

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Dalapapa 72

Pour 2 à 4 joueurs âgés de 6 ans et plus - François Haffner – 2003 - 2020

Contenu

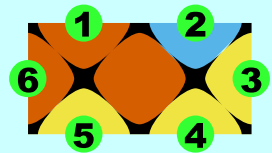
1 sac, 72 dominos, 24 jetons, 1 plaque-prime de valeur 5, 38 marqueurs de couleur : 12 noirs, 12 marrons, 8 beiges et 6 oranges

But du jeu

Chaque territoire marqué par un joueur lui rapporte un point par case. Le vainqueur est le joueur avec le meilleur score à la fin de la partie.

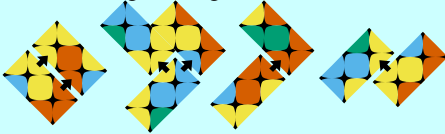
Règles de pose

Chaque domino doit toucher au moins un autre domino par un contact entre deux demi-cases de la même couleur. Un domino comporte 1 case centrale, 6 demi-cases et il a 6 contacts possibles :



Lorsqu'un domino en touche un autre, une ou plusieurs cases sont reconstituées par les éléments accolés. Deux demi-cases qui se retrouvent côte à côte doivent obligatoirement être de même couleur :

Exemples de pose autorisée :



Exemples de pose interdite :



Définitions

Connexion

Une connexion est un contact entre le domino placé et un domino déjà posé. Ce contact entre deux demi-cases obligatoirement de même couleur forme une case.

Placer un domino réalise de une à six connexions et autant de cases.

Territoires

Un territoire est un ensemble de cases adjacentes (les coins ne comptent pas) de même couleur entièrement entourées de cases ou de demi-cases d'une autre couleur.

Le plus petit territoire possible est formé d'une seule case.

Mise en place

On désigne au hasard un donneur. Celui-ci tire au hasard 3 dominos du sac qu'il 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 12, 8 ou 6 marqueurs de cette couleur. Chaque joueur reçoit également 2 jetons, ainsi que 2 dominos tirés du sac qu'il peut conserver cachés.

Le reste des pièces 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 horaire, les joueurs placent un domino en respectant les *règles de pose* ; selon le placement, ils gagnent ou dépensent 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 domino (parfois en gagnant ou dépensant des jetons)**
2. **Marquer un ou des territoires (facultatif)**
3. **Rejouer (facultatif)**

Placer un domino et gagner ou dépenser des jetons

Le joueur place un de ses deux dominos en respectant les *règles de pose*. Selon le nombre de connexions réalisées, le joueur remet ou gagne des jetons à la réserve.

- Une seule connexion : il dépense 1 jeton qu'il remet à la réserve
- Deux connexions : gratuit, il ne gagne ni ne dépense aucun jeton
- Trois connexions ou plus : il gagne de la réserve 1 jeton par connexion au-delà de 2.

Par exemple, s'il réalise 4 connexions, il gagne 2 jetons de 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 dominos et s'il ne peut effectivement pas jouer, il passe son tour et reçoit, en compensation, un jeton de la réserve. En dehors de ce cas, il est interdit de passer.

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. Chaque territoire marqué rapportera au joueur autant de points de de cases constituant ce territoire.

Rejouer ou finir son tour

À la fin de son tour, le joueur peut décider de rejouer.

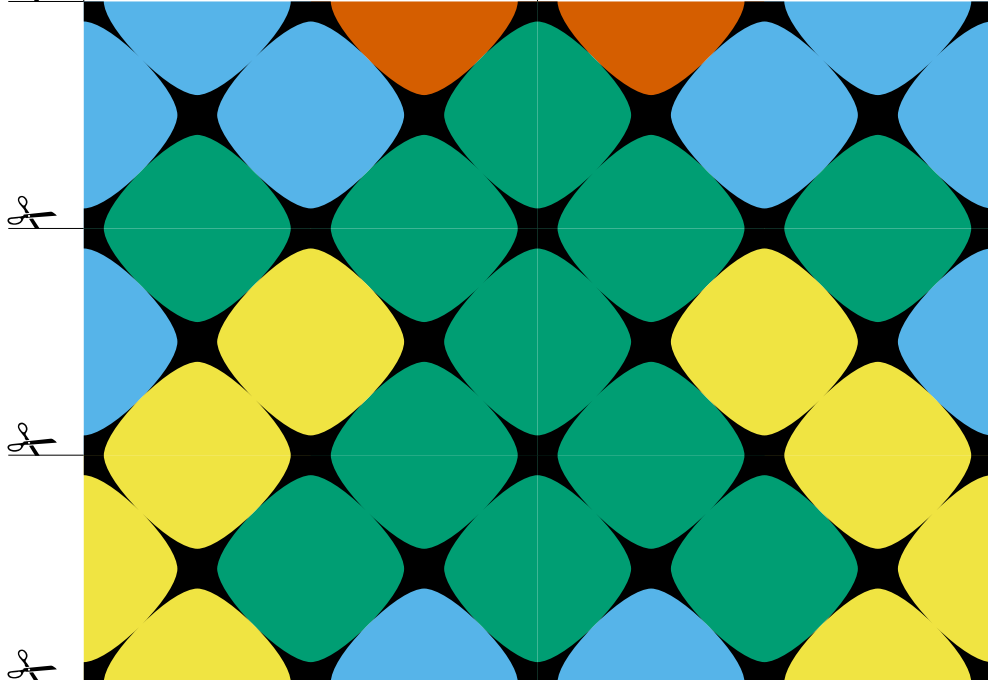
- S'il veut rejouer, il doit dépenser deux jetons qu'il remet à la réserve. Il tire ensuite un nouveau domino et joue à nouveau un tour complet. On peut rejouer aussi longtemps qu'on le souhaite si l'on peut payer les jetons nécessaires.
- S'il décide de ne pas rejouer, il pioche un nouveau domino, s'il en reste dans le sac et c'est au tour du joueur à sa gauche de jouer.

