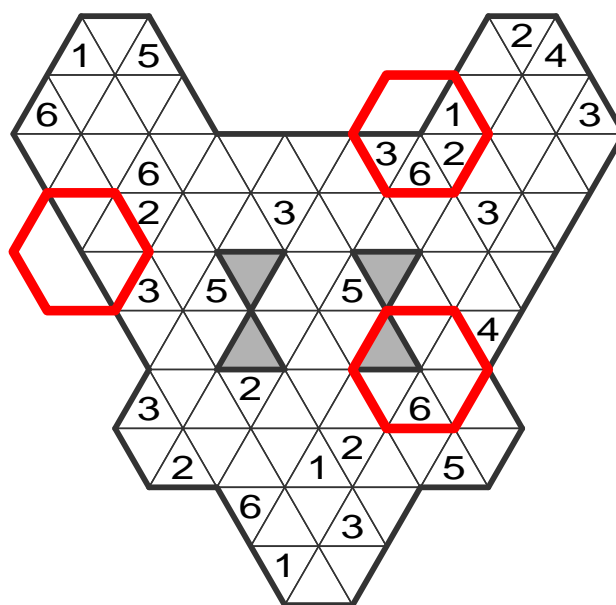


*Régions normales*



*Régions partielles*

*Les grilles du jeu X-A-GO sont des assemblages de régions hexagonales divisées en six cases triangulaires. Ces grilles sont de formes et de tailles diverses, d'une dizaine de cases à plusieurs centaines.*

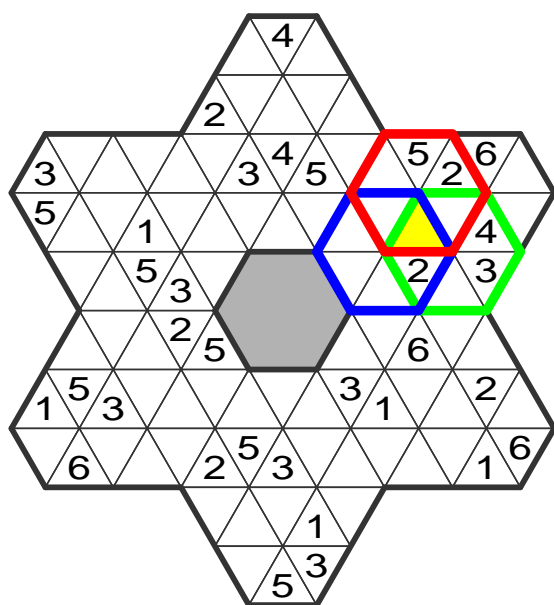
-

*Les régions hexagonales sont dites normales, et chacune doit être complétée afin de contenir une fois chacun des chiffres 1 à 6.*

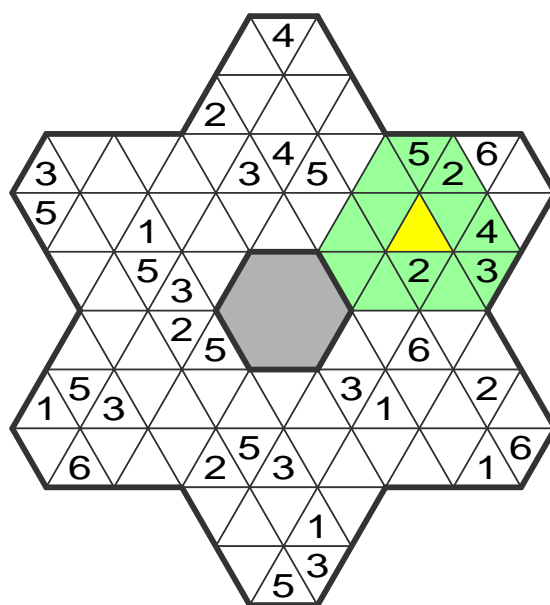
-

*Sur les bords internes ou externes, des groupes de cases forment des hexagones incomplets (de trois à cinq cases). Ces groupes sont des régions partielles et chacune doit être complétée afin de contenir des chiffres choisis parmi 1 à 6, sans aucun double.*

[www.x-a-go.fr](http://www.x-a-go.fr)



(1)



(2)

### Observations:

*Dans la figure (1) la case jaune appartient aux trois régions normales bleue, verte et rouge.*

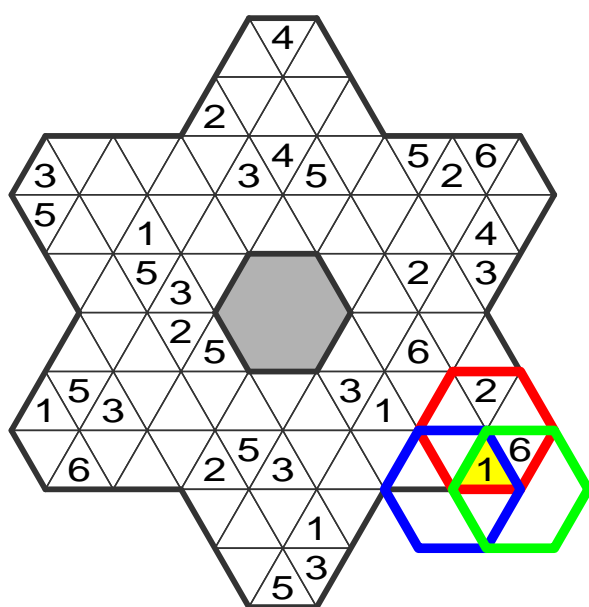
*Les cases de ces trois régions sont donc voisines de la case jaune.*

-

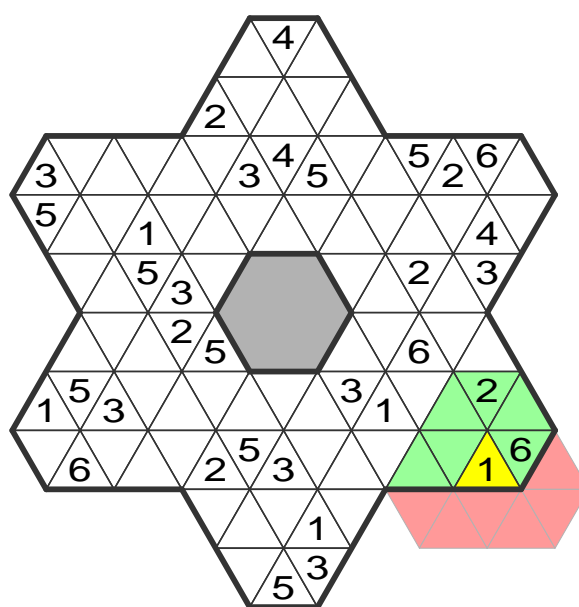
*Dans la figure (2) nous retrouvons la case jaune ainsi que ses douze voisines immédiates.*

*La case jaune ne peut recevoir aucun des chiffres présents dans les cases vertes,*

*et le chiffre qui sera placé dans la case jaune ne devra être placé dans aucune des cases vertes.*



(3)



(4)

### Observations:

*Dans la figure (3) la case jaune appartient aux trois régions bleue, verte et rouge.*

*Mais les régions bleue et verte étant partielles, la case jaune ne possède que six voisines qui apparaissent en vert dans la figure (4), avec l'emplacement des voisines manquantes représenté en rouge.*

-

*La case jaune ne peut recevoir aucun des chiffres présents dans les cases vertes, et le chiffre qui sera placé dans la case jaune ne devra être placé dans aucune des cases vertes.*