

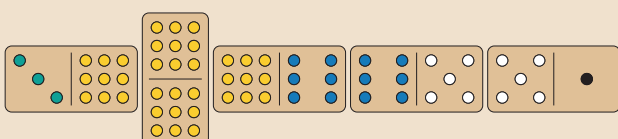


CONTENU DU JEU : 55 dominos double-neuf en bois, du double-blanc au double-neuf, dans leur coffret. Chaque valeur a sa couleur, pour repérer les points d'un coup d'œil.

LE BUT DU JEU : Être le premier à poser tous ses dominos.

MISE EN PLACE : Retournez tous les dominos face cachée et mélangez-les. De 2 à 4 joueurs, chacun en prend 7. À 5 ou 6 joueurs, chacun en prend 5. Les dominos restants forment la pioche.

RÈGLE DU JEU : Le joueur qui possède le double le plus fort le pose au centre de la table. Si personne n'a de double, on mélange et on redistribue. On joue ensuite chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Les côtés qui se touchent portent le même nombre de points. Le double se pose en travers.

À son tour, le joueur pose un domino à l'une des deux extrémités de la chaîne. Le côté posé doit porter le même nombre de points que le côté qu'il touche. Les doubles se posent en travers.

La pioche : un joueur qui ne peut pas jouer pioche un domino. S'il convient, il le pose aussitôt. Sinon, il le garde et passe son tour. Quand la pioche est vide, il passe simplement son tour.

Fin de la manche : Le premier joueur qui pose son dernier domino annonce « domino ! » et gagne la manche. Il marque les points restés dans les mains de ses adversaires. Si le jeu est bloqué, le joueur qui a le moins de points en main gagne la manche et marque les points des autres.

Fin de la partie : Le premier joueur qui atteint 100 points l'emporte. Pour une partie courte, jouez en 50 points.

Variante Matador : le but reste de se débarrasser de tous ses dominos en premier. On distribue 7 dominos par joueur (à 4 joueurs), le reste forme la pioche. La règle d'or : contrairement au jeu classique, on n'associe pas des chiffres identiques. Deux moitiés qui se touchent doivent toujours s'additionner pour faire exactement 10.

Les Matadors : ce sont les dominos dont la somme des deux faces fait déjà 10 (1-9, 2-8, 3-7, 4-6) ainsi que le double zéro. Ils peuvent être posés sur n'importe quel chiffre, à tout moment. Le piège du zéro : si une extrémité se termine par un 0 (blanc), elle est bloquée : seul un Matador peut être joué dessus.

Le tour : le joueur qui a le plus fort double commence et pose la tuile de son choix. À son tour, on pose un domino en respectant la règle de la somme de 10. Si on ne peut pas jouer, on pioche jusqu'à trouver une pièce jouable (ou on passe si la pioche est vide).

Fin de la manche : le premier qui pose son dernier domino gagne la manche et marque la somme des points restés dans les mains de ses adversaires. Si le jeu est bloqué, le joueur qui a le moins de points en main gagne la manche.

Variante Muggins (ou « All Fives ») : on joue selon la règle classique (chiffres identiques), mais chaque fois qu'un joueur pose un domino, on additionne toutes les extrémités ouvertes de la chaîne : si le total est un multiple de 5 (5, 10, 15, 20...), il marque aussitôt ces points. Les doubles, posés en travers, comptent pour leurs deux moitiés tant qu'ils forment une extrémité ouverte. Le premier qui atteint le score fixé à l'avance (150 ou 200 points) gagne. Un papier et un crayon suffisent.

Variante Sébastopol (le jeu en étoile) : le joueur qui possède le double-neuf commence obligatoirement en le posant au centre. Les joueurs suivants doivent d'abord connecter un domino sur chacun des 4 côtés du double central avant que quiconque puisse prolonger l'une des branches. Pour corser le jeu, on peut convenir de jouer en étoile à 8 branches.



Nous adorons voir vos parties !

Partagez vos moments de jeu sur nos réseaux et identifiez-nous @jeuxfaugere