Fin de la partie

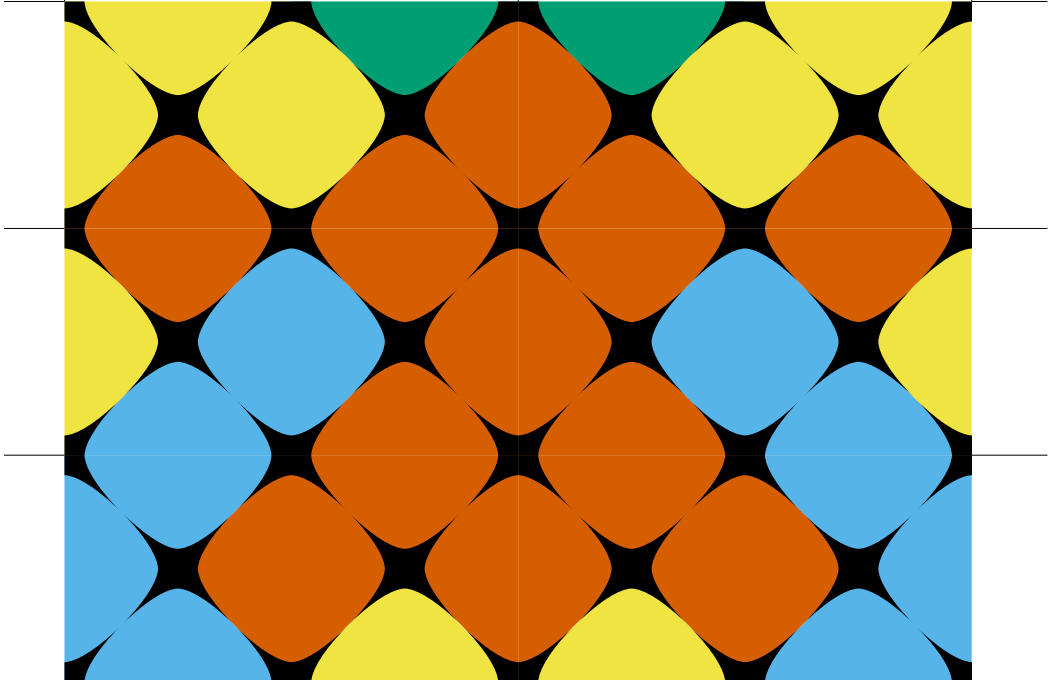
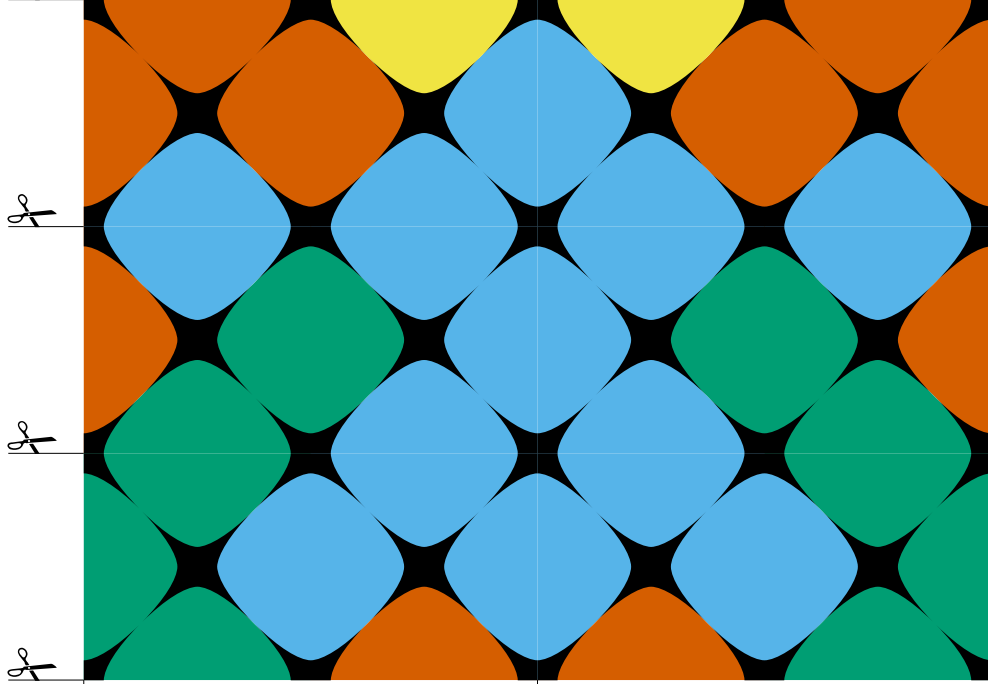
Lorsqu'un joueur a posé son dernier marqueur, il reçoit la plaque de valeur 5. Chaque autre joueur dispose alors d'un dernier tour de jeu (au cours duquel il peut jouer autant de fois qu'il le veut s'il possède assez de jetons) puis on procède au décompte. La partie peut aussi prendre fin immédiatement si le joueur dont c'est le tour n'a plus aucun domino.

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.

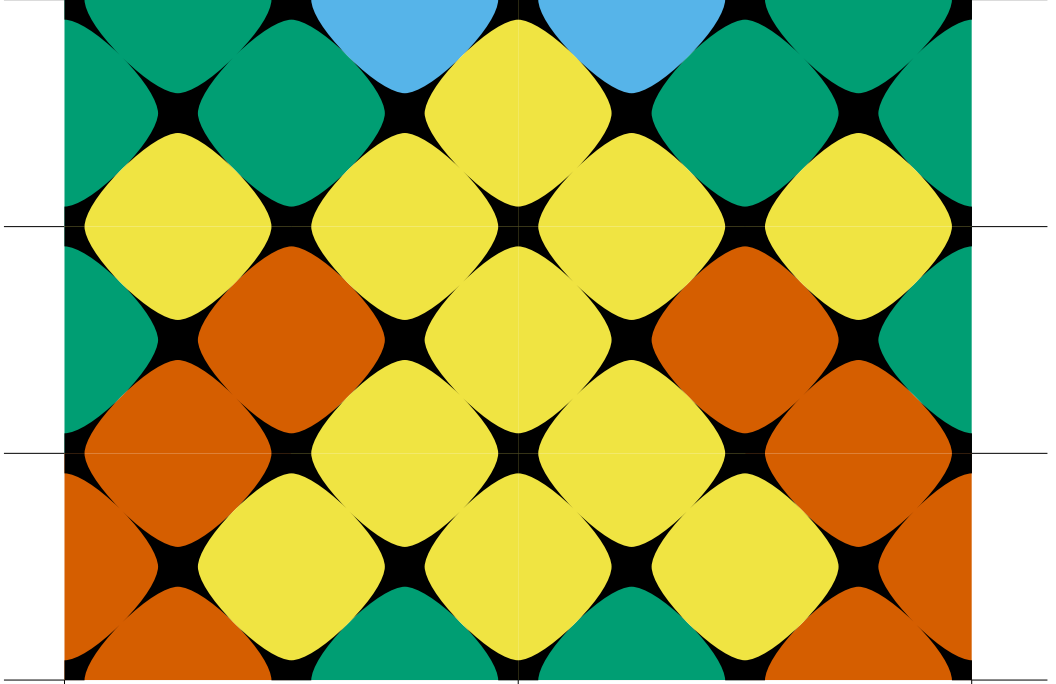
Le joueur avec le meilleur score gagne la partie.

