

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)



# Quad-Ominos

The ultimate domino game.

© Pressman 1978

## 1. POUR MARQUER LES POINTS:

Ecrivez l'initial ou le nom de chaque joueur sur un bloc de marque. Après chaque tour, le marqueur des points additionnera ou soustraira des points dans la colonne appropriée. Un match consiste en 800 points et plusieurs tournées.

## 2. POUR COMMENCER LE MATCH:

Tournez tous les Quad-Ominos face en dessous et mêlez-les. Chaque joueur choisit le nombre requis comme suit:

2 joueurs	15 chacun	5 joueurs	7 chacun
3 joueurs	10 chacun	6 à 8 joueurs	6 chacun
4 joueurs	8 chacun		

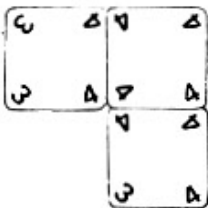
Mettez les Quad-Ominos debout — les chiffres face au joueur. Le joueur qui possède le Quad-Omino avec les quatre mêmes numéros les plus grands; commence la tournée en jouant le Quad-Omino face en dessus sur la surface de jeu. Les quatre 5 sont les plus grands; puis les quatre 4, les quatre 3, etc. Le joueur qui commence obtendra le total des quatre chiffres sur le Quad-Omino ainsi qu'un supplément de 25 points (voir exemple A) ou il peut choisir de jouer 2 Quad-Ominos supplémentaires en additionnant leur total de tous les 2 carreaux à son pointage. (voir exemple B).

### Exemple "A"



$$4 + 4 + 4 + 4 = 16 + 25 (\text{Supplément}) = 41 \text{ points}$$

### Exemple "B"



$$\begin{aligned} 4 + 4 + 4 + 4 &= 16 \\ 4 + 4 + 4 + 3 &= 15 \\ 4 + 4 + 3 + 3 &= 14 \end{aligned} \quad \left. \begin{array}{l} \\ \\ \end{array} \right\} \text{ 2 Tours supplémentaires.}$$

$$\text{POINTAGE TOTAL} = 45 \text{ points}$$

Le joueur qui possède le Quad-Omino commençant et les quatre (0) a le choix de jouer soit l'un soit l'autre. S'il choisit de jouer les quatre (0) son supplément est 25 points ainsi que 2 tours supplémentaires et il additionnera leur total à son pointage. S'il choisit de jouer les quatre (0), il faut d'abord montrer qu'il possède le Quad-Omino commençant.

Si vous ne pouvez pas égaler deux Quad-Ominos supplémentaires, alors prenez les 25 points de supplément. Employez la meilleure stratégie.

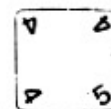
Si aucun joueur n'a un Quad-Omino avec les quatre mêmes numéros, alors le joueur qui a le plus grand total sur un seul Quad-Omino commencera. Il recevra le total des quatre chiffres sur le Quad-Omino, mais aucun point en plus (voir exemple C).

### Exemple "C"



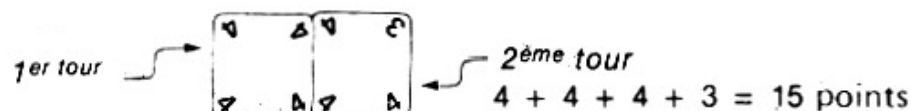
$$5 + 5 + 4 + 4 = 18 \text{ points}$$

$$4 + 4 + 4 + 5 = 17 \text{ points}$$



Dans le sens des aiguilles d'une montre, le prochain joueur essaie d'égaliser deux numéros sur le Quad-Omino du commençant. Si le prochain joueur peut le faire, il recevra le total des quatre numéros sur son Quad-Omino (voir exemple D).

### Exemple "D"



Si un joueur ne peut égaler le Quad-Omino, il doit en prendre un du puits (les Quad-Ominos qui restent face en dessous) jusqu'à ce qu'il puisse égaler le Quad-Omino commençant. (voir les déductions).

