



RÈGLES DU JEU

CHROMINO

LES DOMINOS DE COULEUR

CHROMINO

Un jeu de Louis Abraham
Illustrateur : Jean-Sébastien Grinneiser
Graphisme : Sébastien Lopez

Jeu sous licence Week End Games

MATÉRIEL DE JEU

- 75 tuiles Chromino, toutes différentes
- 5 tuiles Joker, combinant deux couleurs différentes aux extrémités et un centre
- un sac contenant toutes les tuiles et qui servira de pioche
- une règle de jeu
- 6 chevalets

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Pour jouer une tuile, vous devez la placer en assurant au moins deux contacts entre des carrés de couleur identique, sans jamais accoler deux couleurs différentes.

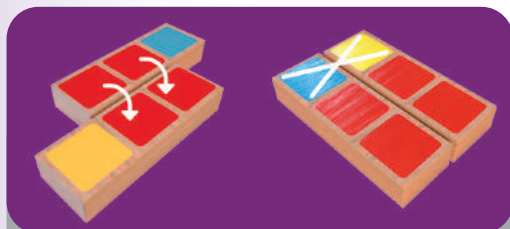


Fig.1 : placement correct



Fig.2 : placement incorrect (le bleu ne peut pas toucher le jaune)

En plus des 75 pièces classiques, il existe 5 tuiles Joker dont le carreau central est encadré de carreaux de couleurs classiques.

La partie centrale d'une tuile « Joker » peut être mise en contact avec n'importe quelle couleur. Elle peut ainsi être entourée par deux couleurs différentes : une de chaque côté.

Le but est de se débarrasser en premier de vos tuiles reçues en début de partie et piochées au cours de la partie.

Le joueur ou la joueuse qui réussit à placer toutes ses tuiles en premier gagne la partie.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- 1) Placez une tuile Joker, face visible, au centre de la table. Ce sera la première tuile de la grille.
- 2) Prenez chacun un chevalet. À tour de rôle, piochez huit tuiles et placez-les secrètement sur votre chevalet.

La partie peut débuter !

DÉROULEMENT DU JEU

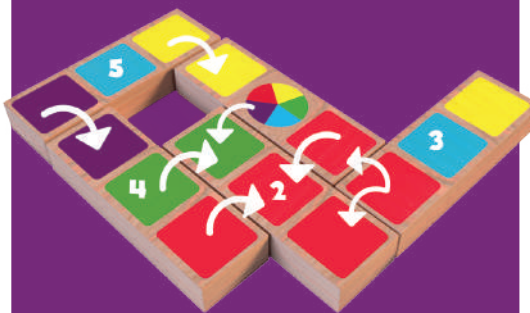
Le joueur ou la joueuse dont la tenue est la plus colorée commence.

La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Durant votre tour, deux situations peuvent se produire :

- 1) Vous pouvez poser une de vos tuiles : placez-la en respectant les couleurs.
- 2) Vous ne pouvez poser aucune de vos tuiles : Piochez-en une au hasard dans le sac (tant qu'il en reste). Puis
 - Si vous le pouvez, placez-la.
 - Sinon, conservez-la sur votre chevalet.Votre tour s'achève.

Au fur et à mesure que la grille se complète, le nombre de possibilités augmente. Il est même possible que 3, 4, 5 voire 6 tuiles entrent en contact lors de la pose d'une seule tuile.



FIN DE PARTIE

Lorsque vous ne possédez plus qu'une seule tuile, dévoilez-la face visible, de manière à ce que tous vos adversaires puissent la voir. La première personne qui dépose sa dernière tuile remporte la partie.

Sa victoire ne met pas fin à la partie : tous les autres jouent une dernière fois. Si au cours de ce dernier tour, une ou plusieurs personnes réussissent à placer leurs dernières tuiles, elles partagent alors la victoire.

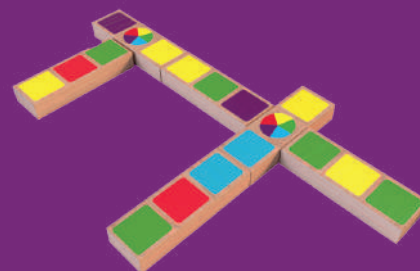
VARIANTES

VARIANTE N°1 : À votre tour, vous pouvez piocher jusqu'à trouver une tuile que vous pouvez placer dans la grille, sans limite de pioches successives.

VARIANTE N°2 : À votre tour, vous pouvez piocher jusqu'à 3, 4 ou 5 tuiles pour trouver une tuile que vous pouvez placer dans la grille. C'est au groupe de se mettre d'accord sur le maximum autorisé.

VARIANTE N°3 : Jouez à tuiles découvertes, sans chevalet. Placez vos tuiles devant vous, face visible.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES : Vous devez placer vos tuiles en assurant un seul (et non deux) contact entre des carrés de couleur identique, sans jamais accoler deux couleurs différentes.



VARIANTE POUR LES EXPERTS : Cette variante est réservée aux experts de Chromino. Pour pimenter les parties, on attribue une valeur à chaque tuile, égale au nombre de couleurs différentes qu'elle présente :

- 1 point pour une tuile qui ne possède qu'une couleur.
- 2 points pour une tuile qui possède deux couleurs différentes.
- 3 points pour une tuile qui possède trois couleurs différentes et les tuiles Joker

Lors de la pose d'une tuile, additionnez sa valeur avec celles de toutes les tuiles avec lesquelles elle entre en contact.

$$3+3=6$$

$$2+1=3$$



$$2+1+2=5$$