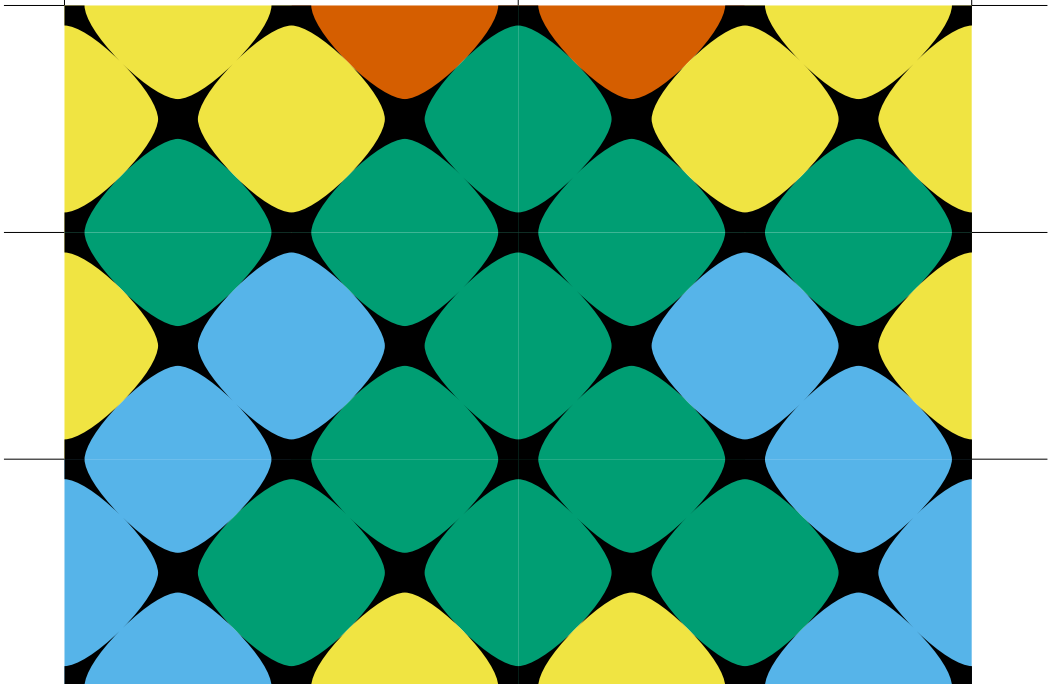
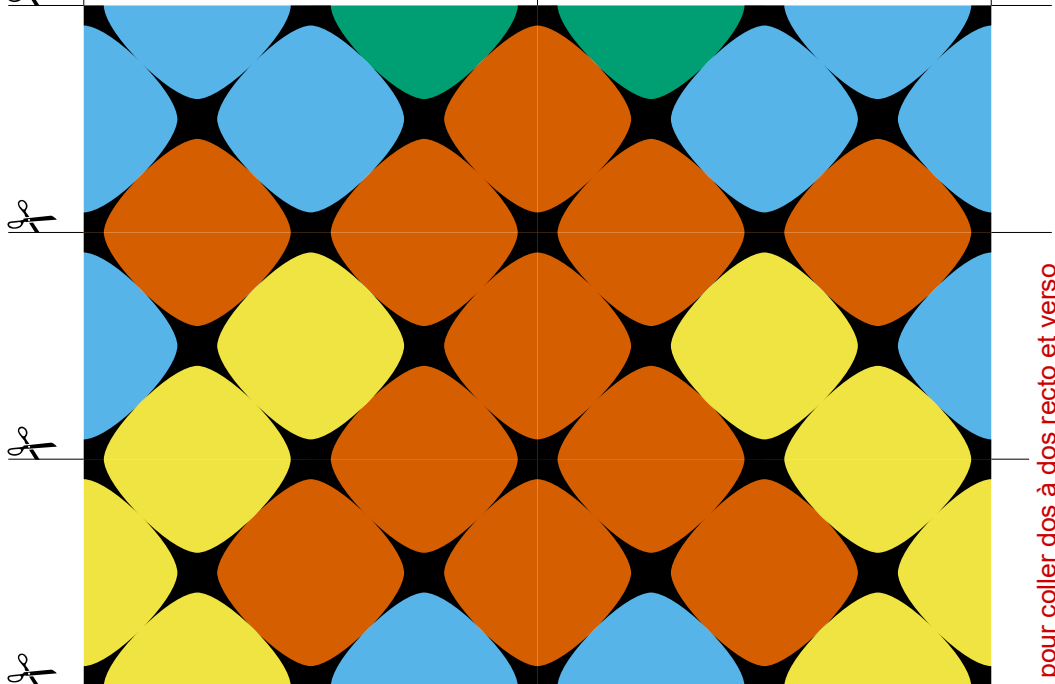


2 après avoir plié et collé recto et verso, coupez selon les traits noirs



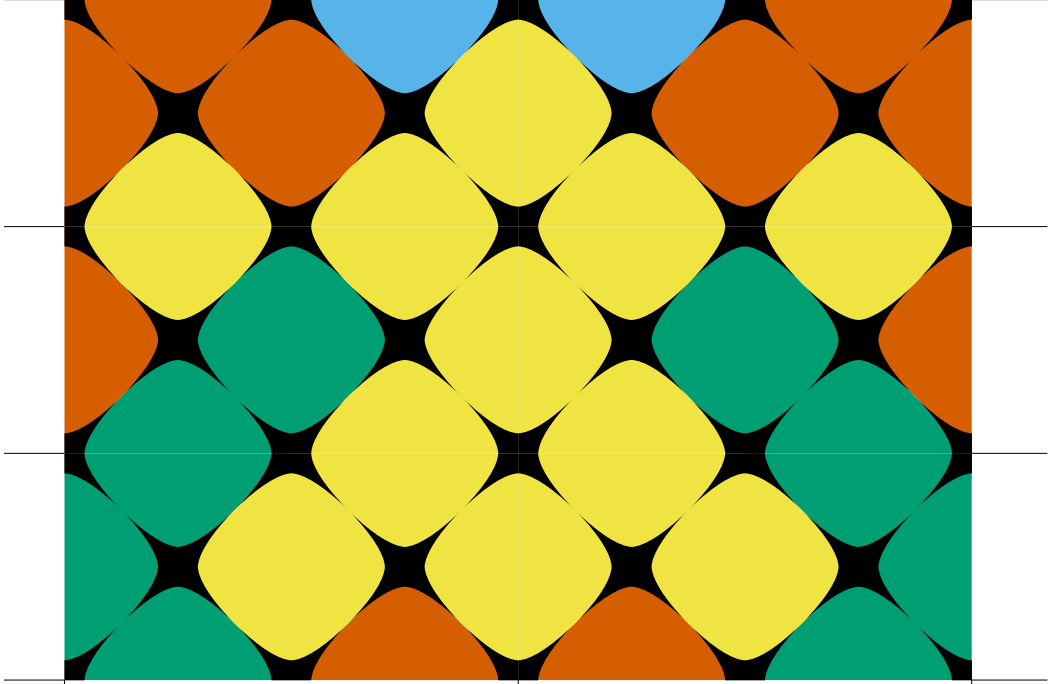
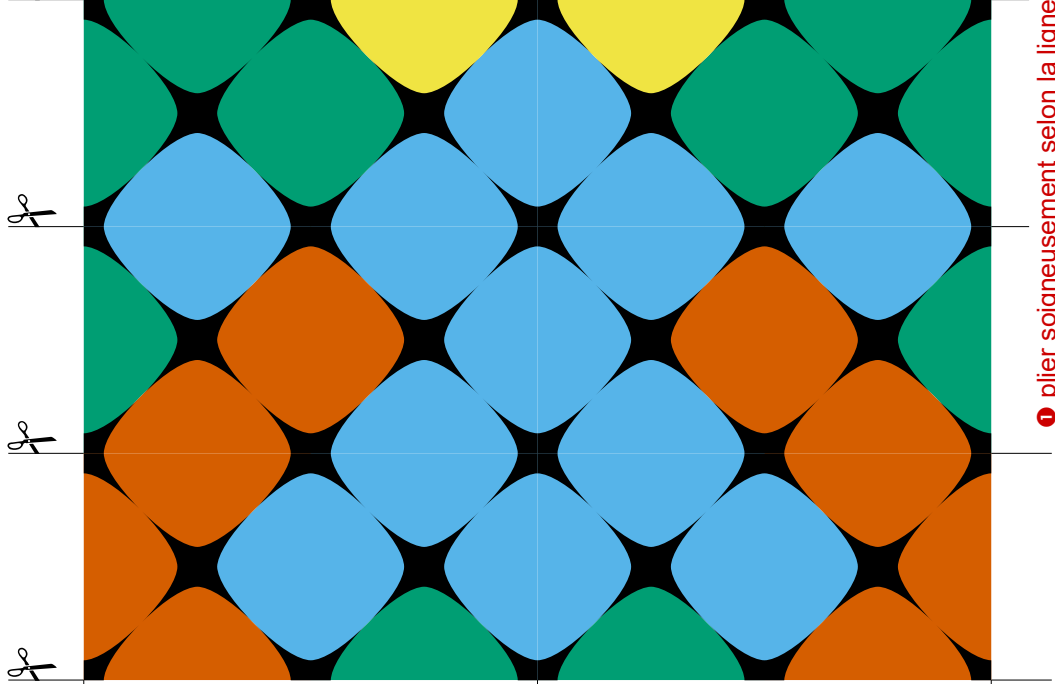
1 plier soigneusement selon la ligne rouge pour coller dos à dos recto et verso

