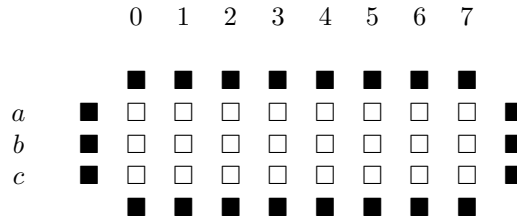


Le Jeu de TERMINUS

GaalN

PRÉSENTATION DU JEU

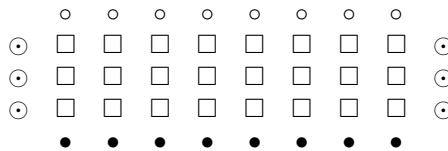
Le TERMINUS se joue à deux ; les joueurs sont désignés par leur couleur respective : les noirs et les blancs. Le plateau de jeu – de dimensions 10 par 5 – est composé du **Domaine Fondamental** “□” au centre, entouré de la **Matrice** : “■”.



Il existe trois types de pièces :

- **8 nodules blancs** “○”
- **8 nodules noirs** “●”
- **6 œufs rouges** “⊙”

Au début du jeu ils sont disposés ainsi dans la Matrice :



A tout moment de la partie, les deux colonnes de la Matrice ne pourront accueillir que des œufs, la ligne du bas que des nodules noirs, et la ligne du haut que des nodules blancs.

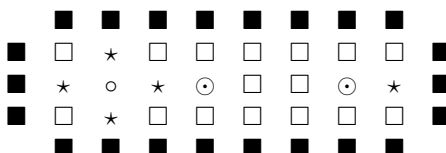
RÈGLES GÉNÉRALES

- Le Domaine Fondamental est *torique* : lorsqu’on se déplace horizontalement et qu’on dépasse le bord droit, on se retrouve à gauche, et réciproquement. De même verticalement. Il faut donc voir tous les déplacements sous cet angle de toricité.
- La Matrice par contre n’est pas torique : tant qu’un nodule ou un œuf est dans la Matrice, tout se passe comme si le plateau de jeu était traditionnel.
- Pour gagner, il faut faire pénétrer tous les nodules de sa couleur sur le Domaine Fondamental ; lorsque 7 nodules sont déjà sur le Domaine, et que le dernier peut entrer en un coup le joueur énonce “terminus”, et on dit que l’adversaire est en “phase terminale”.
- L’Adversaire ne peut pas bouger la pièce que vous venez de jouer.
- A chaque tour, le joueur peut bouger soit un œuf, soit un nodule de sa couleur.
- Un œuf ne peut pas sauter sur un autre œuf ; de même un nodule ne peut pas sauter au dessus d’un autre nodule, qu’il soit de sa couleur ou non.

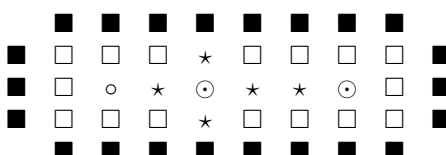
DÉPLACEMENTS AUTORISÉS

Translation régulière

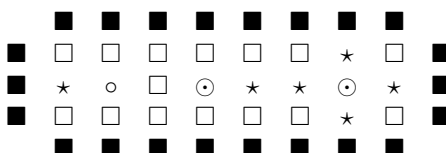
On peut déplacer un nodule ou un œuf selon les lignes et les colonnes **d'un nombre de cases arbitrairement grand**, tant qu'on ne rencontre pas d'autre pièce. Dans l'illustration, les cases accessibles au nodule blanc par translation régulière sont indiquées par une étoile ★ (On voit ici le caractère torique du Domaine Fondamental).



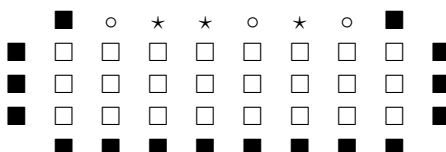
Dans la même configuration, les endroits accessibles à l'œuf de gauche :



Les endroits accessibles à l'œuf de droite :

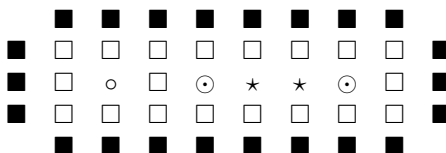


La translation régulière est valide aussi dans la Matrice. Les cases accessibles au nodule blanc du milieu sont indiquées par une ★.

