

# 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

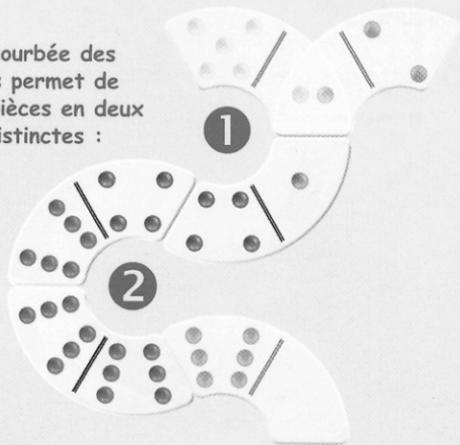
Le joueur ayant le double le plus haut dans son jeu joue le premier en plaçant cette pièce, face visible, au centre de la table.

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 :

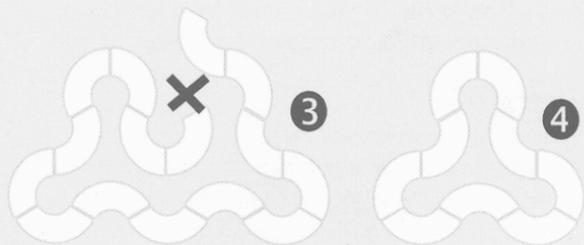
Quand c'est votre tour de jouer, vous pouvez décider de piocher une pièce et passer votre tour, même si vous avez une pièce que vous pourriez jouer.



## 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.