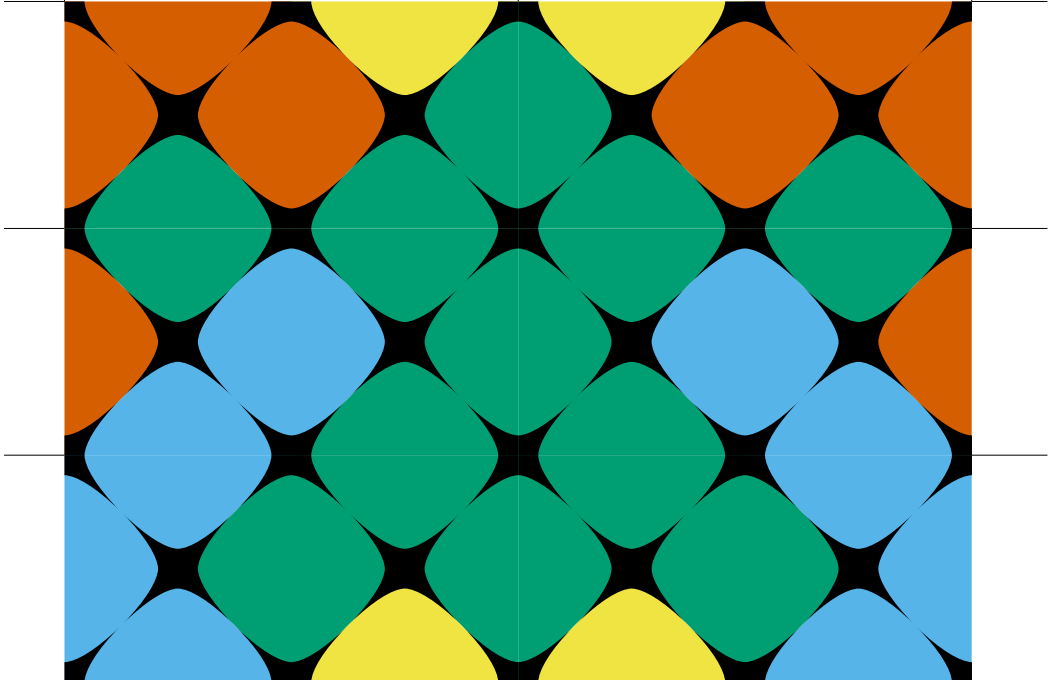
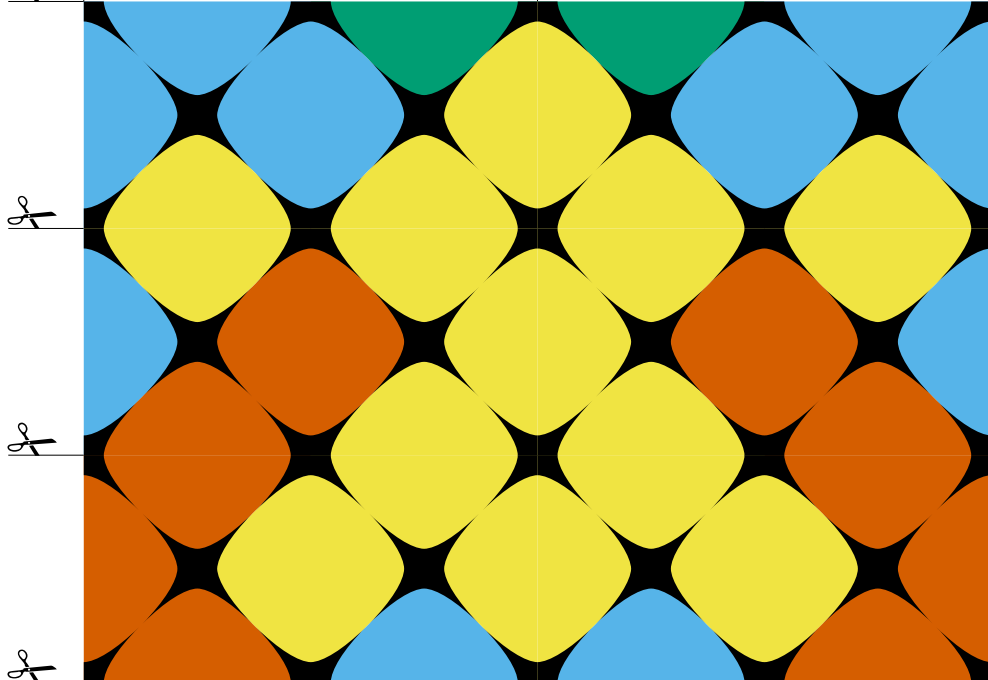




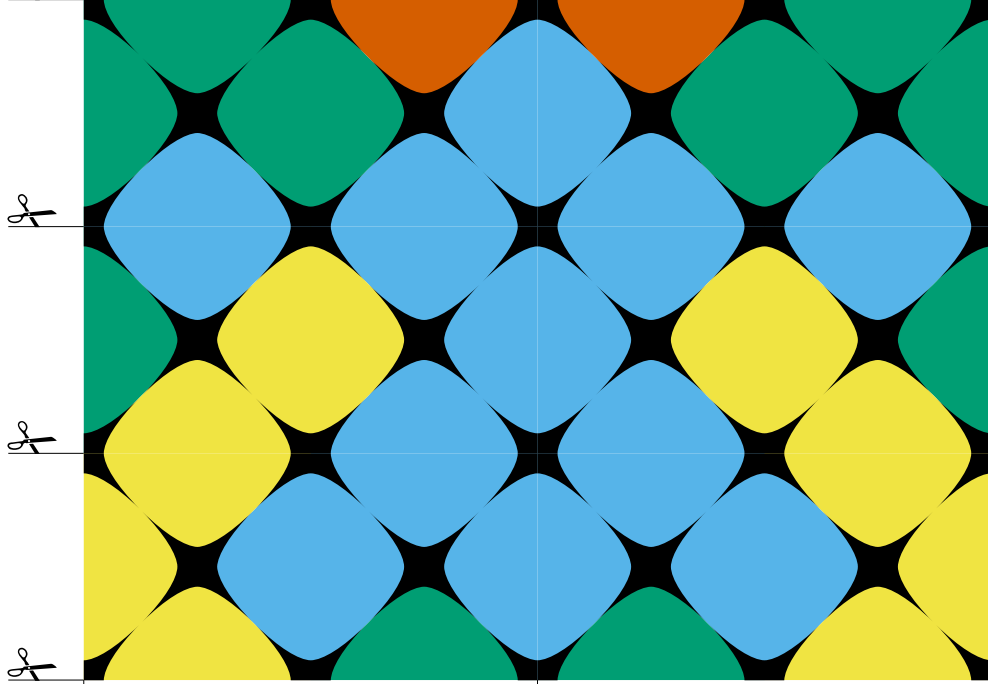
2 après avoir plié et collé recto et verso, coupez selon les traits noirs

