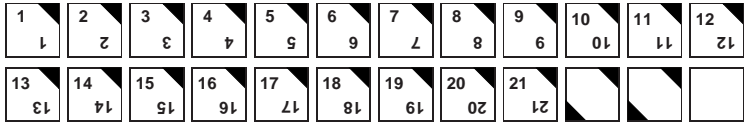


# EXOMINOS – GaalN 2009

Les **EXOMINOS** sont en quelque sorte un Hyper-Jeu, c'est à dire un jeu à partir duquel on peut inventer de nouveaux jeux, un peu comme les dominos ou les cartes. Le nom « exo-minos » évoque un jeu de dominos un peu exotiques mais il provient aussi des deux configurations alternatives qu'on peut former avec les pièces : **EXO** et **ENDO**. Le jeu est composé de 21 jetons carrés numérotés de 1 à 21 pouvant être orientés de quatre façons, de 2 jokers qu'on peut orienter de deux façons, et d'1 white, non-orientable.



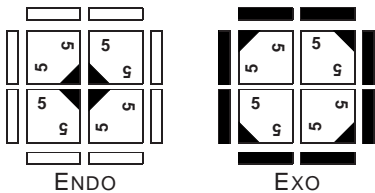
Les orientations possible d'un exomino, d'un joker et d'un white



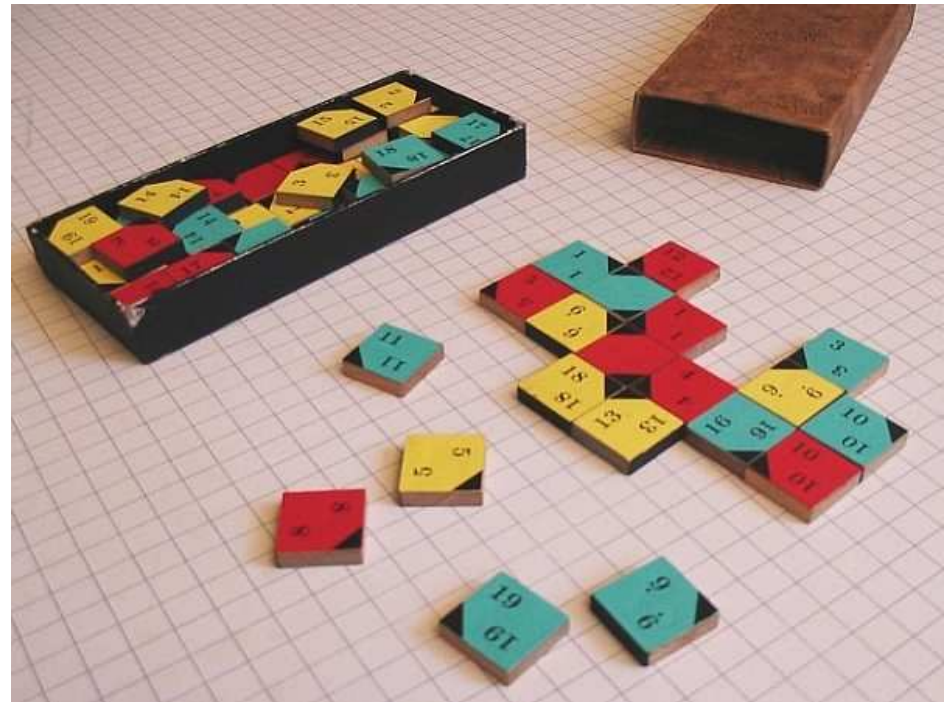
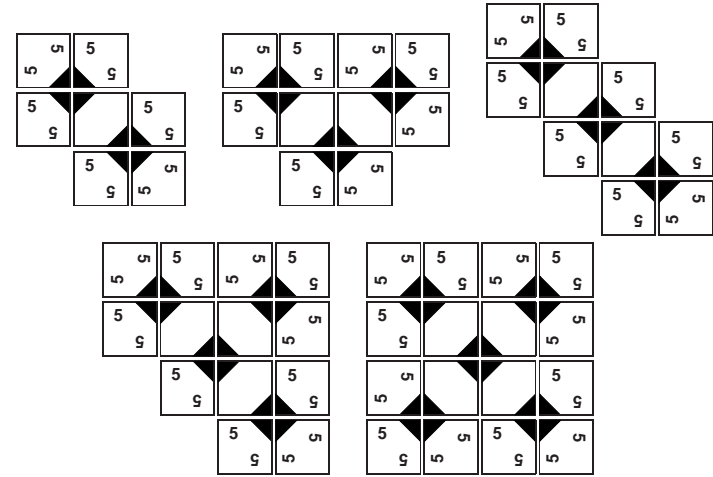
Les exominos sont de petites pièces carrées dont la tranche présente une certaine épaisseur et une couleur qui permet de repérer plus facilement l'orientation. Les petits dessins montrent les pièces écrasées comme des cafards de façon à en faire apparaître la tranche.