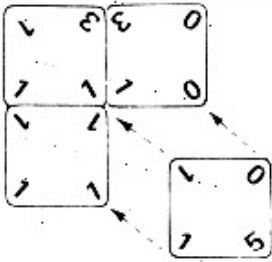
## 3. POUR GAGNER UNE TOURNÉE:

Le premier joueur à poser tous ses Quad-Ominos gagnera la tournée. Il recevra le total de tous les Quad-Ominos restants dans les mains des autres joueurs et additionnera ce total à son pointage. Il n'y a aucun supplément additionnel.

## 4. POUR MARQUER LES SUPPLÉMENTS:

Si un Quad-Omino peut être joué de façon que 2 de ses côtés (3 numéros = 1-1-0), égalent deux côtés d'une enceinte, (1-1), (1-0), ce joueur recevra 25 points ou le choix de jouer 2 Quad-Ominos supplémentaires en additionnant leur total à son pointage (voir exemple E).

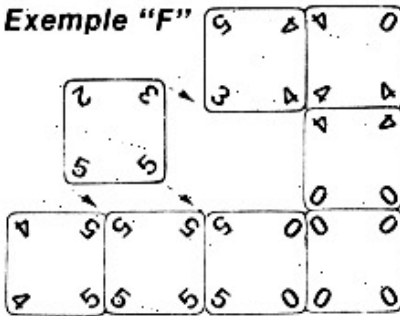
**Exemple "E"**



25 points (Supplément) + 7 = 32 points  
 ou  
 7 + 2 tours supplémentaires

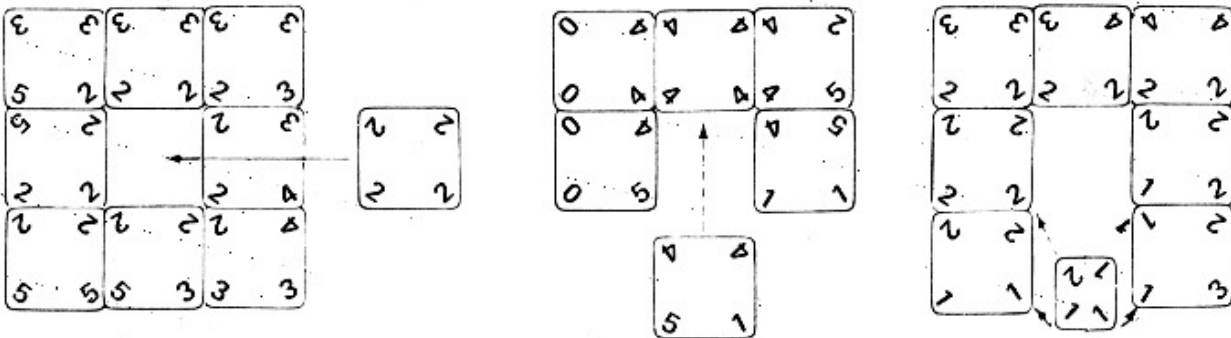
Si un côté du carreau joué égale deux numéros d'un côté (5-5) et égale le coin (3) du côté opposé, le joueur recevra 25 points ou le choix de jouer 2 carreaux supplémentaires de sa main (voir exemple F).

**Exemple "F"**



25 points (Supplément) + 15 = 40 points  
 ou  
 15 + 2 tours supplémentaires

Autres situations de suppléments où le joueur recevra 25 points ou le choix de jouer 2 Quad-Ominos.



Si un joueur ne peut pas jouer ses 2 Quad-Ominos supplémentaires, il doit prendre les 25 points, il ne peut pas jouer un seul carreau.

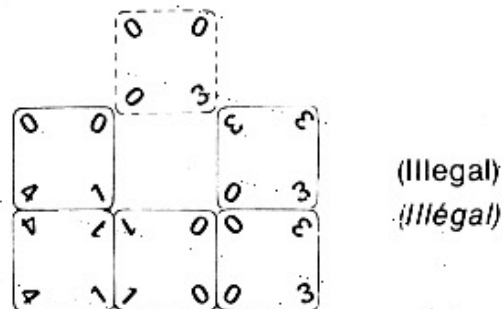
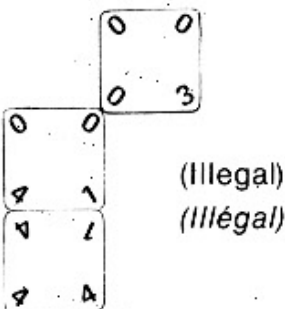
**5. LES DÉDUCTIONS:**