1 plier soigneusement selon la ligne rouge pour coller dos à dos recto et verso

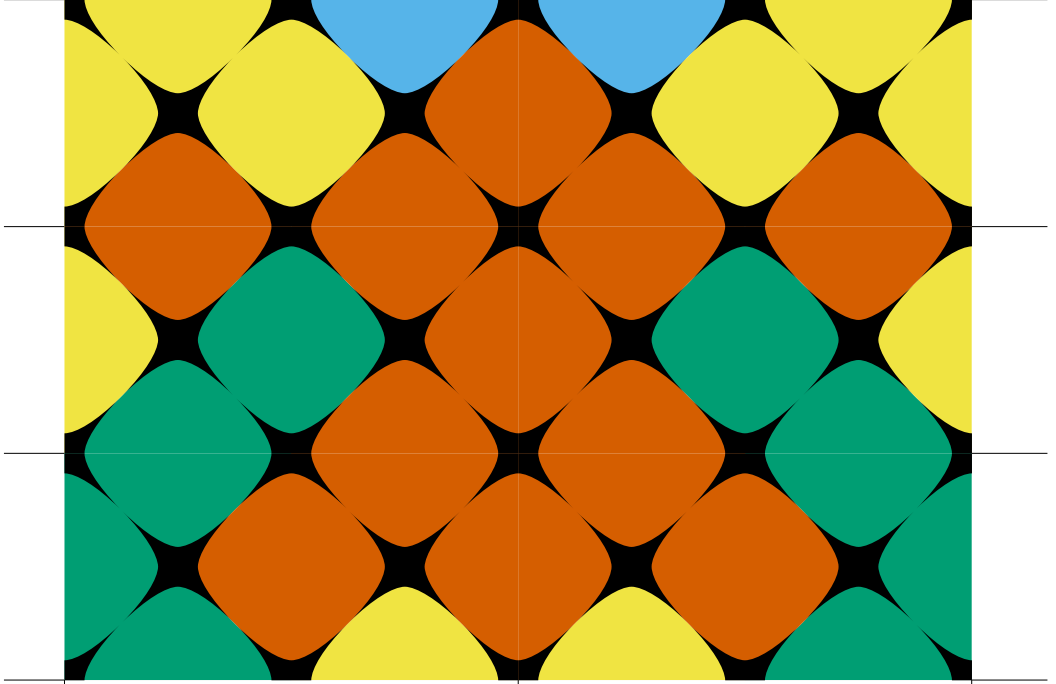


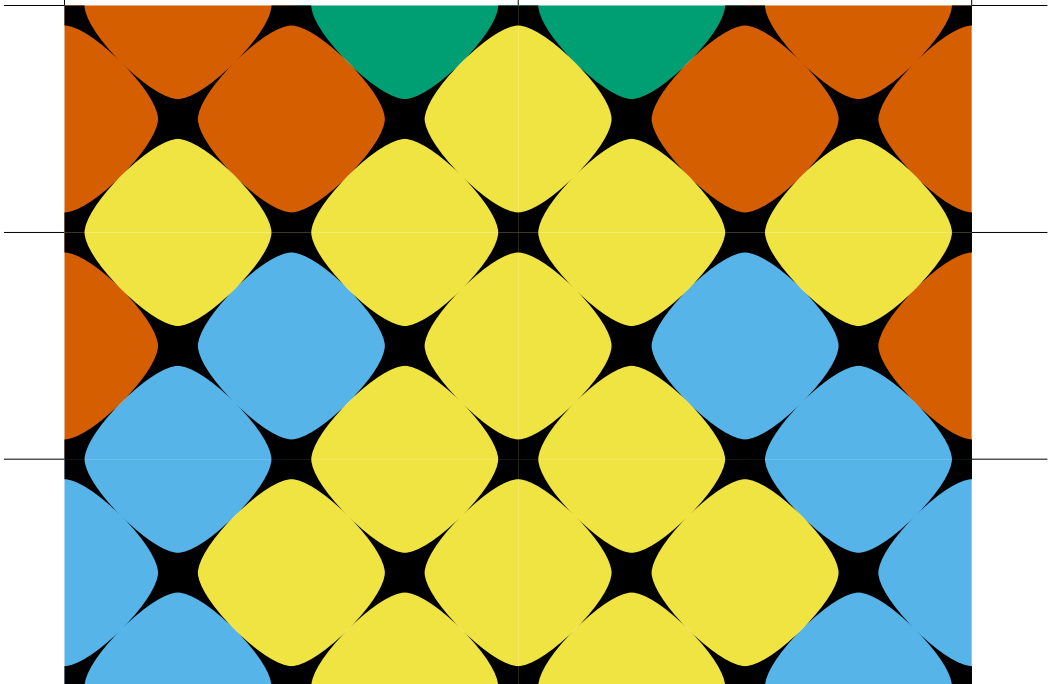
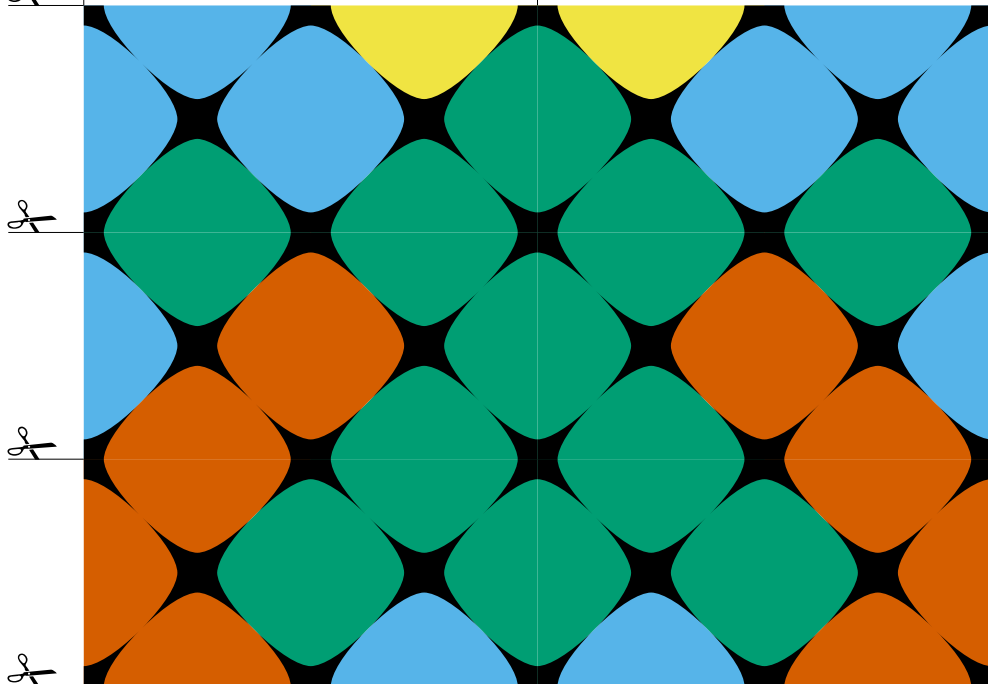


