

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 ★★☆☆ modifiable 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

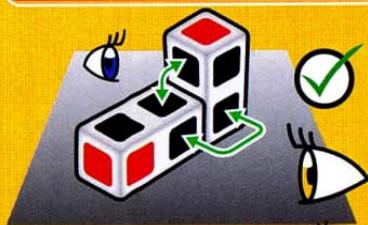
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# DOMINO 3D



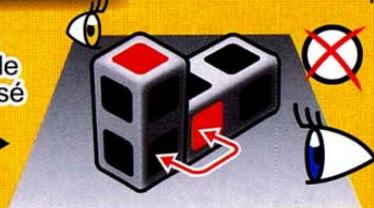
**Jouer aux dominos en  
3D!!!**



Il n'y a pas de règle concernant le sens pour les dominos dans Dominos 3D : partez à droite, à gauche, vers le haut !

La seule condition est que lorsque vous posez votre domino, toutes les marques doivent correspondre aux zones visibles du domino qu'il touche.

De  
l'angle  
opposé



La face en contact avec l'autre domino (qui n'est pas visible une fois placée) ne doit pas correspondre à la face du domino qu'elle touche.

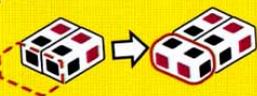
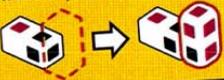
Vous pouvez trouver des combinaisons faciles – mais elles ne vous feront pas gagner puisque le score ne dépend pas seulement des dominos placés, mais aussi des combinaisons difficiles à trouver !

## Mise en place et comment marquer des points.

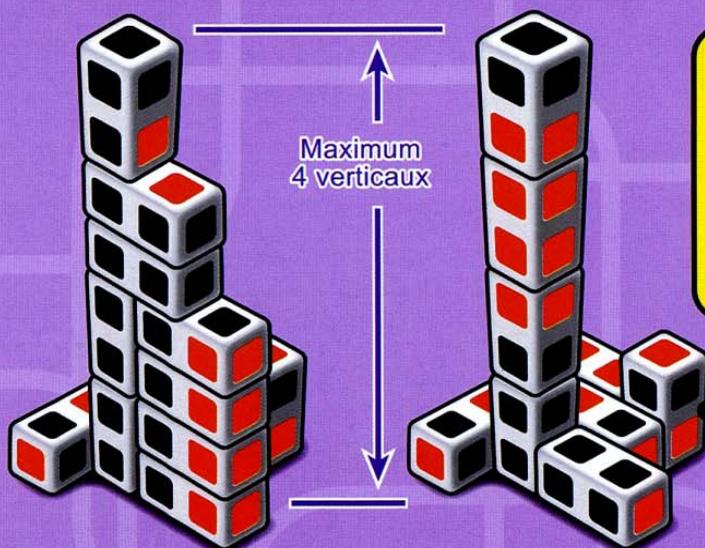


1. Tous les dominos sont placés en tas et mélangés. Chaque joueur pioche également un pion de point coloré, et la pose sur la case « départ » du plateau de point.
2. Le joueur le plus jeune pioche un domino au hasard, il servira de domino de « départ ». Il sera placé horizontalement au milieu de la zone de jeu.
3. Le joueur à sa gauche pioche ensuite un domino au hasard et retourne le sablier. Il doit donc trouver une combinaison avant la fin du temps. S'il ne réussit pas à trouver de combinaison, il repose le domino dans la pile. Puis c'est au tour du joueur suivant.
4. les joueurs n'ont pas le droit de regarder les dominos du tas avant que ce soit leur tour. Une fois que c'est leur tour, ils en prennent un au hasard et retournent le sablier pour commencer à jouer.

