

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 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)



# MARRE D'AGITER TES NEURONES ?

**Diamino** est un jeu de lettres sans prise de tête qui ne se joue pas en maison de retraite !

**OBJECTIF :** être le plus rapide à poser ses lettres pour reproduire une phrase loufoque en commun avec ses adversaires ! Celui qui placera la dernière lettre pensera avoir le dernier mot ... Mais rien n'est joué : à tout moment les autres joueurs peuvent faire basculer l'issue de la partie !

## BUT DU JEU

Se débarrasser de ses lettres, en essayant de les placer le plus rapidement possible dans la phrase à former en commun avec les autres joueurs.

## NOMBRE DE JOUEURS

2 à 4 joueurs

## AGE

A partir de 10 ANS

## DURÉE

20 MIN PAR PARTIE.  
Une partie = 4 manches



2

## PIONS SPECIAUX

### PIONS JOKER

Les pions « Joker » remplacent n'importe quelle lettre. Le joueur peut donc placer le « Joker » quand il veut. Au cours de la partie, les joueurs peuvent récupérer les jokers sur la table en les remplaçant par la lettre qu'il faut.

**Exemple :**



**Attention !** Le « Joker » facilite le jeu mais il fait perdre des points !

(Voir : Décompte des points).

### PIONS STOP

Les pions « STOP » sont des pions pièges. Posé comme une lettre au sein d'un mot, le « STOP » permet de supprimer un mot (déjà terminé ou en cours) et de le remplacer par un autre de la même catégorie (Qui? ou Action? ou Quoi? ou Où?). Ce pion peut être placé à n'importe quel moment de la manche, c'est-à-dire en cours de formation d'un mot ou lorsque le mot est déjà formé.

Le joueur qui décide d'utiliser ce pion doit crier « STOP » en le posant à la fin du mot qui est en train de se former. Tous les joueurs s'arrêtent et lèvent les mains en l'air.

Celui qui a posé le pion « STOP », choisit la carte à réécrire et les joueurs récupèrent les pions du mot annulé. Une nouvelle carte est tirée : la course recommence sur cette carte. Dès que celle-ci est terminée, la partie s'enchaîne là où elle s'était arrêtée.



3

## PRÉPARATION DU JEU

- 1 Regrouper les cartes par famille. C'est-à-dire : les « Qui? » ensemble, les « Quoi? » ensemble, etc.
- 2 Les joueurs se mettent d'accord sur une couleur commune qui devient le fil conducteur des phrases à former.

**Exemple :** Nous formerons la phrase avec la couleur verte.



- 3 Les joueurs prennent 1 seule couleur de pions par personne. Chacun d'eux crée son tas de pions face cachée.
- 4 Les joueurs piochent 6 lettres dans leur tas et placent ces 6 lettres faces ouvertes face à eux. Les pions restant dans le tas forment leur réserve.



Munissez-vous d'une feuille de scores.

4

## DEMARRAGE

Une fois que les joueurs ont disposé les lettres devant eux, la partie peut commencer !

Tirer une carte de chaque paquet (4) : en commençant par le dernier groupe « Où? » afin que tous les joueurs découvrent le premier mot « Qui? », à écrire ensemble et en même temps.



Les joueurs déposent les lettres **une par une** et **le plus rapidement possible**. Il faut former, dans l'ordre, le mot inscrit sur la carte. Attention, les joueurs n'utilisent qu'**une seule main** pour placer les lettres!

Si un des joueurs se retrouve dans l'impossibilité de jouer, il pioche lettre par lettre les pions dans son tas, jusqu'à débloquer sa situation. Il y a **ni de minimum ni de maximum de pions** à avoir devant soi.

Lorsque le mot, inscrit sur la carte tirée, est terminé, le joueur qui a **déposé la dernière lettre** crie « Diamino » ! Cette action lui permet de remporter 3 points.

En revanche, si un joueur a posé sur la table la dernière lettre d'un mot, mais que le joueur qui l'a posé n'a pas encore crié « Diamino », alors **un adversaire peut crier « Contre Diamino »**. Cela annule la lettre du joueur (qui reprend sa lettre) et laisse la possibilité à un autre joueur de finir le mot.



5

# APPROUVE

Par azeizig , 16:57, 18/10/2011

S'il y a un conflit entre deux joueurs car ils ont posé en même temps leur pion, le pion le plus proche de la lettre précédente remporte la place.

*Exemple : Dans cette situation, le pion « E » violet est plus proche du « T ». Par conséquent, le pion « E » violet obtient gain de cause.*



Lorsque tous les mots sont écrits et que la phrase est donc entièrement terminée, comptez vos points avant de reprendre vos pions. 4 manches = 1 partie

Si tous les joueurs sont bloqués et qu'aucun ne peut poser de lettres, alors la manche se termine.

## DECOMPTE DES POINTS

### INFORMATIONS PRÉSENTES SUR LA FEUILLE DES SCORES :

Utiliser la feuille des calculs des scores. Toutes les indications sont notées dessus. Bien évidemment, seules les lettres utilisées sont comptabilisées.

**1** Les joueurs **additionnent les points notés sur les lettres** appartenant à leur couleur.

**2** Ceux qui ont posé la dernière lettre d'une carte pendant la partie : **gagnent 3 points par carte finie.**

**3** Ceux qui ont posé des **pions « joker »** dans les mots formés : **perdent 3 points par joker.**

SCORES	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
1. Points des lettres				
2. Points des cartes finies				
3. Points des jokers				
TOTAL MANCHE 1				
4. Points des lettres				
5. Points des cartes finies				
6. Points des jokers				
TOTAL MANCHE 2				
7. Points des lettres				
8. Points des cartes finies				
9. Points des jokers				
TOTAL MANCHE 3				
10. Points des lettres				
11. Points des cartes finies				
12. Points des jokers				
TOTAL MANCHE 4				
TOTAL				

## CONSEILS & PRÉCISIONS

Gardez à l'esprit que le joueur ayant déposé le plus de lettres, remportera le plus de points. Attention, le jeu ne contient pas de pions K, W, X, Y et Z.

## VARIANTE

Lorsque le mot, inscrit sur la carte tirée, est terminé, le joueur qui a déposé la dernière lettre crie « Diamino ». Cette action lui permet non seulement de remporter 3 pts mais aussi de piocher une carte de n'importe quelle pile pour changer la phrase. Cependant, il doit être plus rapide que ses adversaires qui peuvent entamer le mot suivant. Dans ce cas-là, on ne peut plus changer la phrase.



SANS DICO ni cerveau c'est carrément PLUS RIGOLO !



Un jeu édité par la société Dujardin. © 2012 Dujardin. Tous droits réservés. Diamino est une marque déposée de Dujardin.

DUJARDIN SAS – Z.A. du Pot au Pin – Entrepôt A4 – 33610 Cestas – France SAV : sav.dujardin@f1.fr – Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Retrouvez tous les jeux sur le site www.jeuxdujardin.fr !

Siret 320 660 970 00049