2 après avoir plié et collé recto et verso, coupez selon les traits noirs



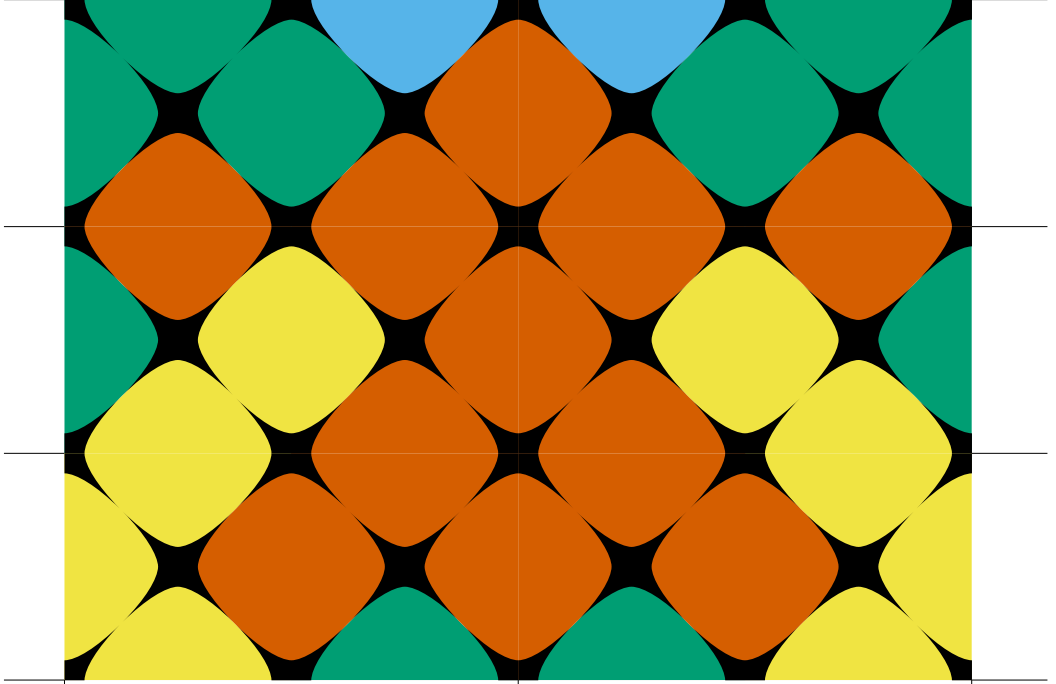
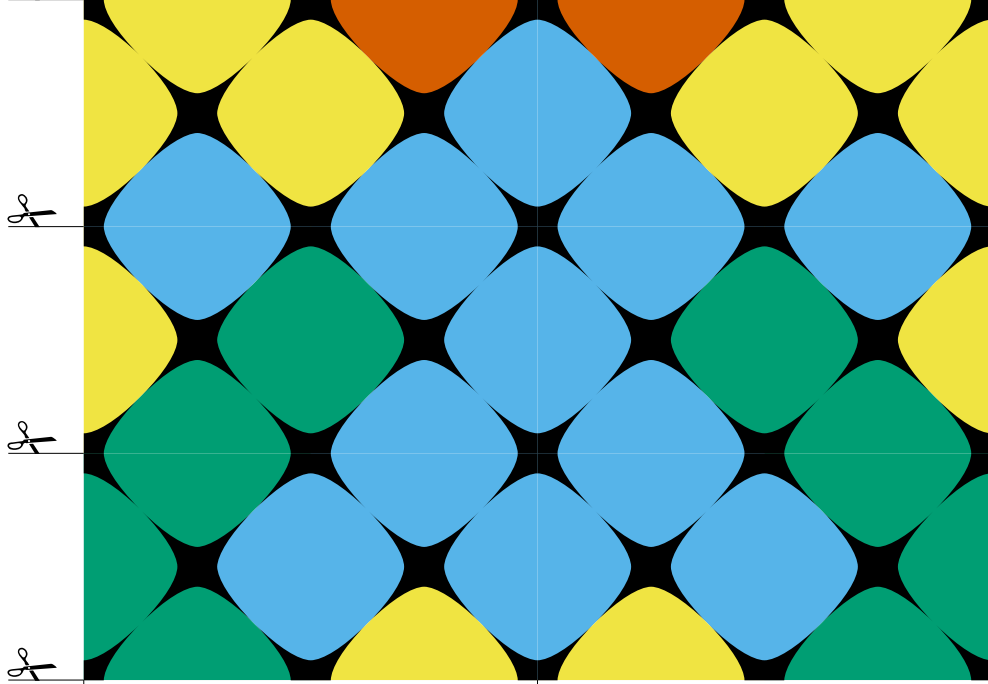
1 plier soigneusement selon la ligne rouge pour coller dos à dos recto et verso

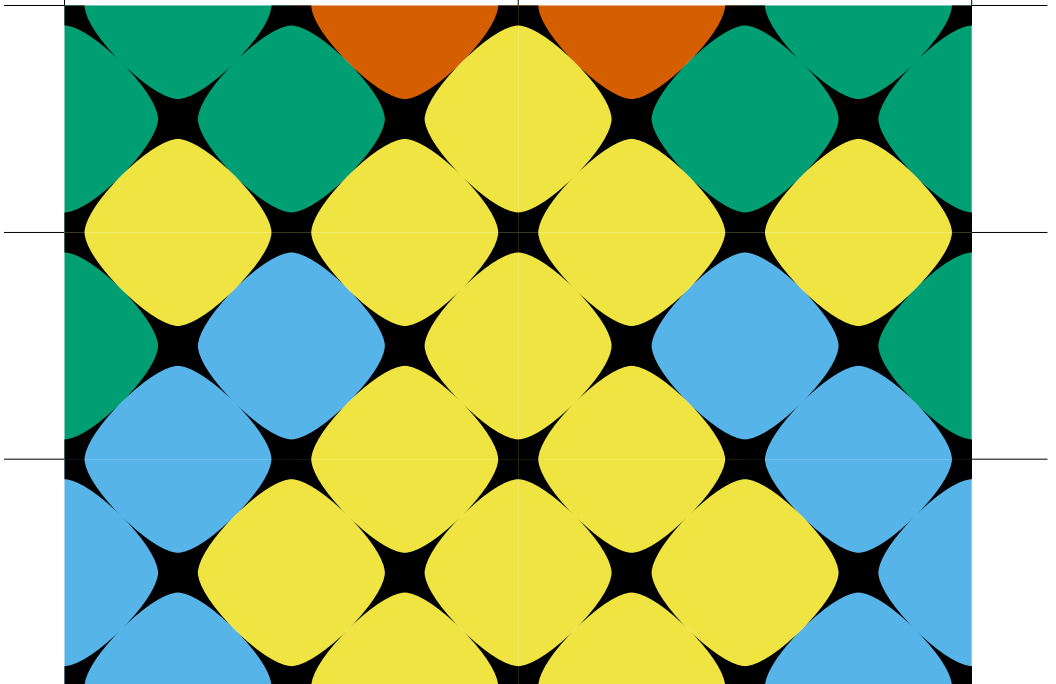
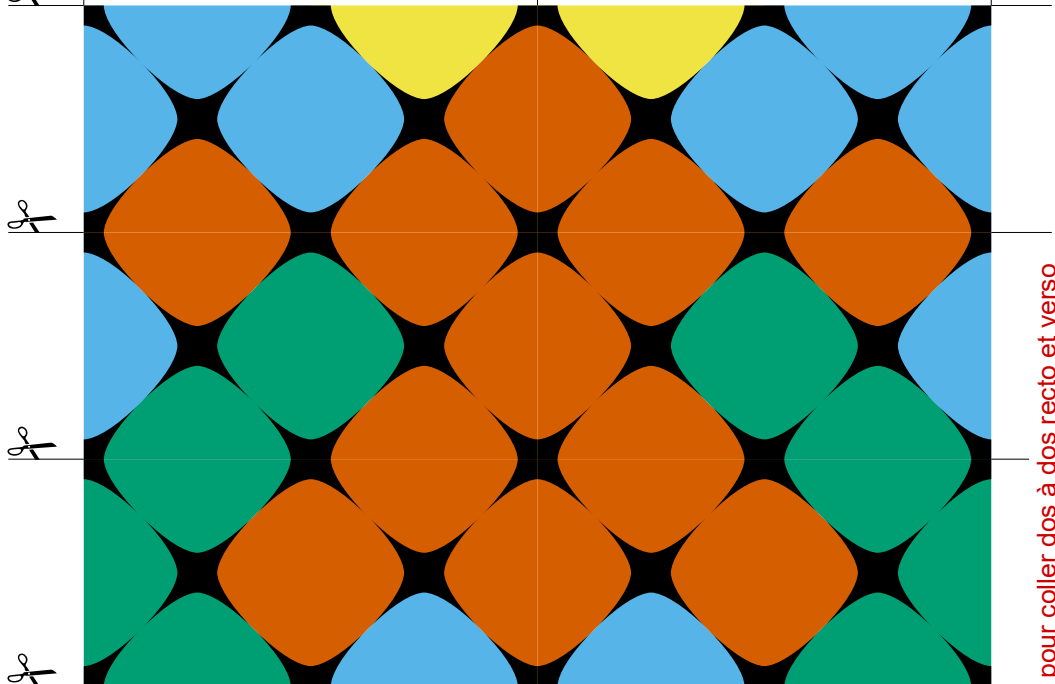




