

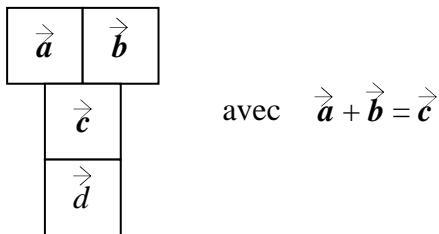
# Règles de démarrage rapide

## Relatron

- 2 à 4 joueurs.
- But : être le premier à arriver sur la dernière case (*exactement*).
- À son tour, le joueur lance deux dés :
  - il choisit un bilan pour avancer (*somme, différence ou produit des deux valeurs*) ;
  - le bilan donne le nombre de cases à parcourir ;
  - si le bilan est positif : déplacer le pion dans le sens des flèches ;
  - si le bilan est négatif : déplacer le pion dans le sens contraire des flèches.

## Vectominos

- 2 à 4 joueurs.
- But : être le premier à épuiser son jeu.
- Chaque joueur prend le même nombre de pièces (*les pièces en trop sont laissées de côté*).
- Le plus jeune pose une pièce de son choix sur la table.
- À son tour, le joueur pose une pièce de la façon suivante :



- Une combinaison double (*deux sommes créées en un seul coup*) permet de rejouer.

## Kelpolygoness

- 2 joueurs (*ou équipes*).
- But : trouver la carte cachée choisie par l'adversaire en cinq questions au plus.
- L'adversaire choisit une carte qu'il garde secrète.
- Le joueur pose une question (*sans mesure ni numéro de carte*) à laquelle l'adversaire ne peut répondre que par oui ou par non.  
Si après sa question, il propose un numéro de carte, la partie s'arrête, sinon il poursuit en posant une nouvelle question.

## Périmexpaire

- 2 joueurs (*ou équipes*).
- But : avoir sur la table plus de cartes de sa couleur que l'adversaire.
- Chaque joueur prend 4 cartes, et la première carte de la pioche est posée sur la table (*peu importe sa couleur*).
- À chaque tour, le joueur pose autant de cartes qu'il peut de la façon suivante :
  - la carte doit être juxtaposée à une carte déjà posée sur la table, et avoir le même périmètre ou la même aire que celle-ci. La carte ciblée est alors mise dans la couleur du joueur ;
  - si la carte juxtaposée a le même périmètre *et* la même aire que la carte ciblée, celle-ci ainsi que celles qui lui sont adjacentes sont mises dans la couleur du joueur.
- À la fin de son tour, le joueur complète son jeu (4 cartes).