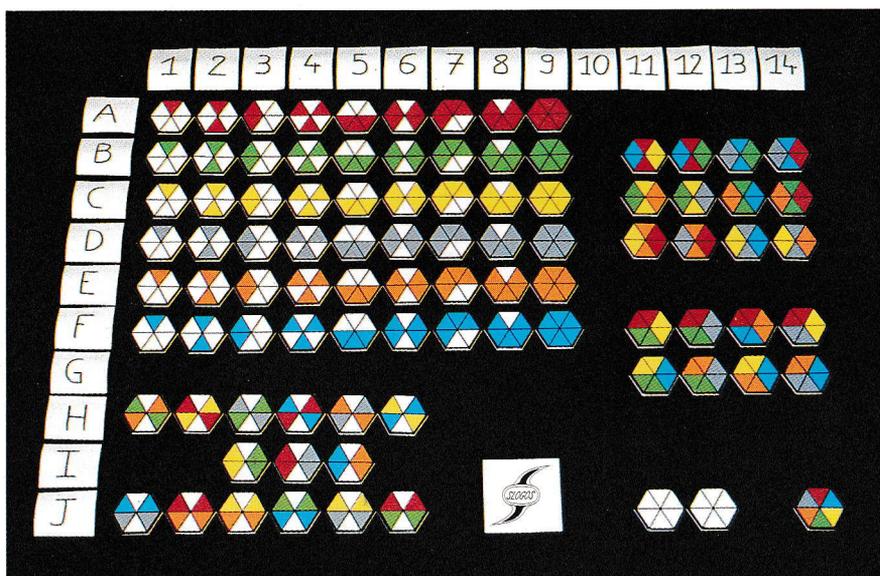


LE SIFAXE

Définition

Composition

Règle du jeu.



Éléments du jeu.

DEFINITION.

Le SIFAXE est un jeu de stratégie géométrique qui se joue de 2 à 6 joueurs, individuellement ou par équipe.

Le but de ce jeu est d'assembler des pièces hexagonales, divisées en triangles équilatéraux de couleur et valeur différentes, qu'il faut faire coïncider de façon à en tirer le meilleur profit en points.

Les valeurs varient selon le genre d'hexagone et la manière dont il est placé au moment de le jouer.

Chaque couleur est représentée de façon équitable sur l'ensemble des hexagones doubles et triples.

Chaque pièce expliquée ci-dessous est accompagnée d'un numéro, *indiqué en italique*, que vous retrouverez sur la photo de la page 2.

COMPOSITION DU JEU.

Le SIFAXE est constitué de 92 hexagones répartis de la façon suivante:

■ HEXAGONES SIMPLES: (A1 à F9)

Ce sont les hexagones de base pour chaque joueur, ils totalisent 54 pièces, 9 pour chaque couleur à savoir: ROUGE, BLEU, JAUNE, VERT, ORANGE et GRIS. Ils se distribuent par couleur complète, c'est-à-dire par 9, une couleur pour chaque joueur.

Le six (A9 à F9) est une pièce maîtresse qu'il est important de bien placer car elle triple les points à la pose.

Exemple : 4 côtés accolés font: $80 \times 3 = 240$.

Si un joueur parvient à placer son six de couleur en faisant coïncider toutes les faces, il obtiendra un bonus multiplié par deux.

Exemple : 6 côtés accolés font: $200 \times 3 = 600 \times 2 = 1200$.

Le trois ou "triplette" (A4 à F4) est l'autre pièce importante des hexagones simples. Il est constitué alternativement de triangles de couleur et de blancs, lesquels respectivement valent 15 et 5 points.

Le décompte se fait en deux opérations:

- 1 - total des points des côtés accolés,
- 2 - prendre comme multiplicateur le numéro du coup joué (ce numéro est indiqué à gauche de la feuille de marque).

Exemple: la triplette, ayant trois côtés accolés dont deux de couleur fait: $15+15+5=35$ points, jouée au neuvième coup donne $35 \times 9 = 315$ points.

■■■ HEXAGONES DOUBLES: (H1 à J7)

Ces hexagones au nombre de 15 comportent 2 couleurs combinées plus le blanc.