2 après avoir plié et collé recto et verso, coupez selon les traits noirs

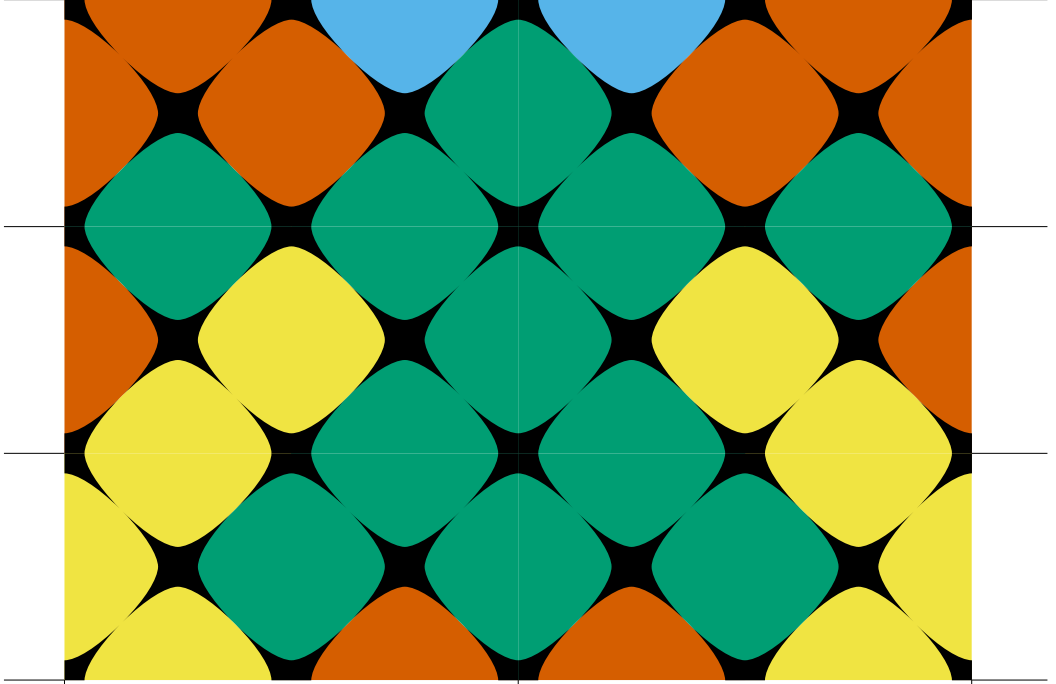
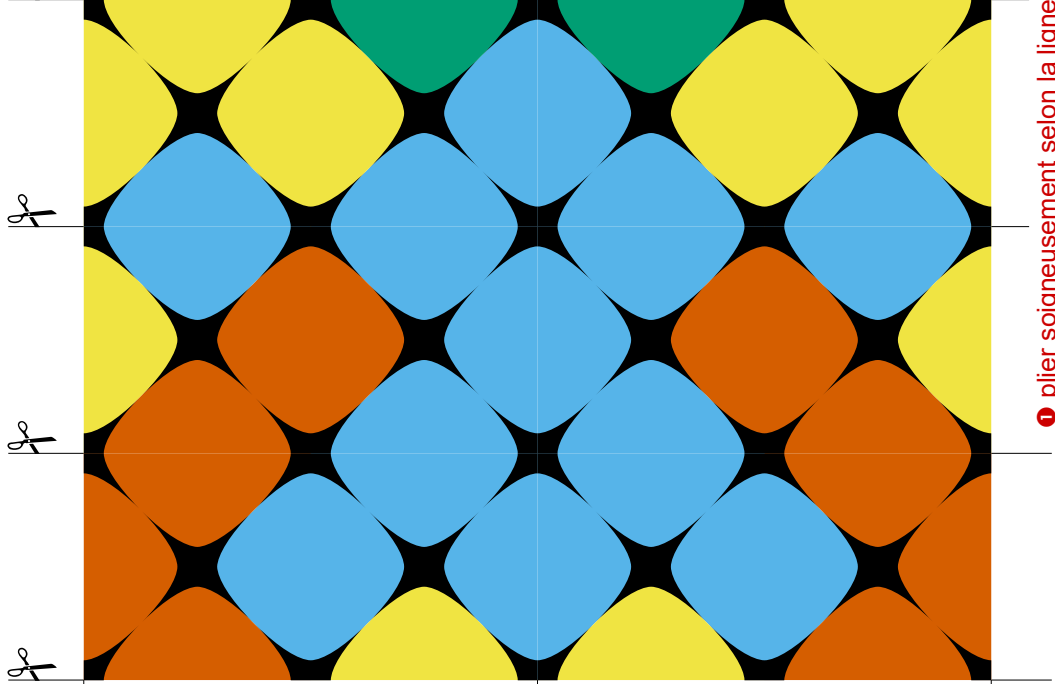
1 plier soigneusement selon la ligne rouge pour coller dos à dos recto et verso

