

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

Dominoes 2

Das Königspaar bittet zum Duell!

De Jeff Widderich
Pour 2 à 4 joueurs
De 6 à 106 ans

But du jeu

Etre le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Matériel

28 cartes rectangulaires
40 cartes carrées
1 plateau
1 règle du jeu

Préparatifs

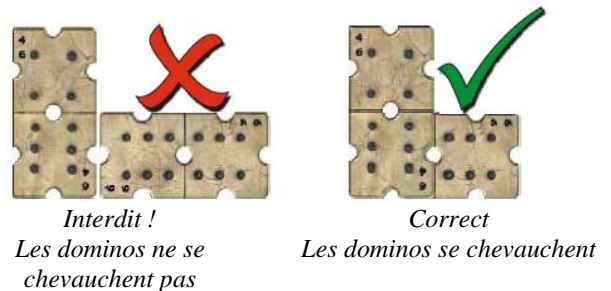
Placez le plateau sur la table. Mélangez les cartes carrées et placez-les face cachée à côté du plateau. Mélangez les cartes rectangulaires et distribuez-en sept à chaque joueur. Si vous jouez à moins de quatre joueurs, placez les cartes rectangulaires restantes face cachée à côté du plateau. Si vous jouez à quatre joueurs, il ne restera aucune carte. Les numéros qui se trouvent en haut dans le coin gauche des cartes rectangulaires correspondent au nombre de points figurant sur chaque moitié de la carte ; ils sont là pour faciliter le jeu et le comptage des points.

Qui commence ?

Le joueur qui possède la carte rectangulaire indiquant la valeur la plus élevée commence. Par exemple : 6/6 ou 6/5. Ensuite, on joue en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le premier joueur place sa carte de plus grande valeur sur le plateau de manière à ce qu'elle touche l'un des coins. Le joueur suivant doit placer une moitié de sa carte rectangulaire sur la première carte – les deux moitiés superposées doivent indiquer le même nombre de points. Tant qu'il y a des cases inoccupées sur le plateau, on peut y mettre des cartes rectangulaires, à condition que ce faisant on superpose deux moitiés de cartes identiques. Si un joueur n'utilise pas de case inoccupée, les deux moitiés de sa carte doivent se superposer à deux moitiés qui se trouvent déjà sur le plateau.



Si un joueur n'a pas de carte rectangulaire qui lui permette de jouer, il en pioche une de la pioche, dans la mesure où il en reste encore. S'il ne peut toujours pas jouer, il doit piocher une carte carrée et la placer n'importe où sur le plateau. Dans ce cas-là, il faut que le nombre de points ne soit pas le même que celui de la carte qui se trouve au-dessous. Le placement d'une carte carrée crée de nouvelles occasions de poser des cartes. Le tour du joueur est terminé quand celui-ci a posé sa carte carrée. La carte indiquant un point d'interrogation (joker) permet au joueur de choisir un nombre quelconque de zéro à six. Quand on joue une carte joker, on doit en informer les autres joueurs.

Fin de la partie

Par égard envers les autres joueurs, celui ou celle qui n'a plus qu'une seule carte rectangulaire le fait savoir en annonçant « Dernière carte ! ». La partie est finie au moment où un joueur place sa dernière carte rectangulaire sur le plateau.

Propositions pour le comptage des points

A la fin d'une partie, les joueurs comptent les points indiqués sur les cartes rectangulaires qu'ils ont encore en main. Faites la somme des points restants de tous les joueurs et notez le résultat comme points positifs pour le gagnant de cette partie. Additionnez ces points à ceux gagnés lors des parties précédentes. Le premier à obtenir 100 points au total a gagné tout le jeu.

Autre possibilité : jouez un nombre déterminé de parties. Le joueur qui a obtenu le plus de points à la fin de la dernière partie a gagné.

Traduction : Birgit Janka