

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Dalapapa Domaine

Dalapapa Domaine se pratique avec un jeu spécial de soixante-douze dominos. On retire donc de la boîte de Dalapapa quarante-huit dominos, mais pas n'importe lesquels : uniquement ceux où une des couleurs forme un dessin de « pyramide » ou de « pont ».



24 pièces « pyramide »



24 pièces « pont »

Il faut également ajouter au matériel de base quelques pions :

- 1 plaque de valeur 5 (un gros jeton fera l'affaire)
- 24 jetons
- 32 petits marqueurs en quatre couleurs :
 - 10 d'une première couleur
 - 10 d'une deuxième couleur
 - 7 d'une troisième couleur
 - 5 d'une quatrième couleur



Règle du jeu

But du jeu

Le vainqueur est le joueur avec le meilleur score à la fin de la partie. Voilà qui est original !

Règles de pose

Ce sont les mêmes que pour **Dalapapa original**. Toutefois, il n'est possible de placer à chaque tour qu'un seul domino.

Mise en place

On désigne au hasard un donneur. Celui-ci tire au hasard 3 « Dalapapa » du sac. Il les assemble comme il le souhaite au centre la table, en respectant les règles de pose. Chaque joueur choisit une couleur et prend, selon qu'on joue à 2, 3 ou 4, respectivement 10, 7 ou 5 marqueurs de cette couleur. Chaque joueur reçoit également 2 jetons, ainsi que 2 Dalapapa tirés du sac qu'il peut conserver cachés.

Le reste des jetons et des Dalapapa forme la réserve. Les marqueurs inutilisés sont rangés.

Déroulement du jeu

Le premier joueur est le joueur à gauche du donneur. À tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs placent un Dalapapa en respectant les règles de pose ; selon le placement, ils dépensent ou reçoivent des jetons. Ils peuvent ensuite marquer des territoires et éventuellement rejouer.

Tour d'un joueur

Le tour d'un joueur se compose de trois phases :

1. Placer un Dalapapa et donner ou prendre des jetons
2. Marquer un ou des territoires (facultatif)
3. Rejouer ou finir son tour.

1. Placer un Dalapapa et payer ou gagner des pièces

Le joueur place un de ses deux Dalapapa en respectant les règles de pose. Selon le nombre de connexions réalisées, le joueur rend ou prend des jetons à la réserve.

- Une seule connexion : il rend 1 jeton
- Deux connexions : gratuit
- Trois connexions ou plus : il prend 1 jeton par connexion au-delà de 2. Par exemple, s'il réalise 4 connexions, il prend 2 jetons à la réserve.

Cas particulier : si un joueur ne peut connecter qu'une seule case mais qu'il ne possède pas de jeton, il montre ses Dalapapa et s'il ne peut effectivement pas jouer, il passe son tour. En dehors de ce cas particulier, il est interdit de passer.

2. Marquer un ou des territoires (facultatif)

Le joueur peut placer un marqueur sur autant de territoires qu'il le souhaite, que ces territoires viennent d'être créés ou qu'ils l'aient été précédemment. Un marqueur posé ne peut jamais être repris.

3. Rejouer ou finir son tour

À la fin de son tour, le joueur peut décider de rejouer. Il le fait avant de tirer son nouveau Dalapapa du sac.

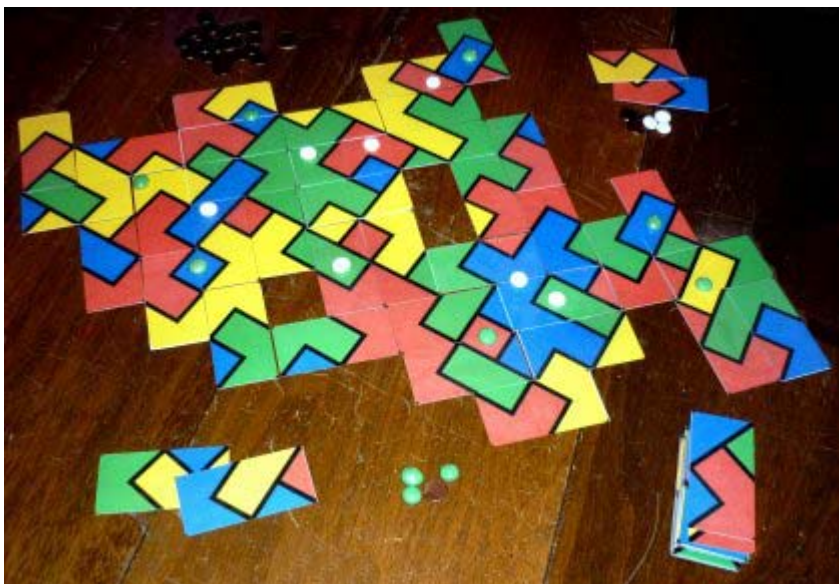
- S'il décide de rejouer, il doit rendre deux jetons à la réserve. Il tire ensuite un nouveau Dalapapa et joue à nouveau un tour complet. Il peut rejouer aussi longtemps qu'il le souhaite, et qu'il est capable de rendre deux jetons.
- S'il décide de ne pas rejouer, il pioche un nouveau Dalapapa et c'est au tour du joueur à sa gauche de jouer.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a posé son dernier marqueur, il reçoit la plaque de valeur 5. Chacun des autres joueurs dispose alors d'un dernier tour (au cours duquel il peut jouer autant de fois qu'il le veut s'il possède assez de jetons), puis on procède au décompte.

Chaque joueur additionne le nombre total de cases des territoires où il a posé un marqueur ; le joueur ayant terminé en premier ajoute à son total la prime de 5 points.

Le joueur avec le meilleur score emporte la partie.



Le jeu est plus lisible quand les marqueurs sont beaucoup plus petits que les dominos.