

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



COLOMINO

Jeu pour 2 à 4 personnes
de Max Jürgen Kobbert
Jeux de Ravensburg No. 602 5 204

Contenu: 1 plan du jeu (double), 144 pions, 80 jetons jaunes,
80 jetons bleus, 4 bordures de rangement, 1 sachet opaque

Conception du jeu

Ce jeu tout nouveau allie l'attrait d'un jeu sur plan plein de finesse et d'une forme particulièrement difficile des dominos. Le système et le hasard, la pensée logique et le goût du risque président au même titre au déroulement du jeu et à déterminer le gain. Quand plus de 2 personnes y participent, la chance joue un rôle plus important.

Les joueurs qui préfèrent agir systématiquement, se plaisent à projeter et à combiner, et désirent avoir le gain du jeu plus à leurs propres performances qu'à la chance, joueront donc de préférence à deux.

Pour les débutants ou les jeunes, ou si l'on veut simplement se distraire en société, il est recommandé de jouer à trois ou à quatre.

BUT DU JEU: Il consiste à tenter d'accumuler le plus de points possible, en plaçant les pions côte à côte, depuis la ligne de départ à la ligne d'arrivée opposée. Les pions doivent se placer de manière que leurs couleurs correspondent à celles des pions voisins — selon le principe des dominos.

Préparatifs

Tout d'abord, les pions se séparent et se placent dans le sachet opaque. On choisit ensuite le plan sur lequel on veut jouer. Pour les débutants et les courtes parties, on adoptera le petit

plan, tandis que les joueurs expérimentés préféreront le grand plan, de même que pour les parties plus longues. Chaque joueur reçoit une bordure de rangement.

Règles du jeu

Les joueurs tirent au sort celui qui commence. Le côté du plan le plus proche du joueur qui débute devient la ligne de départ, tandis que le côté opposé représente alors la ligne d'arrivée. Chaque joueur prend au hasard, sans regarder, 5 pions dans le sachet opaque. Le premier joueur doit poser (le long de la ligne de départ) 3 pions qui conviennent et retirer 3 autres pions de la réserve se trouvant dans le sachet. Deux pions doivent être gardés sur la bordure de rangement, pour pouvoir poursuivre le jeu, même si leurs couleurs permettent de les placer dans le jeu. Une fois posés, les pions sont à laisser à leur place, c'est-à-dire qu'on ne peut ni modifier leur position, ni les remplacer. On a la possibilité de poser les pions soit contre les siens, soit contre ceux d'autres joueurs.

Le premier joueur commence dans la rangée de cases touchant la ligne de départ. Les joueurs suivants doivent placer leurs pions également le long de la ligne de départ ou contre des pions déjà posés. Chaque pion posé doit être relié au minimum par un côté à la ligne de départ, ou tout au moins par des pions déjà posés. Il est donc interdit de placer les pions sur une case quelconque, par ex. au milieu du plan, ou de relier 2 pions seulement dans les angles.

Lorsque les carrés de couleur situés au milieu du grand plan sont reliés à la ligne de départ par des pions, les joueurs ont la possibilité de poser leurs pions le long de ces carrés de couleur, sans avoir à les occuper par les pions unicolores correspondants. Quand un joueur possède le pion de la couleur qui convient, il peut naturellement le placer sur le carré de même couleur — dès que la liaison avec la ligne de départ est établie.

Jokers

Les 4 pions blancs sont des jokers. Ils peuvent se placer contre toute autre couleur. Si un joueur vient à posséder le pion qui convient, par la suite, il a le droit de le poser sur le joker.

Cours

Le but du jeu consiste à former des cours ouvertes ou fermées, par un habile positionnement des pions, et de les occuper avec

les pions qui conviennent. Une cour ouverte est une case carrée limitée de 3 côtés soit par 3 pions, soit par 2 pions et le bord du plan, ainsi que, dans les angles, par 1 pion et les deux bords du plan (fig. 1).

Une cour fermée est une case carrée dont les 4 côtés sont limités par 4 pions ou par 3 pions et le bord du plan, ou encore, dans les angles, par 2 pions et deux bords du plan (fig. 2).

Calcul des points

Quand un joueur parvient à occuper des cours, il reçoit des jetons jaunes et bleus, à titre de prime. Les jetons jaunes comptent 1 point, les jetons bleus 2 points. Celui qui occupe une cour ouverte avec le pion qui convient (les couleurs doivent concorder de trois côtés) reçoit un jeton jaune comme prime; celui qui occupe une cour fermée (le pion doit avoir les 4 couleurs correspondant aux 4 côtés) reçoit un jeton bleu.

