

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)



CHATS & CHIENS

*quartomino*<sup>®</sup>

REGLE DE JEU

# préface

## *aimer un animal*

*Aimer un animal, c'est d'abord apprendre à le connaître.*

*L'aimer pour lui et pas uniquement pour soi, c'est la meilleure des attitudes que l'on puisse adopter vis-à-vis de celui que l'on s'est choisi pour compagnon, à vie.*

*Combien de fois ne me suis-je pas trouvé, au cours de mes rencontres et reportages pour le petit écran, devant des gens de bonne foi entourés d'animaux mal compris, mal soignés, mal aimés, mal ... heureux !?*

*Si un jeu de société peut susciter des réactions individuelles pour une meilleure connaissance des animaux de compagnie, je ne peux qu'applaudir les uns et les autres : s'amuser, s'affronter en saine émulation et le jeu devient même utile.*

*Aujourd'hui, puisqu'il a droit au chapitre, considérez votre chien ou votre chat comme un partenaire discret. Plongez votre regard dans le sien, si vous butez sur une question-piège; à ce moment-là, de toutes façons, vous vous gagnerez l'un l'autre.*

*A vous de jouer!*



*Philippe Soreil.*

# chiens

*Les chiens et les chats font partie de votre vie et vous offrent quotidiennement de nouvelles joies, de nouveaux plaisirs.*

*C'est la raison pour laquelle vous avez choisi le jeu Quartomino "Chats & chiens". Et c'est également la raison pour laquelle nous avons décidé de élaborer ce jeu.*

*Dans ce jeu, nous essayons de veiller au bien-être de vos petits compagnons en vous conseillant sur la meilleure manière de vous occuper de ceux-ci.*

*Car il ne suffit pas de pouvoir les nourrir correctement et de les aimer. Il faut également les comprendre, respecter leur caractère et leur façon de vivre.*

*Le jeu Quartomino "Chats et chiens" vous offre, non seulement, énormément de plaisir mais vous informe et vous conseille sur vos petits compagnons.*

# chats

*Mais n'oublions pas que le "Quartomino chats et chiens" est avant tout un jeu amusant et passionnant et c'est pourquoi nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en notre compagnie.*

*Bonne chance!*

# quartet (jeu des familles)

Nombre de cartes: 52 (pas de jokers)  
Nombre de joueurs: à partir de 3

Chaque carte porte les noms d'une famille, avec quatre caractéristiques dont un en gras. Exemple : dans la famille "CHIENS CELEBRES" vous avez la carte "LASSIE". Vous avez déjà compris le but du jeu. Réunir le plus grand nombre de familles dans votre main. Comment faire ? Très simple. Enlevez les joker du jeu. D'abord, le donneur distribue toutes les cartes. Le premier à jouer, celui qui se trouve à la gauche du donneur, voit immédiatement les cartes qui lui manquent pour former une famille. Commence alors la pêche. Il demande à l'un des joueurs s'il possède une carte de sa famille. Par exemple: "LASSIE" de la famille "CHIENS CELEBRES".



Suspens. La réponse est oui, le premier joueur complète son jeu et peut continuer son travail de recherche auprès de n'importe quel autre joueur. Le vainqueur sera le joueur qui réunit le plus de familles. Un jeu très simple, mais qui demande beaucoup d'attention. Un conseil : pendant le jeu, retenez bien qui n'a pas en main les cartes demandées. Vous augmenterez ainsi vos chances de succès.

Nombre de cartes : 55 (pas de superjoker)  
Nombre de joueurs: à partir de 2

# domino

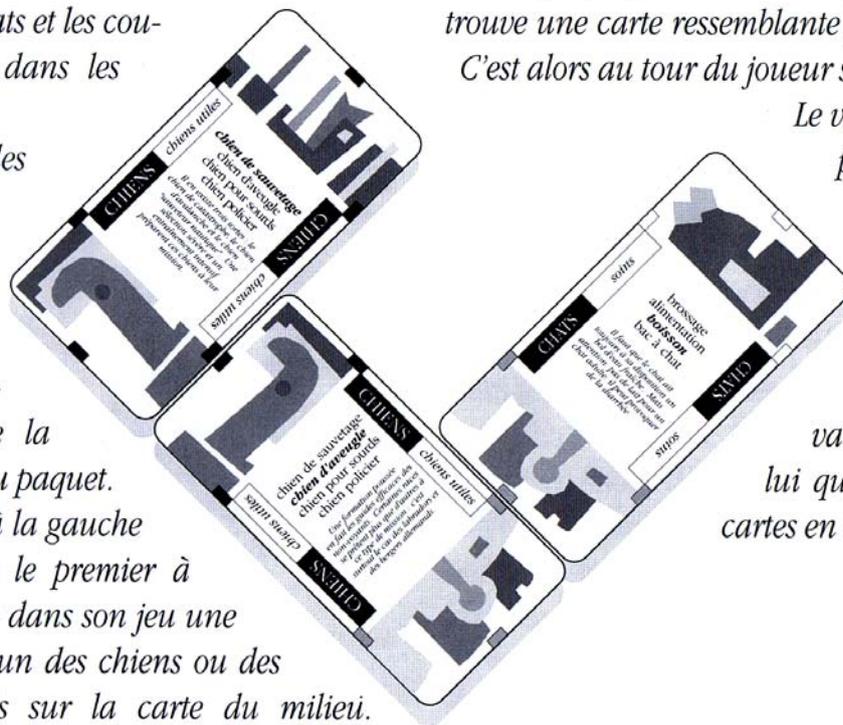
Regardez à nouveau les cartes, vous allez jouer à trouver les ressemblances entre les chiens, les chats et les couleurs indiquées dans les petits rectangles.

