



La règle de ce jeu repose sur deux principes indissociables : le principe d'assemblage des pièces par **juxtaposition médiane** et le principe de validation des juxtapositions par **somme vectorielle**.

Matériel

Le jeu est composé de 30 pièces rectangulaires appelées Vectominos.

But

Être le premier à se défaire de ses Vectominos.

Nombre de joueurs

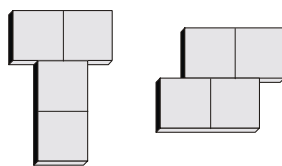
2 à 4 joueurs.

Mécanisme

Juxtaposition médiane

La juxtaposition médiane consiste à toujours mettre en contact médian un carré d'un Vectomino avec les deux carrés d'un autre Vectomino.

Les deux types de juxtaposition autorisée sont représentés ci-contre.



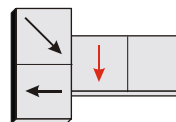
Validation de la juxtaposition

Un carré d'un Vectomino ne peut être en contact avec les deux carrés d'un autre Vectomino que si le vecteur représenté sur le premier carré est la somme des vecteurs représentés sur les deux autres.

Liaisons

Liaison simple

Toute juxtaposition qui nécessite une seule somme vectorielle pour être validée est appelée liaison simple.

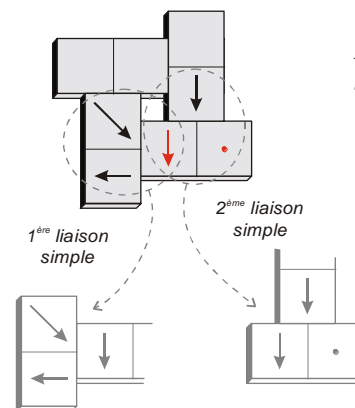


Le **vecteur rouge** est la somme des deux autres vecteurs, cette juxtaposition validée est une **liaison simple**.

Liaison double

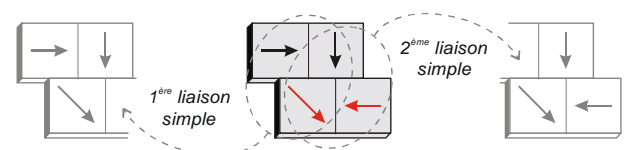
Une juxtaposition qui nécessite deux sommes vectorielles pour être validée est appelée liaison double.

Ce type d'assemblage fait donc apparaître deux liaisons simples en un seul coup.



Il existe deux types de liaisons doubles :

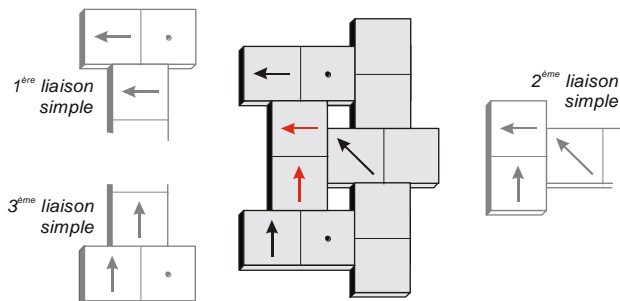
- la liaison dite en « double T » représentée à gauche ;
- la liaison dite « imbriquée » représentée ci-dessous.



Liaisons triples et quadruples

Il s'agit de liaisons validées par trois sommes vectorielles pour la triple et quatre sommes vectorielles pour la quadruple.

On réalise alors trois ou quatre liaisons simples en un seul coup.



L'assemblage ci-dessus représente une liaison triple.

Déroulement d'une partie

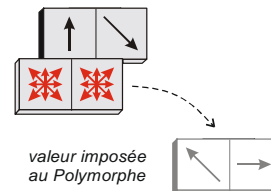
- Les joueurs se partagent les Vectominos au hasard et de façon équitable. Pour une partie à quatre joueurs les deux pièces restantes sont écartées du jeu.
- Le joueur désigné pour débiter la partie, retire de son jeu le Vectomino de son choix et le pose, face visible, sur la table.
- Le joueur suivant doit juxtaposer l'un de ses Vectominos à celui déjà posé sur la table.
- La partie se poursuit en jouant à tour de rôle.
- Si un joueur ne peut pas placer de Vectomino, il passe son tour.

- Si un joueur place un Vectomino de façon illicite, il doit le reprendre et passer son tour. De plus, l'adversaire qui a remarqué l'erreur choisit et lui donne l'un de ses propres Vectominos.

Une liaison double permet de rejouer.
Une liaison triple ou quadruple donne la partie gagnée sur-le-champ.

Le Polymorphe

Le Polymorphe peut prendre la forme de n'importe quel Vectomino.



Son placement détermine son ou ses apparences possibles.

Ce n'est qu'en tenant compte de ces apparences possibles que l'on peut juxtaposer, par la suite, d'autres Vectominos à ce Polymorphe.

Scores

A la fin d'une partie, chacun compte le nombre de Vectominos non placés qui lui reste, cela détermine les points qu'il reçoit.

S'il s'agit d'une partie gagnée par une liaison triple ou quadruple, on applique la même règle en considérant que le vainqueur n'a plus de Vectomino et que les autres joueurs en ont chacun **10 de plus**.

Au bout de plusieurs parties, le vainqueur est celui qui totalise le plus petit nombre de points.

