

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



Domemo

Jeu Ravensburger N° 602 5 059 6

Jeu de combinaison pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans.

Auteur : P. Halvah

Durée : 15 à 20 minutes.

Contenu

28 pions.

Ceux ci sont sur numérotés sur une face. Le 1 est représenté une fois, le 2 deux fois et ainsi de suite jusqu'au 7 qui est représenté sept fois dans le jeu. Tous les joueurs doivent connaître cette répartition, pour pouvoir estimer leurs chances.

Préparation

Avant le jeu tous les pions sont retournés faces cachées et mélangés sur la table.

Règle du jeu

Chaque joueur tire face cachée un certain nombre de pions selon le nombre de joueurs (voir le tableau en fin de règle). Les joueurs redressent ensuite les pions de chacun des autres joueurs, de telle sorte que tous puissent voir les faces des pions de leurs adversaires, mais ne puissent voir que le dos de leurs propres pions. On ne connaît donc pas sa propre distribution de nombre, mais on connaît celle des autres joueurs. Parmi les pions restants, une partie est retournée visible et le reste demeure caché sur la table (voir le tableau).

A son tour, un joueur demande à ses adversaire s'il possède un nombre. Par exemple, il demande : ai-je un 6 ? ai-je un 4 ? Si le joueur a demandé un nombre correct, les adversaires couchent le pion correspondant, de telle sorte qu'il est maintenant face visible de tous sur la table. Le même joueur peut rejouer. Si le nombre qu'il a demandé est erroné, c'est au tour du joueur suivant. Lorsqu'on joue à 4 ou 5 joueurs, chacun ne peut poser qu'une question, peu importe qu'il ai trouvé ou non.

La distribution des nombres des autres joueurs, les pions visibles se trouvant sur la table et les questions des adversaires donnent des indications, dont on peut tirer des conclusions logiques sur ses propres nombres. Celui qui voit par exemple trois fois un pion marqué 3, sait qu'il ne peut pas posséder lui-même de pion avec le numéro 3 !

Le gagnant est le premier joueur qui a trouvé tous ses pions.

Répartition des pions

Nombre de joueurs	Chaque joueur prend	Pions restant cachés sur la table	Pions visibles sur la table
2	7 pions	7 pions	7 pions
3	7 pions	7 pions	aucun
4	5 pions	4 pions	4 pions
5	4 pions	4 pions	4 pions

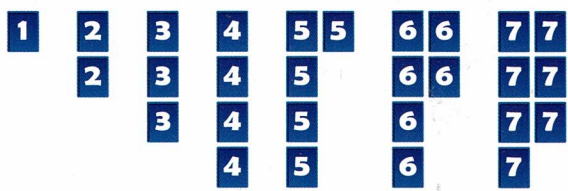
© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg

DÉCODE

RÈGLES

2-5 joueurs • âges 7+ • 20 minutes

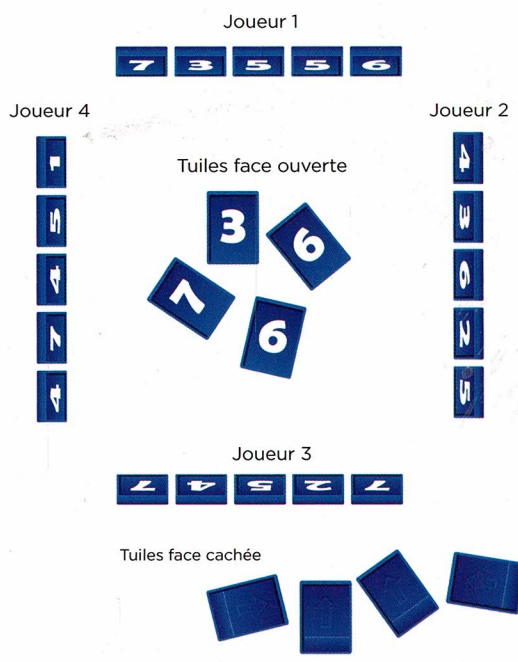
RÉPARTITION DES TUILES



MISE EN PLACE

Nombre de joueurs	Tuiles par joueur	Tuiles face cachée	Tuiles face ouverte
2	7	7	7
3	7	7	0
4	5	4	4
5	4	4	4

(MISE EN PLACE D'UNE PARTIE À 4 JOUEURS)



CONTENU:

28 tuiles numérotées de 1 à 7 réparties en fonction du chiffre représenté sur la tuile.

OBJECTIF DU JEU:

Être le premier joueur à découvrir l'ensemble des chiffres sur ses tuiles.

MISE EN PLACE:

Placez les tuiles face cachée sur la table et les mélanger. Distribuez des tuiles, toujours face cachée, aux joueurs en suivant le tableau de mise en place.

Tous les joueurs placent leurs tuiles devant eux à la verticale, de façon à ce qu'ils ne voient pas les chiffres sur leurs tuiles. Il est important de bien placer les tuiles pour que tous les joueurs voient les chiffres de leurs adversaires.

Disposez les tuiles face ouverte au centre de la table à la vue de tous les joueurs. Les tuiles face cachée sont mises de côté.

COMMENT JOUER À DÉCODE

Les joueurs décident qui commence et le jeu se poursuit en sens horaire. Le premier joueur demande au joueur à sa gauche si un chiffre (de 1 à 7) est présent sur l'une de ses tuiles (exemple : *Est-ce que le chiffre 7 est sur l'une de mes tuiles ?*). Si le chiffre est présent dans la série de tuiles du joueur, le joueur adverse révèle une seule tuile avec ce chiffre et la place devant le joueur. Si le chiffre n'est pas présent sur les tuiles du joueur, le joueur suivant tente de deviner l'une de ses tuiles.

NOTES : même s'il y a plusieurs tuiles avec le même chiffre dans la série d'un joueur, **une seule tuile** à la fois est dévoilée. Dans une partie de 2 à 3 joueurs, un joueur qui a correctement deviné sa tuile peut tenter de deviner une seconde fois un chiffre de sa série de tuiles.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur identifie toutes ses tuiles, il gagne la partie.

Un jeu de Alex Randolph
 Design 3D : Alain Dion
 Figure It est une marque déposée de FoxMind Group LTD.
 © FoxMind Group LTD. Tous droits réservés.
 Fabriqué en Chine.

