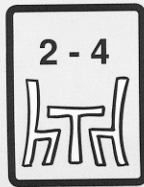


Rondomino™

Révolution chez les Dominos !

LA TACTIQUE EST AU TOURNANT

On joue aux Rondominos comme aux dominos, à un détail près : leur forme originale qui donne bien plus de contrôle pour bloquer les adversaires.



CONTENU

28 Rondominos

BUT DU JEU

Être le premier joueur ou la première équipe à atteindre 100 points.

PRÉPARATION DU JEU

Les Rondominos se jouent en plusieurs manches. Au début de chaque manche, mélangez les 28 Rondominos, faces cachées, au centre de la table.

- À 2 joueurs, chacun pioche 7 Rondominos,
- À 3, chacun prend 6 Rondominos,
- À 4, chacun en pioche 5.

Chacun place ensuite ses Rondominos devant lui, debout (sur la tranche) de manière à ce que les faces numérotées soient invisibles pour les autres joueurs.

Le reste des pièces constitue la pioche.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

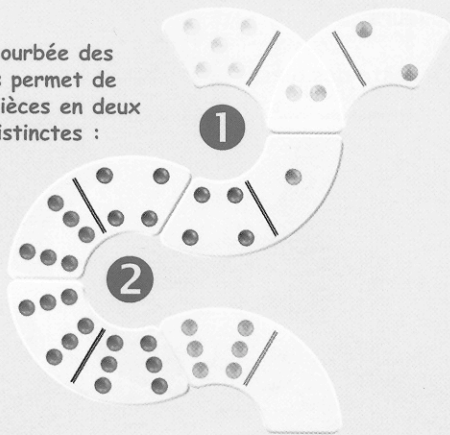
Le joueur ayant le double le plus haut dans son jeu joue le premier en plaçant cette pièce, face visible, au centre de la table.

Ensuite, chacun à leur tour, les joueurs doivent placer un Rondomino, face visible, à une des extrémités du jeu.

Il y a 2 conditions pour qu'une pièce puisse être posée :

- A- la face de la pièce ajoutée doit indiquer le même chiffre que celle à laquelle elle se connecte;
- B- il doit y avoir assez d'espace pour poser cette nouvelle pièce.

La forme courbée des Rondominos permet de poser les pièces en deux positions distinctes :



Exemple ① Position ouverte :

le prochain Rondomino peut être placé dans les deux sens (vers la droite ou vers la gauche);

Exemple ② Position fermée :

le prochain Rondomino ne peut être placé que dans un sens (ici vers la droite) car il n'y a pas assez d'espace libre pour placer une pièce allant dans l'autre sens.

PIOCHE :

Si un joueur ne peut ou ne veut poser aucune pièce, il doit en piocher une. Si la pièce piochée peut-être jouée, le joueur peut la jouer immédiatement. Sinon, il passe son tour.

NOTA :

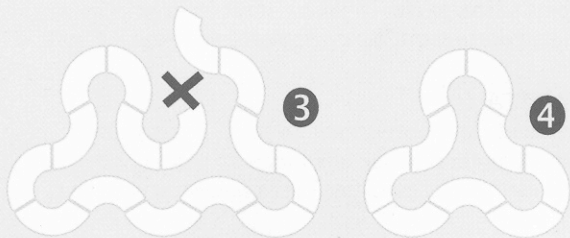
Quand c'est votre tour de jouer, vous pouvez décider de piocher une pièce et passer votre tour, même si vous avez une pièce que vous pourriez jouer.



POSITIONS BLOQUÉES :

il y a différentes façons de bloquer l'une ou les deux extrémités du jeu :

- 1- les numéros demandés ne sont plus disponibles;
- 2- les numéros demandés allant dans le «bon sens» ne sont plus disponibles;
- 3- une extrémité du jeu est enfermée dans un cul de sac;
- 4- les deux extrémités sont connectées (cas rare).



NOTA :

Bloquer les deux extrémités du jeu n'est intéressant que lorsque l'on est sûr de gagner !

Dans le cas où les deux extrémités sont bloquées, chaque joueur pioche à tour de rôle une pièce jusqu'à épuisement de la pioche.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine lorsque :

- Un joueur a joué toutes ses pièces.
- La pioche est vide et tous les joueurs passent leur tour sans pouvoir jouer.

GAIN D'UNE MANCHE

Une manche est gagnée lorsque :

- Vous êtes le premier à jouer toutes vos pièces.
- Vous êtes celui qui a le moins de points en main à la fin de la manche.

SCORE

Chaque point de couleur sur les dominos compte pour un point.

Le vainqueur d'une manche inscrit le cumul des points restant dans les mains de son ou ses adversaires.

GAIN D'UNE PARTIE

Le premier joueur qui atteint 100 points gagne la partie.