

# PANDOCRÉON *Hepta Mensa*

## Présentation

Hepta Mensa est une règle alternative basée sur le matériel du jeu *7 de table* (<http://7detable.free.fr>). Il vous est possible d'y jouer sans posséder ce dernier, grâce à la description qui en est faite plus loin, mais n'hésitez pas à vous procurer ce très bon jeu au matériel somptueux (pions en bois, étui en cuir).

Hepta Mensa est un jeu de stratégie abstrait avec un peu de hasard, pour 2 joueurs de tout âge, et dont les parties durent environ 15 minutes.

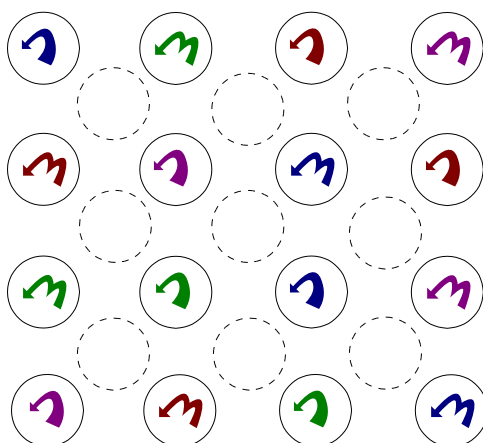
## Description du matériel

Le jeu *7 de table*, dont Hepta Mensa utilise le matériel, est prévu pour un maximum de 4 joueurs. Chaque joueur possède 8 pions de la même couleur, répartis en deux catégories :

- 4 pions ronds et plats, dont
  - 2 avec une face « double-flèche » (↔) et une face « éclair » (⚡)
  - 1 avec une face « simple-flèche » (↗) et une face « pièce de monnaie » (①)
  - 1 avec une face « simple-flèche » (↖) et une face « recyclage » (♻️)
- 4 pions biseautés, avec une face « centaure » (♁) et
  - 2 avec une face « un caillou » (○)
  - 1 avec une face « deux cailloux » (○○)
  - 1 avec une face « lune » (☾)

## Installation du jeu

Pour jouer à Hepta Mensa, il faut commencer par installer un « plateau de jeu ». Celui-ci est constitué des 16 pions plats, posés en carré (4 lignes de 4 colonnes) en les espaçant suffisamment pour pouvoir poser 9 pions biseautés entre eux. Posez les pions en affichant les faces fléchées, en les plaçant au hasard. Voici un exemple :



## Déroulement de la partie

Chacun des deux joueurs choisit une couleur, et prend les 4 pions biseautés correspondants. Il reste donc, de côté, 8 pions biseautés (dont certains pourront être utilisés durant la partie, vous verrez cela par la suite). Lorsqu'un joueur pose un pion, il le fait dans l'espace libre situé entre 4 pions plats.

A tour de rôle, les joueurs vont devoir effectuer une action, au choix parmi trois :

- Poser un pion biseauté face « caillou ».
- Retourner un pion plat, en obéissant à la règle ci-dessous.
- Poser un pion biseauté face « centaure », en obéissant à la règle ci-dessous.

Un joueur ne peut plus effectuer la moindre action lorsqu'il a posé tous ses pions biseautés.

### *Poser un pion Caillou*

En posant un pion biseauté représentant un ou deux cailloux, vous marquez des points (temporairement, suivant la suite du jeu). En effet, le but du jeu est d'accumuler le plus de points possibles, et ceux-ci sont principalement acquis grâce aux cailloux présents en jeu.

### *Retourner un pion plat*

Vous pouvez retourner n'importe quel pion plat « double-flèche » en contact avec un pion biseauté adverse ; vous obtenez alors un pion « éclair ».

Lorsqu'un pion « caillou » adverse est en contact avec au moins deux pions « éclair », vous pouvez retourner un pion plat « simple-flèche » qui est aussi en contact. Il y a alors deux possibilités :

- C'est un « recyclage », le pion « caillou » adverse est alors retourné sur sa face « centaure ».
- C'est une « pièce de monnaie » ; dans ce cas, le pion plat est remplacé par un pion biseauté « centaure » d'une couleur différente de celles utilisées par les deux joueurs. Le pion plat est alors écarté du jeu.

### *Poser un pion Centaure*

Lorsque vous posez un pion biseauté face « centaure », vous choisissez un pion plat « simple-flèche » qui est à son contact et le retournez. Le pion plat est remplacé par un pion biseauté « centaure » d'une couleur différente de celles utilisées par les deux joueurs.

- Si le pion plat était un « recyclage », il est simplement écarté du jeu.
- S'il s'agissait d'une « pièce de monnaie », vous récupérez le pion ; il vous servira pour le décompte final des points.

### *Fin du jeu*

Lorsque les deux joueurs ont posé tous leurs pions biseautés, la partie est terminée et on effectue le décompte final des points.

Chaque pion biseauté « caillou » en jeu rapporte autant de points que de cailloux présents sur sa face visible.

Chaque pion plat « pièce de monnaie » en possession d'un joueur rapporte 1 point.

En cas d'égalité, le joueur ayant posé le premier ses quatre pions biseautés a gagné.