

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# RÈGLES DU JEU

# DIAMINO<sup>®</sup> compétition

**DIAMINO COMPÉTITION** est un jeu de mots croisés pour 2 à 4 ou pour 2 à 8 joueurs, selon la règle de jeu choisie.

Le jeu comprend 112 carrés dont 110 portent une lettre accompagnée d'un chiffre qui indique la valeur en points de celle-ci. Les 2 derniers carrés représentant un diable servent de "joker" et peuvent remplacer

n'importe quelle lettre. Ces diables n'ont aucune valeur en points.

**DIAMINO COMPÉTITION** se joue sur une piste servant de grille à l'intérieur de laquelle les mots doivent être composés. Les cases noires et les diables de différentes couleurs imprimés sur cette piste constituent des obstacles ou des avantages.

**PRÉPARATION :** Placer tous les carrés à l'envers et les mélanger. Chacun tire un carré au sort : celui qui obtient la lettre la plus proche du début de l'alphabet jouera le premier.

Les carrés tirés sont remis dans le jeu et mélangés à nouveau. Les joueurs ont alors le choix entre 2 formules de jeu : avec ou sans marque.

## I. JEU SANS MARQUE (2 à 8 JOUEURS)

**A -** Le nombre de carrés à prendre par chacun est pour :

2 joueurs .....	40 carrés	6 joueurs .....	16 carrés
3 joueurs .....	32 carrés	7 joueurs .....	14 carrés
4 joueurs .....	24 carrés	8 joueurs .....	12 carrés
5 joueurs .....	18 carrés		

Les carrés non distribués constituent la réserve.

**B -** Le premier joueur forme un mot de 8 lettres au maximum dont la première lettre sera posée sur la case verte "Départ" et les autres à la suite, soit horizontalement, soit verticalement (jamais en diagonale).

Le joueur situé à la gauche du premier continue et pose le nombre de carrés qu'il veut de manière à former, avec les carrés déjà posés sur la piste, un mot nouveau. Les joueurs suivants font de même.

**C -** Le jeu doit à tout moment se composer de mots complets séparés entre eux par un ou plusieurs vides (voir l'exemple ci-contre).

Au cours d'un même tour, le joueur doit poser toutes ses lettres dans le même sens, soit horizontalement, soit verticalement. La ou les lettres peuvent donc être ajoutées, soit au-dessus, soit au-dessous, soit au-dessus et au-dessous, soit d'un côté, soit des deux côtés, soit, enfin, entre les lettres déjà posées, à la condition que les lettres qui se touchent forment toujours de véritables mots croisés, lisibles aussi bien dans le sens vertical que dans le sens horizontal.

**D - ÉCHANGES.** Chaque joueur peut à tout moment échanger un ou plusieurs carrés de son jeu contre un nombre égal de carrés de la réserve. Cet échange compte pour un tour. Les carrés mis en réserve (à l'envers) sont mélangés à nouveau.

**E - OBSTACLES ET AVANTAGES -** Les cases noires figurant sur la piste sont des cases interdites. En cours de partie, il est impossible d'y placer un carré. Par contre, en fin de partie, le joueur qui va gagner peut recouvrir une de ces cases en jouant son dernier coup, c'est-à-dire en posant tous les carrés qui lui restent : il aura même avantage à le faire (voir ci-après : "le gagnant").

Les cases avec diable vert sont, en principe, également interdites. Toutefois, un joueur qui a besoin de les utiliser pour constituer un mot peut y placer un carré. Dans ce cas, à titre de pénalisation, il doit prendre une lettre supplémentaire à la réserve.

Inversement, le joueur qui, en constituant un mot, recouvre une case avec diable rouge bénéficie d'un avantage : il allège son jeu en se débarrassant d'une lettre (à son choix) qu'il remet à la réserve, en la retournant et en la mélangeant aux autres carrés.

**F - LE GAGNANT** est le joueur qui réussit à placer tous ses carrés le premier. Le nombre de points acquis par lui correspond au total des chiffres inscrits sur les carrés qui restent entre les mains des autres joueurs.

Si le gagnant termine la partie en recouvrant une case noire, le nombre de ses points est doublé.

## II. JEU AVEC MARQUE (2 à 4 JOUEURS)

**1 -** Chaque joueur prend 12 carrés qu'il place sur un rang, devant lui, à hauteur des cases numérotées de 1 à 12 situées en bordure de piste. Ces cases constituent uniquement un repère visuel permettant de vérifier à tout moment que le jeu de chacun comporte bien 12 carrés.

**2 -** Le premier joueur constitue un mot de 8 lettres au maximum, dont la première lettre sera placée sur la case verte "Départ" et les autres à la suite, soit horizontalement soit verticalement.

Il reprend immédiatement à la réserve autant de carrés qu'il vient d'en placer, de manière à compléter son jeu à 12.

Le joueur situé à sa gauche continue et pose le nombre de carrés qu'il veut de façon à former, avec le mot déjà placé sur la grille, un mot nouveau. Il complète ensuite son jeu à 12 carrés en piochant à la réserve.

Les autres joueurs opèrent de même.

**3 -** Toutes les règles énoncées au paragraphe C ci-contre s'appliquent, c'est-à-dire que les lettres qui se touchent doivent toujours former de véritables mots croisés lisibles aussi bien horizontalement que verticalement.

**4 - ÉCHANGES :** ils ont lieu comme indiqué au paragraphe D ci-contre, tant qu'il reste des carrés à la réserve.

**5 - OBSTACLES ET AVANTAGES.** Les cases noires sont interdites en cours de partie. Seul le joueur qui va gagner a le droit de recouvrir une de ces cases en plaçant ses derniers carrés. Il aura même avantage à le faire (voir ci-après : "fin de partie"). Les cases avec diable vert sont, en principe, également interdites. Toutefois, le joueur qui a besoin d'en recouvrir une pour constituer un mot en a la possibilité. Dans ce cas, il supporte une pénalisation : la marque de chacun des autres joueurs (quel que soit leur nombre) est créditée de 5 points.