Le donneur bat les cartes et en distribue 7 à chaque joueur. Il dépose le reste des cartes au milieu et retourne la première carte du paquet.

Le joueur placé à la gauche du donneur est le premier à jouer. Il cherche dans son jeu une carte reprenant un des chiens ou des chats représentés sur la carte du milieu. (p.ex. le Labrador avec le rectangle rose) Il en a trouvé une ? Et bien, il la dépose tout simple-

ment. Il n'en a pas ? Il prendra alors une carte dans le paquet, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il trouve une carte ressemblante pour la déposer. C'est alors au tour du joueur suivant.

Le vainqueur sera le premier à avoir déposé toutes les cartes de son jeu. Quand le jeu est gelé, le vainqueur est celui qui a le moins de cartes en main.



# quartomino

Nombre de cartes : 56 (52 + 4 jokers)

Nombre de joueurs : à partir de 2

*Vous l'avez deviné, le Quartomino est la combinaison du jeu des familles et du jeu de domino. Pourtant il n'y a aucun rapport entre les photos des chats et chiens et les textes au milieu de la carte. Les cartes sont d'abord mélangées. Chaque joueur en reçoit 7 pour commencer. Les autres cartes sont déposées en tas au milieu de la table. Le donneur retourne la carte qui se trouve au-dessus du tas et la dépose sur la table, de sorte qu'elle soit visible pour tout le monde. Le jeu peut alors commencer. Le but du Quartomino est de former une famille de 4 cartes au sein du jeu de domino. C'est alors au joueur qui se trouve à la gauche du donneur de déposer une carte. Pour pouvoir la déposer, il faut que sur l'un des côtés de cette carte figure l'un des chats ou des chiens qui se trouve sur la table. (gardez bien en tête les règles du domino). Si le joueur possède plusieurs cartes de la même famille, il peut toutes les déposer sans attendre*

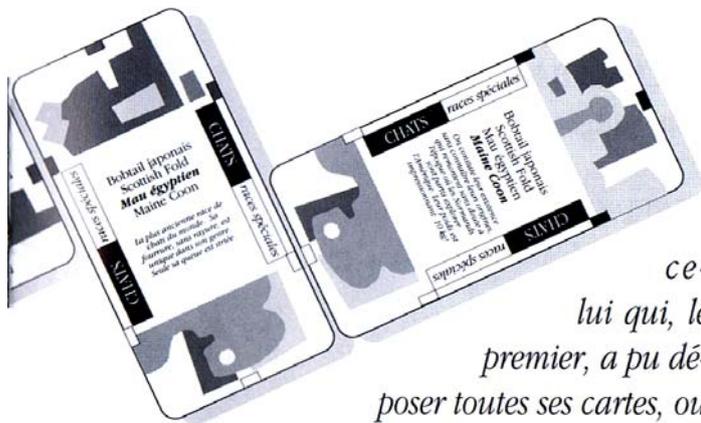
*le prochain tour. Mais toujours en respectant les règles du domino. Si le joueur n'a aucune carte à déposer, il peut en prendre une au hasard*



*dans le tas. S'il ne peut toujours pas la déposer, contrairement aux règles du domino, il passe la main au joueur suivant. Le gagnant est*

## chiens et chats

# quartomino



ce-  
lui qui, le  
premier, a pu dé-  
poser toutes ses cartes, ou  
a pu former un Quartomino.

Un Quartomino se forme avec 4 cartes d'une famille que l'on place l'une derrière l'autre, à la façon du domino. Ces cartes ne doivent donc pas nécessairement être déposées toutes les 4 d'un seul coup. Par exemple il est possible qu'un joueur forme un Quartomino en ne déposant qu'une seule carte, les 3 autres de la même famille se suivant déjà sur la table.

Les jokers (3) : les jokers peuvent être considérés comme une carte de n'importe quelle famille.

Un joker représente alors une aide appréciable pour placer trois ou même quatre cartes à la fois; toujours en respectant les règles de jeu du domino. Par exemple un Quartomino peut être formé avec trois cartes d'une même famille + 1 joker.

Le superjoker (1) : le superjoker peut, à tout moment du jeu, être déposé à côté de n'importe quelle carte. Non seulement comme carte de n'importe quelle famille, mais aussi comme carte de n'importe quelle série de domino. Si c'est votre tour et vous n'avez que votre joker à jouer, vous devez le poser. Mais rien ne vous empêche de déposer une autre carte en même temps. Un petit conseil : retenez bien quelles cartes sont déjà tombées, elles vous aideront dans votre stratégie.

Bon amusement!

**Merci à:**

**JARAK EL CHAMHYR**

*Afghan, mr. Detaellenaere*

**LAUTREC VAN DE HALLEMOLLEN**

*Golden Retriever, mme. Langbeen*

**MY PRECIOUS KEEP UP**

*Yorkshire Terrier, mr. Engelen*

**TR'90 SWEET'TREES MR U R D'ONE**

*Labrador, mr. Michiels*

**LITTLE BIG MAN OF JERYCO**

**JUST'IN OF JERYCO**

*West Highland White Terrier, mme. Wauters*



*Le contenu et le fonctionnement de ce jeu sont garantis par Kembo LdG & Partners S.A. - Meir 44 a - 2000 Anvers - tel (03)226 25 54 © 1990. All rights reserved. Concept visuel: Karlien Colruyt - photographie: Marc Maetens - fotozetterij Jupiter- photogravure: Optima - Editeur responsable: Kembo LdG & Partners S.A.*