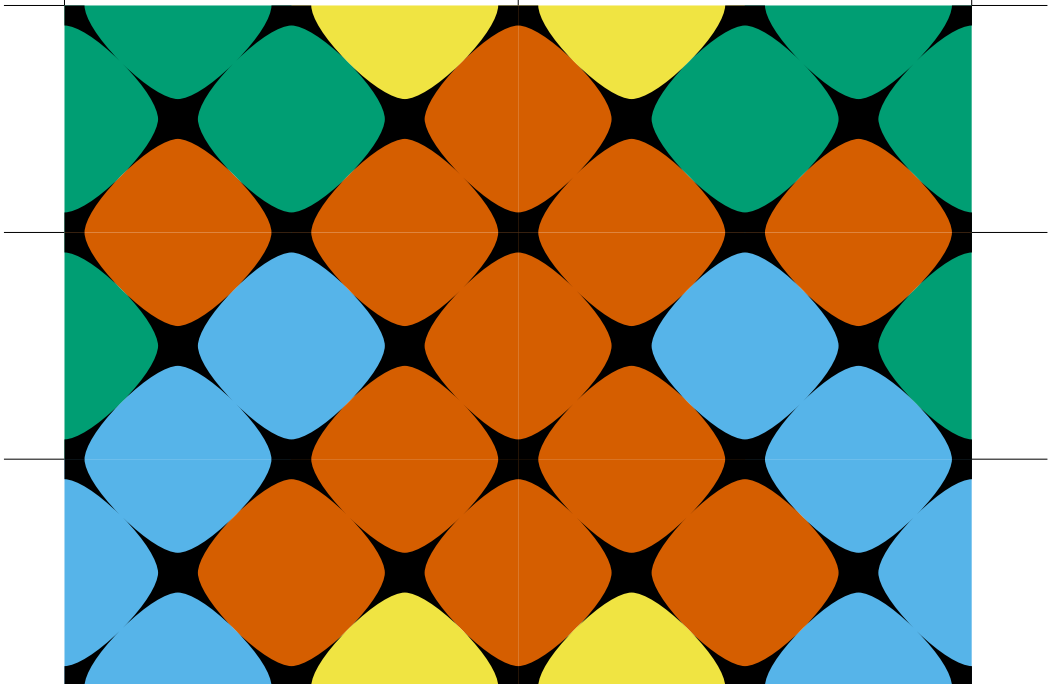
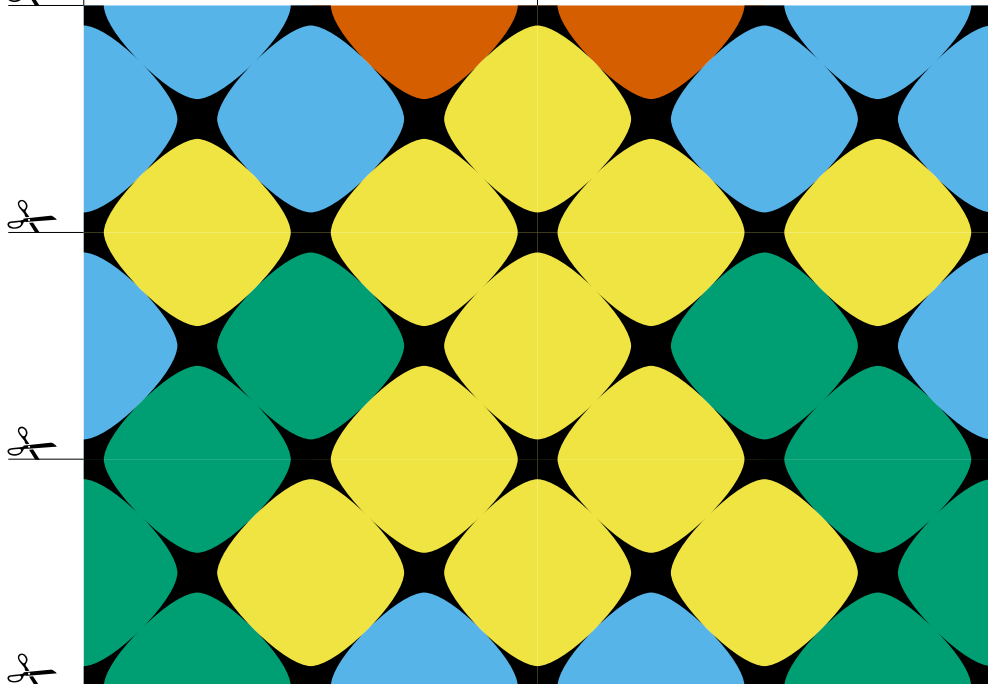




2 après avoir plié et collé recto et verso, coupez selon les traits noirs

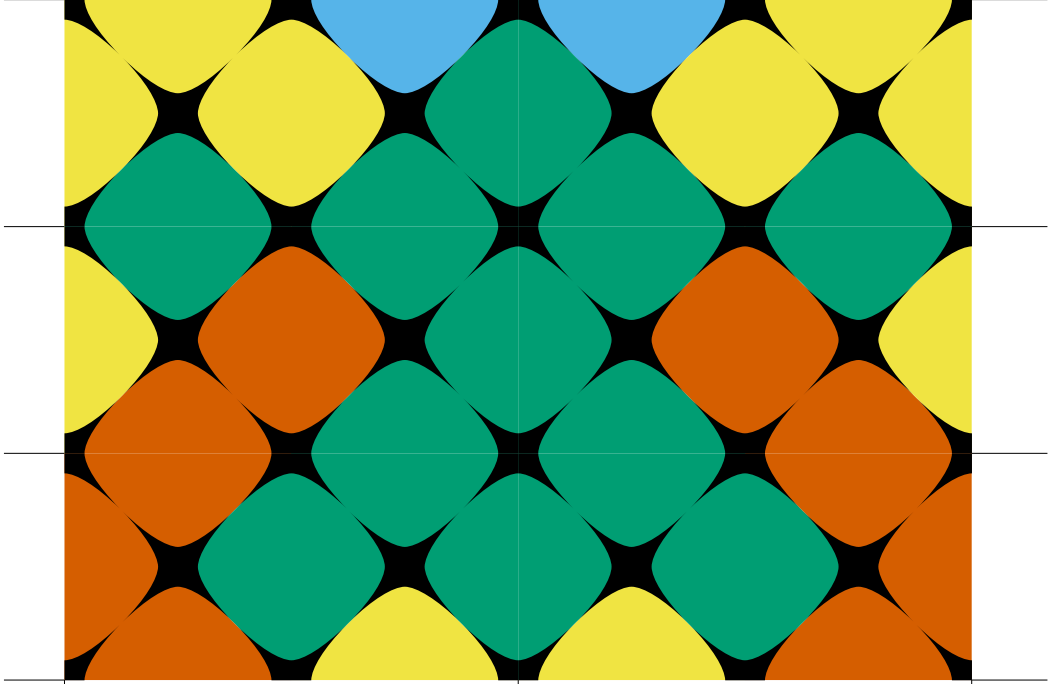
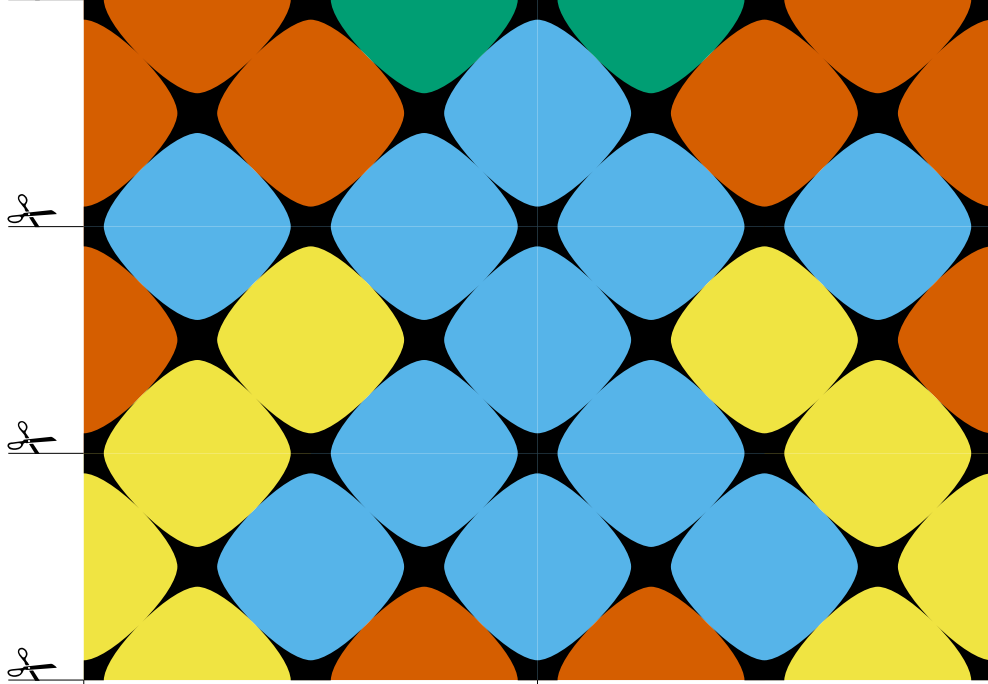
1 plier soigneusement selon la ligne rouge pour coller dos à dos recto et verso





2 après avoir plié et collé recto et verso, coupez selon les traits noirs

1 plier soigneusement selon la ligne rouge pour coller dos à dos recto et verso



Dalapapa 72



Dalapapa 72

Dalapapa 72