Ils doublent les points et servent essentiellement d'*agent de liaison* entre les différentes couleurs par l'intermédiaire du blanc.

Chaque couleur est représentée sur 5 hexagones.

■■■ HEXAGONES TRIPLES: (B11 à G14)

Ces hexagones au nombre de 20 comportent 3 couleurs combinées sans blanc.

Ils triplent les points et ont une grande importance stratégique (cf stratégies). Chaque couleur est représentée sur 10 hexagones.

■■■ LE SIFAXE: (J14)

Cet hexagone, reconnaissable par les 6 couleurs représentées, sert uniquement d'appoint selon le nombre de joueurs, sa valeur est celle de l'hexagone qu'il remplace (cf règle du jeu).

■■■ HEXAGONES BLANCS: (J11 à J12)

Ces hexagones au nombre de 2 servent à commencer la partie, ils sont posés sur la table avant chaque début de partie et ne possèdent aucune valeur. Ils doivent être posés accolés par un côté.

REGLE DU JEU.

■ POUR COMMENCER.

Toute pièce posée sera considérée comme jouée.

Chaque joueur choisit sa couleur.

Tirer au sort afin de décider qui jouera le premier, pour ce faire on retourne les hexagones d'une couleur et celui qui tirera le six ou s'en approchera le plus sera le premier à jouer.

Selon le nombre de joueurs la distribution varie au niveau des hexagones doubles et triples, toutes les pièces sont distribuées excepté pour le jeu à cinq.

Chaque joueur joue à tour de rôle sans jamais passer et en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque hexagone doit être relié à un ou plusieurs autres par au moins 1 face (blanche ou de couleur).

En début de partie le premier joueur doit placer sa première pièce juxtant au minimum une face d'un hexagone blanc.

■ JEU A DEUX:

Les hexagones doubles sont retournés et mélangés après y avoir ajouté LE SIFAXE qui compte comme tel.

Les hexagones triples sont retournés et mélangés.

Chaque joueur aura un total de 27 hexagones.

■ JEU A TROIS:

Les hexagones doubles sont retournés et mélangés.

Les hexagones triples sont retournés et mélangés après y avoir ajouté LE SIFAXE qui compte comme tel.

Chaque joueur aura 21 hexagones.

■ JEU A QUATRE:

Les hexagones doubles sont retournés et mélangés après y avoir ajouté LE SIFAXE qui compte comme tel.

Les hexagones triples sont retournés et mélangés.

Chaque joueur possède 18 hexagones.

■ JEU A CINQ:

Dans ce cas-là, LE SIFAXE n'entre pas dans le jeu, la distribution étant exacte aussi bien pour les doubles que pour les triples qui seront retournés et mélangés.

Chaque joueur aura 16 hexagones.

■ JEU A SIX:

La distribution se fait comme suit:

1 - sur 15 doubles, 12 sont répartis entre les 6 joueurs, les 3 restants attendront la fin de la distribution.

2 - sur les 20 triples, 18 sont répartis, les 2 restants viennent s'ajouter aux 3 doubles écartés précédemment.

3 - on ajoute LE SIFAXE au lot constitué par les doubles et les triples en mélangeant le tout pour distribuer 1 hexagone à chaque joueur dont la valeur sera celle d'un triple (quelle que soit sa valeur théorique).

Ainsi, chaque joueur aura à jouer deux doubles et quatre triples. Il appartiendra au joueur de signaler au marqueur lorsqu'il jouera son double ayant valeur de triple. Ce coup sera noté sur la feuille avec un astérisque (*).
Chaque joueur possède 15 hexagones.

JEU PAR EQUIPES.

Il existe deux possibilités pour jouer par équipe : *l'annoncée et l'alternative.*

■■■ EQUIPES ANNONCEES:

Le choix se fait avant de commencer la partie, les équipes sont constituées par les couleurs:

le Rouge avec le Vert,

le Bleu avec l'Orange,

le Jaune avec le Gris,

ceci afin d'éviter que les joueurs d'une même équipe puissent jouer l'un après l'autre. Chaque équipe jouera alternativement dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les points de chaque joueur d'une équipe s'additionnent en fin de partie.