Si un joueur ne peut pas égaler un carreau, et doit prendre du puits, déduisez 20 points de son pointage pour chaque carreau pris. Afin d'assurer un compte précis de chaque déduction de 20 points, gardez le nombre de Quad-Ominos pris du puits séparé de ceux dans votre main. Donnez le nombre total des points au marqueur des points. Si un joueur ne peut égaler le Quad-Omino et il n'y a aucun carreau dans le puits, le joueur doit passer. Déduisez 20 points de son pointage et le prochain joueur continue.

**6. POUR GAGNER UN MATCH:**

Le premier joueur à gagner 800 points est le gagnant du match.

Vous ne pouvez pas faire les tours suivants:



Voilà les règles pour le jeu de Quad-Ominos. Nous n'avons qu'une seule suggestion, si un joueur prend trop de temps pendant son tour continuellement, donnez-lui une limite de temps de 30 secondes ou une minute.

**7. POUR LES DÉBUTANTS:**

Nous suggérons de commencer avec 70 carreaux au lieu de 125 carreaux. Vous pouvez faire cela en éliminant tous les carreaux marqués de 5 du match. Suivez les mêmes règles que ci-dessus sauf qu'il faut jouer jusqu'à 600 points. Pour le jeu de Quad-Ominos à 70 pièces, chaque joueur choisit le nombre requis comme suit:

- 2 joueurs                      15 chacun                      5 joueurs                      7 chacun
- 3 joueurs                      10 chacun                      6 à 8 joueurs                      6 chacun
- 4 joueurs                      8 chacun

Le jeu de Quad-Ominos à 70 pièces est plus vite et plus facile à jouer que la version ordinaire et elle est amusante même pour les joueurs expérimentés. Nous suggérons que vous essayez les deux variations. Amusez-vous bien!

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
0 0 0 1 0 2 0 3 0 4 0 5 1 1 2 1 3 1 4 1 5 1 2 2 3 2 4 2 5 2 3 3 4 3 5 3 4 4 4 5 4 5 5

1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1  
1 1 1 2 1 3 1 4 1 5 2 2 3 2 4 2 5 2 3 3 4 3 5 3 4 4 4 5 4 5 5 5

2 0 2 0 2 0 2 0 0 2 0 2 0 2 0 2 2 0 0 2  
2 2 2 3 2 4 2 5 3 3 4 3 5 3 4 4 4 5 5 5

3 0 3 0 3 0 0 3 0 3 0 3 0  
3 3 3 4 3 5 4 4 5 4 5 5

4 0 4 0 0 4  
4 4 4 5 5 5

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1  
1 1 1 2 1 3 1 4 1 5 2 2 3 2 4 2 5 3 3 4 3 5 3 4 4 4 5 4 5 5

5 0  
5 5

2 1 2 1 2 1 2 1 1 2 1 2 1 2 1 2  
2 2 2 3 2 4 2 5 3 3 4 3 5 3 4 4 4 5 4 5 5

3 1 3 1 3 1 1 3 1 3 1 3  
3 3 3 4 3 5 4 4 5 4 5 5

3 3 3 3 3 3 3 3 3 3  
3 3 3 4 3 5 4 4 5 4 5 5

4 1 4 1 1 4  
4 4 4 5 5 5

4 3 4 3 3 4  
4 4 4 5 5 5

5 1  
5 5

5 3  
5 5

2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2  
2 2 2 3 2 4 2 5 3 3 4 3 5 3 4 4 4 5 4 5 5

4 4 4 4 4 4  
4 4 4 5 5 5

3 2 3 2 3 2 2 3 2 3 2 3  
3 3 3 4 3 5 4 4 5 4 5 5

5 4  
5 5

4 2 4 2 2 4  
4 4 4 5 5 5

5 2  
5 5

5 5  
5 5