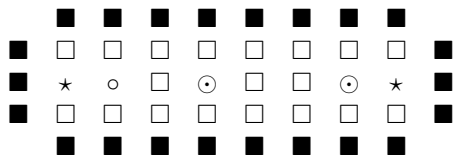


Translation singulière

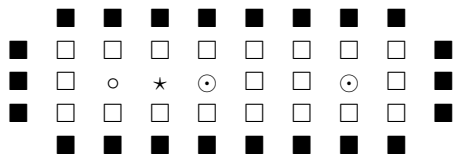
Au cours d'une translation singulière, un nodule peut sauter sur un **unique** œuf ou un œuf sur un **unique** nodule ; là encore, le nombre de cases parcourues est arbitrairement grand. En reprenant l'exemple précédent, voici cette fois les endroits accessibles au nodule blanc par translation singulière :



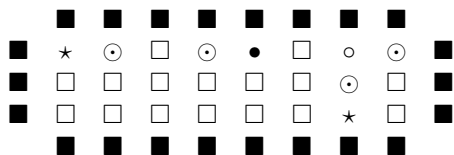
Voici pour l'œuf de gauche :



Voici pour l'œuf de droite :



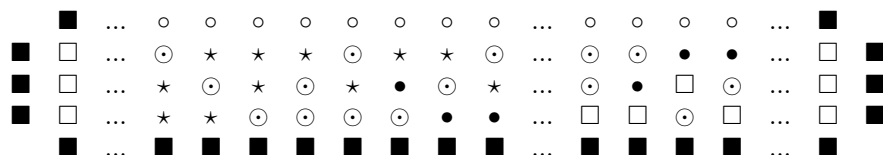
Dans cet autre exemple, des obstructions empêchent certaines translations singulières du nodule blanc :



Transformation Naturelle

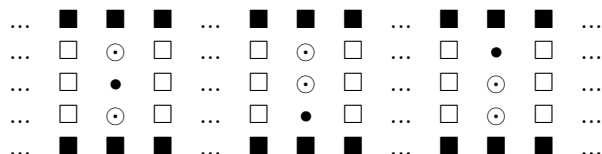
Pour faire entrer un nodule sur le Domaine Fondamental (on dit qu'il **naît**), il faut qu'il y ait un œuf sur la colonne qu'il occupe. Le nodule pénètre alors par translation (régulière ou singulière).

A gauche, le nodule blanc peut naître en positions \star ; à droite, il ne peut pas naître.



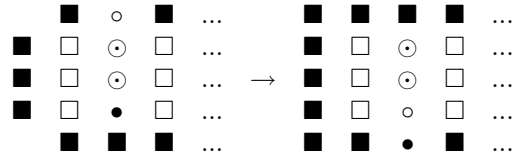
Fécondation – Transvection

Pour **féconder** un nodule adverse, il faut aligner 2 œufs sur la colonne qu'il occupe.

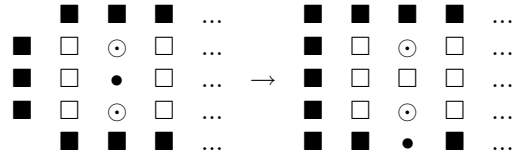


Si le joueur blanc **féconde** un nodule noir en déplaçant un œuf, il peut **transvector** le nodule noir à la Matrice si la case est libre ; s'il a par ailleurs un nodule blanc sur la même colonne, ce dernier prend la place du nodule noir qui vient de mourir.

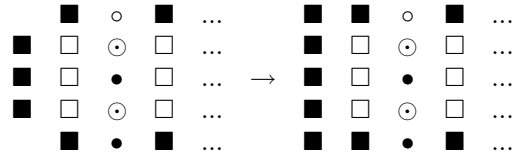
[● meurt, ○ naît]



[● meurt] (rq : ici le nodule noir peut renaître au coup suivant).



[rien ne se passe]



RÉALISATION PLASTIQUE DU TERMINUS

Les pièces

Les nodules et les œufs seront moulés en map coloré avec des pigments, puis vernis au plastique liquide. Les nodules sont de couleur unie (blanche ou noire), les œufs sont rouges marbré de noir et seront montés sur coquetier royal en métal argenté. On prévoira une boîte à œufs en plastique vert clair pour ranger les six œufs ; la boîte pourra être verrouillée de manière à “brider” le jeu lorsqu’il n’est pas utilisé.

Le plateau

Le plateau de jeu est grand sans être encombrant, il est orange zébré de noir et de fines lignes noires indiquent la démarcation du damier. Les cases de la Matrice restent vierges, tandis que chaque case du Domaine Fondamental est reconverte par un carré dont les bords sont approximatifs et dont la couleur est sombre et aléatoire. Le tout est verni, et contrecollé sur une fine planche de bois. On ajoutera autour un petit liseré en adhésif noir pour protéger les bords du plateau.