Quand un joueur réussit à occuper 2 ou 3 cours avec ses 3 pions, quand c'est à son tour de jouer, il reçoit la prime normale pour la première cour, le double pour la deuxième et le triple pour la troisième. Un joueur ayant la possibilité d'occuper d'un seul coup une cour ouverte et une cour fermée posera d'abord le pion dans la cour ouverte (1 jeton jaune), puis le second dans la cour fermée (2 jetons bleus), gagnant ainsi 5 points. S'il posait en premier le pion convenant à la cour fermée (1 jeton bleu) puis le deuxième dans la cour ouverte (2 jetons jaunes), il ne gagnerait que 4 points.

Quand une cour est occupée par un «joker», et si le joueur suivant possède le pion correspondant à cette cour (c'est-à-dire avec les couleurs qui conviennent de tous côtés), il peut le placer sur le joker et reçoit la prime.

Fin du jeu

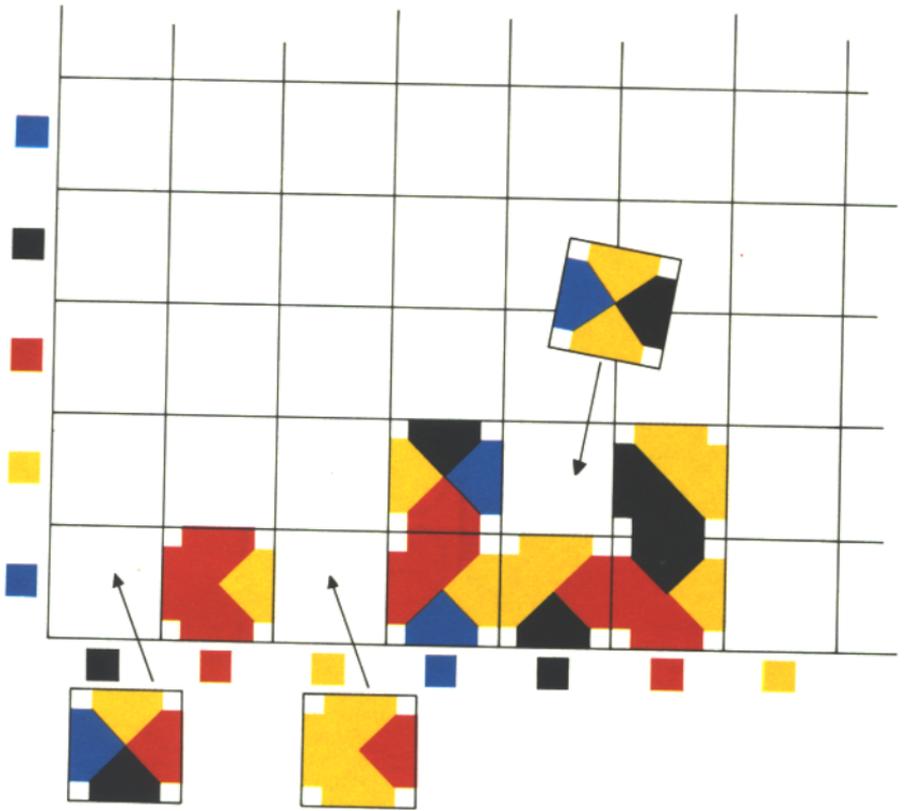
Quand un joueur parvient à poser un de ses pions le long de la ligne d'arrivée, chacun des autres joueurs a encore le droit de placer trois pions, et le jeu est terminé. Cette fin du jeu peut être accélérée en disposant les pions en conséquence, lorsqu'un joueur estime qu'il possède un nombre de points suffisant pour gagner; mais il a aussi la possibilité de retarder le jeu. Chaque joueur compte alors les points qu'il a gagnés, avec les jetons en sa possession.

Gagnant

Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de points. A égalité de points, c'est celui qui possède le plus de jetons bleus.

NOTA: L'initiative et le goût du risque animent le jeu en ce sens que les joueurs ne se contentent pas d'occuper simplement les cours formées par hasard, mais tentent au contraire de composer systématiquement ou de préparer leurs propres cours à l'avance. Avec les 3 pions qu'il a le droit de jouer à son tour, un joueur peut préparer 2 cours au maximum. Il disposera ces cours de manière qu'il puisse les occuper avec les 2 pions qui lui restent, au tour prochain. Mais il court naturellement le risque d'être devancé par un autre joueur, qui peut lui-aussi occuper les cours préparées.

1



2