■■■ EQUIPES ALTERNATIVES:

Ce système d'équipe fait appel à la stratégie.

Le choix du coéquipier se fait en cours de partie et se détermine par des "appels" et des "confirmations".

L'appel se fait par la pose d'un diabolo (A2 à F2), la réponse se fait par la pose du premier diabolo joué à la suite de cet appel, même si celui-ci est utilisé plusieurs tours après.

Exemple:

Le joueur ayant les Gris pose son diabolo(D2), il fait appel. Plusieurs tours après le joueur ayant les Verts en posant son diabolo (B2) répondra à l'appel des Gris et constituera ainsi la première équipe.

La constitution de la deuxième équipe se fera de la même façon tout en sachant que le quatrième diabolo joué constituera non seulement l'équipe n°2 mais aussi l'équipe n° 3.

LA MARQUE.

■ LES POINTS:

Le décompte des points s'effectue comme indiqué dans le tableau ci-dessous:

HEXAGONE :	SIMPLE	DOUBLE	TRIPLE
1 face	5 points	10 points	15 points
2 faces	20 points	40 points	60 points
3 faces	50 points	100 points	150 points
4 faces	80 points	160 points	240 points
5 faces	120 points	240 points	360 points
6 faces	200 points	400 points	600 points

Avant de commencer la partie il vaut mieux désigner un *marqueur* qui se chargera de suivre et noter chaque coup dans la colonne correspondante. Les feuilles de marque comportent des lignes de sous-total qui montrent l'évolution de la partie, ces chiffres peuvent être consultés à tout instant par les joueurs.

A vos chevaux et soyez astucieux.

LE SIFAXE

Stratégies de Base

Pour Mieux “ Sifaxer ”...

STRATEGIES DE BASE.

LE SIFAXE offre deux stratégies principales possibles:

A - la stratégie du six

B - la stratégie de la triple.

Il convient de faire un choix entre le six et la triple en début de partie et de bâtir sa stratégie de jeu autour de la pièce choisie afin d'en tirer le meilleur profit.

A - La stratégie du six consiste à édifier un plan tactique pour pouvoir placer cette pièce *avec le bonus* ce qui donne un avantage décisif:

$$200 \times 3 = 600 \times 2 = 1200.$$

Pour parvenir à ce résultat il est conseillé d'économiser le plus longtemps possible les pièces de sa propre couleur.

B - La stratégie de la triple consiste à la poser au dernier coup, ou du moins le plus tard possible, en l'accolant par le maximum de côtés. Pour parvenir à ce résultat il est astucieux de garder le plus longtemps possible un double contenant sa propre couleur. Cette pièce qui peut servir à l'édification d'un plan pour exploiter sa triple permet surtout de bloquer facilement un adversaire qui prépare l'installation de sa propre pièce.

Il appartient aux joueurs d'être vigilants tant que la triple des adversaires n'est pas jouée.

QUELQUES ASTUCES...

Pour élaborer un plan il faut prendre en considération le fait qu'une couleur est représentée 25 fois:

- 9 fois dans les hexagones de sa couleur
- 5 fois dans les hexagones doubles
- 10 fois dans les hexagones triples
- 1 fois sur LE SIFAXE.

Toutefois pour le jeu à cinq (cf page 6), chaque couleur n'est représentée que 24 fois, LE SIFAXE n'étant pas utilisé.

Pour défendre sa couleur il faut parvenir à faire tomber tous les hexagones doubles et triples, ayant sa couleur, détenus par les adversaires de sorte qu'ils ne puissent vous bloquer pendant l'élaboration de votre plan, selon la stratégie retenue.

Pour commencer une partie il est conseillé de jouer son hexagone simple n'ayant qu'un seul côté de couleur.

LE SIFAXE est un jeu où la mémoire et l'attention jouent un rôle déterminant. Plus le joueur aura *visualisé* les combinaisons possibles, plus sa tactique sera efficace.



Toute l'équipe du SIFAXE se tient à votre disposition pour répondre aux questions que vous voudrez bien lui poser. Pour cela il suffit de nous écrire à l'adresse suivante:

Société SLOGOS
Service Relations Clients
Boîte Postale 207
60762 MONTATAIRE CEDEX