Si le joueur trouve une combinaison, il gagne des points en fonction de la place du domino et du nombre d'autres dominos qu'il touche. Voici le nombre de points obtenus suivant la façon dont le domino est placé :

Numéro de dominos en contact avec le domino placé	1	2	3	4	5	6
Le domino placé est à plat sur la table 	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>+3</b>	<b>+4</b>	<b>+5</b>	<b>+6</b>
Le domino est placé à la verticale sur la table (1 point en plus !) 	<b>+2</b>	<b>+3</b>	<b>+4</b>	<b>+5</b>	<b>+6</b>	<b>+7</b>
Le domino placé est par dessus un autre domino (2 points en plus !) 	<b>+3</b>	<b>+4</b>	<b>+5</b>	<b>+6</b>	<b>+7</b>	<b>+8</b>

5. Une fois le domino placé et le nombre de points déterminés, le joueur déplace son pion sur le plateau de points du nombre de points marqués.
6. La partie se termine lorsque tous les dominos ont été placés. Le joueur avec le plus de points sur le plateau de points gagne !
7. Pour les joueurs avancés : Si un joueur a assez de temps pour placer plus d'un domino avant que le sablier ne soit écoulé, il gagne des points pour tous les dominos placés.



Pour éviter que les dominos ne s'effondrent, le maximum de dominos pouvant être placés à la verticale est de 4. On ne peut pas placer un domino au sommet d'une tour de 4 dominos à la verticale.

Si un joueur fait s'écrouler une tour, il perd son tour et 10 points (ou retourne à la case « départ » s'il avait moins de 10 points.) Et la tour doit être reconstruite si tous les joueurs tombent d'accord sur la position qu'avaient les dominos avant l'écroulement. S'ils ne s'en rappellent pas, ces dominos sont retirés du jeu et la partie continue.

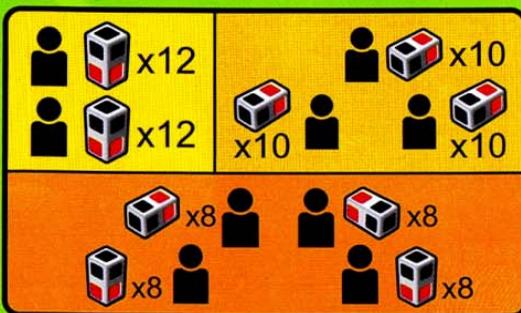


## Jeu alternatif – la course !

- Placez tous les dominos en tas et mélangez-les. Les joueurs commencent avec le numéro du domino indiqué sur le tableau.

Les joueurs choisissent tour à tour des dominos dans le tas jusqu'à avoir tant de dominos devant eux (voir le tableau sur la droite). Tous les dominos en trop sont mis de côté.

Chaque joueur pioche également un pion de point coloré, et la pose sur la case « départ » du plateau de point.



- Le plus jeune des joueurs crie « C'est parti ! » et chaque joueur se dépêche de faire des combinaisons avec tous ses dominos.
- Chaque joueur doit trouver au moins un domino vertical pour compléter son ensemble.
- Le premier joueur à utiliser tous ses dominos gagne et marque le plus de points (égal au nombre de joueurs). Le joueur arrivé en second gagne un point de moins, etc., etc. Par exemple s'il y a 4 joueurs, le premier gagne 4 points, le second 3, le troisième 2 et le dernier 1 point.
- À la fin de chaque tour, chaque joueur vérifie l'ensemble du joueur à sa droite et s'assure qu'il n'y a pas d'erreur. S'il en trouve, ce joueur n'aura pas de points pour cette manche et subira même une perte de points, en accord avec le

nombre de points qu'il aurait dû faire dans ce tour (ou retombe à zéro s'il n'a pas suffisamment de points sur le tableau). Par exemple, s'il est premier dans une partie à 4 joueurs, mais a fait une ou des erreurs avec ses dominos, il perdra 4 points à ce tour.

- Chaque joueur déplace ensuite son pion de points sur le plateau du nombre de cases indiqués par les points marqués dans ce tour.
- Les joueurs remettent tous leurs dominos dans le tas, les mélangent et commencent une autre manche !
- Avant le début de la partie, les joueurs doivent définir entre eux un score à atteindre. Il peut être :
  - Le premier joueur à atteindre 15 points.
  - Le joueur avec le plus de points au bout de 4 manches.

## Jeu alternatif numéro 2 – jouer seul !



- Pour améliorer vos résultats, vous pouvez jouer seul.

Vous pouvez utiliser les règles comme dans le jeu original, et voir combien de points vous faites en 10 tours de sablier !

- Notez vos points pour voir à quel point vous progressez chaque fois que vous jouez !

