POLYMINX

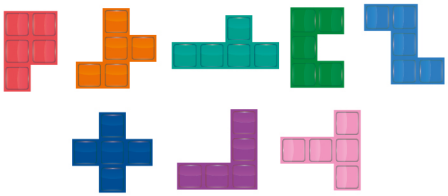
RÈGLES DU JEU

CreativaMente
LUDO ERGO SUM

Matériel

60 polyominos en carton: 4 kits de 15 pièces:

8 pentominos (polyominos composé de cinq carrés identiques, reliés entre eux le long d'au moins un côté)



4 tétrominos (polyominos composés de quatre carrés identiques)

2 triominos (polyominos composés de trois carrés identiques)

1 domino (le seul polyomino composé de deux carrés)

49 cartes grand format, 98 figures géométriques pour 3 niveaux de difficulté:

cartes faciles

cartes de difficulté moyenne

cartes difficiles

2 dés en bois:

le dé TOUR, pour décider comment faire le tour du jeu

le dé TEST, pour décider lequel des 6 tests de cartes doit être effectué

4 pions en bois pour marquer les points

ce livret d'instruction

1 tableau des scores

But du Jeu

POLYMINIX est un jeu de société où vous devez placer certains des polyominos de votre kit pour recouvrir une figure (qui est sur une carte) ou pour composer une figure, comme décrit par le problème.
À chaque tour de jeu, qui varie en fonction du dé TOUR, des points (de 1 à 3) sont attribués à un ou plusieurs joueurs, qui avanceront leur marqueur de score en conséquence. Le joueur qui atteint la ligne d'arrivée en premier (12 points) gagne.

JEU N. 1 - RECOUVRE LA FIGURE

Préparation et Début du Jeu

Les 49 cartes sont divisées selon les trois niveaux de difficulté (vert, jaune et rouge), et chacun des trois tas est mélangé et placé au centre de la table.
Chaque joueur prend un kit complet de 15 polyominos dans la boîte.
Chaque joueur prend un marqueur de score dans la boîte et le place sur la feuille de score, sur la case de départ de sa propre couleur.
C'est le joueur le plus jeune qui commence et le jeu continue en sens horaire.

Tour de Jeu

Le Joueur dont c'est le Tour (JdT) lance le dé TOUR, qui définit le mode de tour de jeu, comme spécifié dans le tableau ci-dessous.

	Le PREMIER joueur qui termine le TEST gagne 3 points. Les autres joueurs ne marquent aucun point.
	Le PREMIER joueur qui termine le TEST gagne 3 points, le SECOND 2 points et le TROISIÈME 1 point. Si vous jouez à 4, le joueur qui termine le dernier ne marque aucun point.
	TOUS les joueurs qui terminent le TEST avant la fin du temps imparti gagnent 2 points. Il est suggéré de définir une durée de 1 minute pour le test, puis de réduire ce temps (par exemple 45 secondes, puis 30) au fur et à mesure que vous devenez plus rapide avec la pratique.
	Dans ce cas, le test consiste à compléter DEUX CARTES en séquence, au lieu d'une seule. Le PREMIER joueur à recouvrir les figures sur les deux cartes gagne 3 points (les autres joueurs ne gagnent aucun point). Si pour recouvrir la deuxième carte il est nécessaire d'utiliser un ou plusieurs polyominos déjà utilisés pour la première carte, ces polyominos sont pris de la première carte.
	Au lieu d'utiliser tous une carte de la même couleur, chaque joueur est libre de choisir la sienne dans le jeu qu'il préfère, étant donné que celui qui termine le test en premier gagnera 3 points s'il a utilisé une carte rouge, 2 points s'il a utilisé une carte jaune et 1 point a recouvert une carte verte.
	Le JdT met le dé TOUR sur la face qu'il préfère.

Chaque joueur, dans le sens horaire à partir du JdT, prend la première carte en haut du paquet indiqué par le JdT.

Si le dé TOUR indique , chaque joueur, toujours dans le sens horaire mais en laissant le JdT en dernier,est en revanche libre de prendre la carte du paquet qu'il préfère.

Si le dé TOUR indique 1 2 chaque joueur prend deux cartes en haut du paquet, toujours de la même couleur que les cartes prises par le JdT. Chaque joueur choisit le côté de sa carte qu'il souhaite utiliser. Lorsque tous les joueurs ont pris les cartes, le JdT lance le dé TEST, qui définit les polyominos qui doivent ou ne doivent pas être utilisés, comme spécifié dans le tableau ci-dessous.