Les cases avec diable rouge permettent au contraire d'acquérir des points. Chaque fois qu'un joueur recouvre une de celles-ci en constituant un mot, sa marque est créditée de 10 points.

**6 - FIN DE PARTIE.** Lorsqu'il ne reste plus de carrés à la réserve, les joueurs s'efforcent de se débarrasser des dernières lettres de leur jeu.

Celui qui réussit à poser, le premier, tous les carrés qui lui restent est crédité de 25 points de "fin de partie". Si, en même temps, il réussit à recouvrir une case noire, ce nombre de points est doublé : il marque donc 50.

Il est crédité, en outre, du total des chiffres inscrits sur les lettres non placées par les autres joueurs.

Chacun de ceux-ci conserve les points acquis en cours de partie, déduction faite des points représentés par les lettres qu'il n'a pas réussi à placer (et dont le montant vient d'être attribué au premier joueur ayant terminé).

Dans le cas où aucun joueur n'arrive à poser tous ses carrés, personne ne bénéficie de la bonification de "fin de partie" et chacun déduit de sa marque la valeur en points des lettres qui lui restent.

**7 - LE GAGNANT** est, dans tous les cas, celui qui a obtenu le maximum de points.

**MOTS AUTORISÉS -** Tous les mots figurant dans n'importe quel dictionnaire usuel ou, simplement, dans le VOCABULAIRE ORTHOGRAPHIQUE LAROUSSE sont autorisés, à l'exception des noms propres, des mots étrangers et des abréviations.

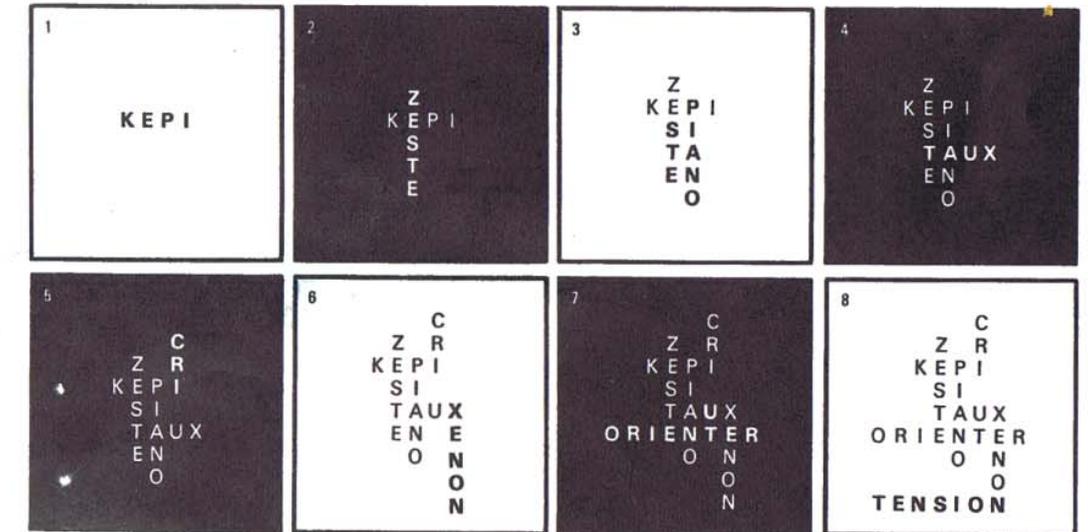
**CONTESTATIONS -** Lorsqu'un mot est contesté par un joueur, la contestation doit intervenir dès que le mot litigieux est placé sur la grille. Si cette contestation est justifiée, le joueur en défaut reprend ses carrés, perd son tour et subit la même pénalisation que s'il avait recouvert un diable vert.

**CONVENTIONS -** Les joueurs peuvent varier à l'infini la difficulté du jeu en convenant, par exemple : de n'utiliser que des verbes ; de limiter le vocabulaire à employer à un sujet déterminé : l'histoire, la chasse, la mode, le sport, etc...

### EXEMPLE DE POSE DE LETTRES (formules AVEC ou SANS marque)

Le premier joueur pose, horizontalement, le mot KÉPI. Le deuxième joueur ajoute verticalement le mot ZESTE. Chaque joueur suivant ajoute, à son tour, une ou plusieurs lettres pour composer un mot nouveau.

Dans l'exemple ci-dessous, les mots nouveaux, constitués à chacun des 8 tours successifs, sont indiqués en caractères gras.



**JEU DE PATIENCE pour un seul joueur.** La piste sert de grille. Les carrés noirs demeurent interdits et il n'est pas tenu compte des diables rouges ou verts imprimés sur la piste. Le joueur, partant d'où bon lui semble, constitue ses mots croisés en observant les règles du paragraphe C ci-contre. Le but est de placer sur la grille le maximum de lettres, toutes, si possible.

DIAMINO et DIAMINO COMPÉTITION sont des productions exclusives des Editions GAY-PLAY

qui fabriquent également :

**GAY-PLAY**

un jeu passionnant  
de "shopping"  
familial  
(2 à 6 joueurs)

**GAY-COLOR**

jeu-coloriage  
perpétuel  
pour 2 à 6 enfants

**SUPERMARCHÉ**

jeu d'achats  
sans utilisation  
d'argent  
(2 à 4 joueurs)

**DÉFENSE  
D'AFFICHER**

le grand jeu des  
colleurs d'affiches  
illustré par BELLUS  
(2 à 8 joueurs)