Les deux configurations remarquables Endo et Exo, qu'on peut repérer sur la tranche.

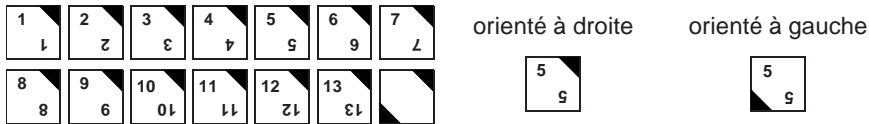


Avec plusieurs set d'exominos de différentes couleurs, on peut ensuite former des configurations remarquables plus complexes, comme l'attestent ensuite les petits dessins suivants qui suivent.



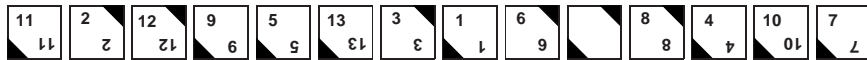
# GENOME

**GENOME** est un jeu à plusieurs joueurs (au moins deux mais plus que deux c'est plus drôle), qui se joue avec autant de sets d'EXOMINOS qu'il y a de joueurs et de couleurs possibles dans l'arc-en-ciel. Chaque joueur possède un **génom**, composé d'une suite de treize **gènes orientés** et d'un **junk**. Le **junk** peut remplacer n'importe quel gène, et n'a pas d'orientation. Le génome est matérialisé par les treize premières pièces et un joker provenant d'un set d'EXOMINOS. Chaque joueur a un set de couleur différente.



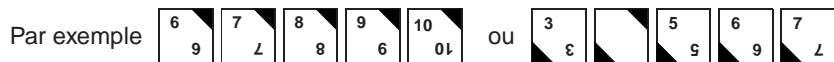
## CONFIGURATION INITIALE

Chacun des joueurs compose un génome adverse en formant une suite aléatoire avec les treize gènes et le junk. Ensuite les joueurs échangent leur place et prennent connaissance de leur génome.



## LE BUT DU JEU

Pour gagner, un joueur doit former dans un génome adverse une suite orientée et contiguë de 5 gènes qui lui appartiennent (conformément aux dernières avancées en génétique, cette séquence s'exprime dans le génome adverse, ce qui est létal pour son organisme).



## DÉROULEMENT DU JEU

Les adversaires jouent à tour de rôle. Chaque joueur peut réaliser à son tour

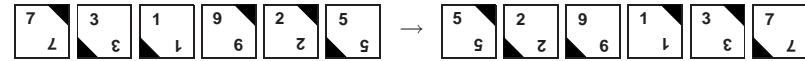
- soit une **inversion**,
- soit une **translocation**

## Inversion

Le joueur inverse un segment dans son propre génome. Une des extrémités du segment doit être un gène de son propre génome, les autres gènes du segment ne lui appartiennent pas nécessairement.



Noter que l'inversion change l'orientation :



## Translocation (directe ou inversée)

Le joueur envoie un segment d'un génome (pas nécessairement le sien) vers un autre, après l'avoir éventuellement inversé. Il ne peut transloquer que des gènes qui lui appartiennent.