!	Vous devez utiliser tous les polyominos indiqués dans la case du haut à gauche.
!	Vous devez utiliser tous les polyominos indiqués dans la case du haut au milieu.
?	Vous devez utiliser tous les polyominos indiqués dans la case du bas à gauche, plus d'autres polyominos de votre choix: 1 polyomino si X, est indiqué, 2 polyominos si c'est indiqué X Y et 3 polyominos si c'est indiqué X Y Z.
?	Vous devez utiliser tous les polyominos indiqués dans la case du bas au milieu, plus d'autres polyominos (1, 2 ou 3) de votre choix.
⊘	Vous pouvez utiliser tous vos polyominos, à l'exception de tous ceux qui sont indiqués dans la case du haut à droite.
A+B	Vous devez utiliser autant de polyominos que ceux indiqués dans la case du bas à droite. Ces polyominos doivent avoir la surface indiquée. Par exemple, si la case indique 2 3 5 5 5 vous devez utiliser 5 polyominos, et notamment le seul domino 2, 1 parmi les 2 triominos 3 et 3 parmi les 8 pentominos 5 5 5.

Le tour commence lorsque le JdT lance le dé TEST. Les joueurs commencent à recouvrir la figure (la surface blanche divisée en carrés) de leur carte avec leurs polyominos. Lorsque tous les joueurs ont terminé le test, les scores sont attribués et les joueurs avancent leur marqueur de score d'autant de cases que les points qu'ils viennent de gagner. Les cartes utilisées pour le test sont placées sous le paquet correspondant et le jeu se poursuit avec le tour de jeu suivant.

NOTES

- Un carré est pris comme unité de mesure de la surface à couvrir. En effet, le nombre imprimé sur la surface blanche correspond au nombre de carrés dont il est composé.
- Le côté du carré est l'unité de mesure du périmètre des figures requis dans le Jeu n. 2.
- Sur la carte est indiqué le nombre de carrés de la forme géométrique à recouvrir. Surtout dans les trois tests ?, ? et ⊘ l'indication de la surface est très utile pour choisir les polyominos avec le nombre correct de carrés.
- Les polyominos peuvent être tournés, déplacés et surtout renversés, mais ils ne peuvent pas sortir (de la forme) ou se superposer: la somme du nombre de carrés des polyominos utilisés pour couvrir la figure doit correspondre à la surface indiquée.

Fin du Jeu

Le joueur qui atteint ou dépasse le score final gagne la partie. Si deux ou plusieurs joueurs atteignent ensemble le même score, supérieur ou égal à 12, les joueurs ayant le même score font un tour supplémentaire pour déterminer qui gagnera, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur dépasse tous les autres.

JEU N. 2 - RÉSOUS LE PROBLÈME

Préparation et Début du Jeu

Comme le jeu N.1, à la seule exception que les cartes sont laissées dans la boîte: chaque joueur prend un kit de 15 polyominos et un marqueur de score, qu'il place sur la case de départ de la feuille de score.

C'est le joueur le plus jeune qui commence et le jeu continue en sens horaire.

Tour de Jeu

Le JdT décide le mode du tour de jeu, en choisissant un parmi et .

Le JdT lance les deux dés, recherche le problème à résoudre dans le tableau ci-dessous et l'annonce à tous les joueurs qui, en même temps, commencent à composer une figure qui correspond aux conditions du problème. Par exemple, si les 2 dés indiquent et , vous devez composer une figure de surface 26 et périmètre 24.

Comme pour le Jeu N.1, lorsque tous les joueurs ont terminé leur test, les scores sont attribués et les joueurs avancent leur marqueur de score.

Fin du Jeu

Comme pour le Jeu N.1, le joueur qui atteint ou dépasse le score final gagne la partie.

	!	!	?	?		A+B
	3	12	14	22 20	3	5
	4	15	18	22 22	5	5
	5	24	22	26 24	7	5
	6	35	24	26 26	9	6
	7	48	26	28 24	11	6
	8	56	28	28 28	14	7

C — Compose un carré avec le côté C

S — Compose un rectangle avec la surface S

P — Compose un rectangle avec le périmètre P

S P — Compose une figure avec la surface S et le périmètre P (dans ce cas, les deux conditions doivent être satisfaites).

N — Compose une figure symétrique composée de N polyominos

C — Compose un carré côté C avec 1, 2 ou 4 trous (placé dans une position symétrique)

CreativaMente ToKalon
La scuola che vogliamo
www.creativamentetokalon.it

Un Jeu de: Emanuele Pessi, Anna Mazzitelli et Maria Cristina Migliucci
Graphisme de: Domenico Monforte
Produit par: CreativaMente srl - Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB), Italie

CreativaMente
LUDO ERGO SUM