

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



La Tomette marseillaise

Auteur : Serge BOUQUET

La Tomette marseillaise est un jeu de dominos.
Pour jouer un pion, il faut deux conditions :

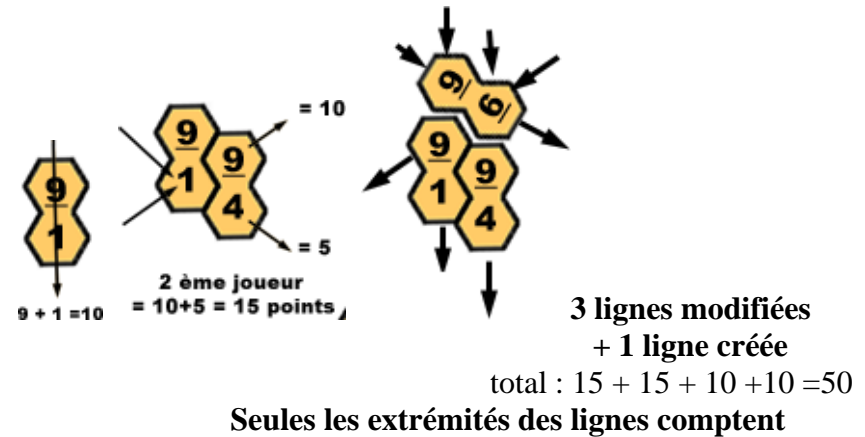
1) qu'un chiffre soit commun et relié par **au moins un coté** avec le pion en place. (Exemple le 4)



2) que le pion joué touche par **deux de ses cotés** le ou les pions en place.



La Tomette marseillaise est un jeu de points.
Pour marquer des points, il faut que la somme des chiffres **des extrémités** des lignes droites, **modifiées ou créés par le nouveau pion**, soit égale à 5 ou à un multiple de 5. On marque le total des sommes.



DEROULEMENT DU JEU

- 1) chaque joueur pioche 6 pions au hasard dans le sac
 - 2) chaque joueur joue 1 pion à son tour et pioche 1 pion après son jeu. Il marque son total.
- S'il n'a pas de pions qui jouent, il pioche un pion. S'il ne peut toujours pas jouer, il passe son tour. S'il peut jouer, il piochera quand même un pion après son jeu. **(Les doubles peuvent se jouer accompagnés mais simultanément au pion : c'est le double qui est posé et le pion qui l'accompagne, pas l'inverse)**

DEBUT DE PARTIE

Le premier joueur bénéficie d'un bonus de 15 points.
C'est celui qui possède le pion le plus élevé qui débute avec le pion annoncé. (Ex : 8+9 = 17) Si ce pion n'est pas un multiple de 5, le joueur ne marquera que son bonus.

FIN DE PARTIE

Des qu'un joueur a posé son dernier pion, la partie est finie. Les autres joueurs décompte de leur total la somme représentée par leurs pions encore en main arrondie au chiffre 5 inférieur.

LE GAGNANT

Celui qui a totalisé le plus grand nombre de points.
(ou celui qui a la moyenne la plus élevée sur plusieurs parties)

CAS PARTICULIER

Il peut se créer des espaces vides, l'extrémité de la ligne commence à cet espace vide. Autrement dit un espace libre interrompt une ligne.

Un pion peut se trouver avec un chiffre non collé, il ne constitue pas à lui seul une ligne, il n'est pas comptabilisé. (**une ligne est constituée d'au moins deux chiffres adjacents**)

SURFACE DE JEU

Le jeu peut s'étendre selon les parties et les joueurs, prévoyez une surface de table disponible de 45 cm x 45 cm

PARTIE NORMALE

1100 points sont réalisés en moyenne au total de tous les joueurs, soit 20 points par coup. Il est rare qu'un joueur ne trouve pas de combinaison marquant des points. La différence entre les joueurs se fait sur leur capacité d'analyse leur permettant de faire le meilleur coup.

COMPOSITION DU JEU

Le jeu est constitué de 55 pions. Il est présenté dans un sac en tissu.

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

une production :



N°8 rue des Peïres 13800 – ISTRES
<http://perso.wanadoo.fr/alveole>
Sebouquet@wanadoo.fr
06 87 86 89 01



une production :



N°8 rue des Peïres 13800 – ISTRES
Démonstration sur le site :
<http://perso.wanadoo.fr/alveole>