



Mission Dominos



❖ Matériel

- 28 pièces de bois
- un gros marqueur

❖ Étapes

Utiliser un marqueur pour diviser chaque pièce de bois en deux et y réaliser des petits points.

Voici les pièces pour un jeu de 28 dominos :

- une pièce vide
- une pièce avec un point et un vide
- une pièce avec un point de chaque côté
- ...

Soit :

Pièces du jeu

<p><u>28</u> pièces: = 1/2 (8 x 7)</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Notez que les pièces sont réversibles▪ Il n'y a qu'une pièce 1 - 2 qui vaut aussi 2 - 1	0 - 0	0 - 1	0 - 2	0 - 3	0 - 4	0 - 5	0 - 6
		1 - 1	1 - 2	1 - 3	1 - 4	1 - 5	1 - 6
			2 - 2	2 - 3	2 - 4	2 - 5	2 - 6
				3 - 3	3 - 4	3 - 5	3 - 6
					4 - 4	4 - 5	4 - 6
						5 - 5	5 - 6
							6 - 6



Dominos : règles

❖ Matériel

28 pièces de dominos

❖ But du jeu

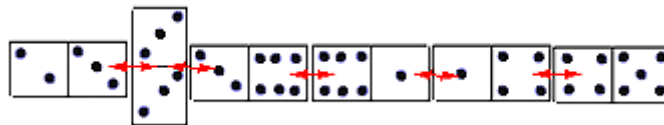
Etre le premier à avoir placé tous ses dominos

❖ Règles

1. Jeu classique

- 28 dominos
 - 2 à 4 joueurs
 - à 2 joueurs, 7 dominos par joueur
 - à 3 ou 4 joueurs, 6 dominos par joueur
- Celui qui a le domino le plus fort commence

On doit poser les dominos à la suite les uns des autres en les combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table). Les doubles sont placés perpendiculairement. Chaque joueur garde ses dominos cachés, hors de la vue des autres joueurs.



Lorsqu'un joueur n'a pas de domino à jouer il "boude", c'est-à-dire qu'il passe son tour

Le premier qui a posé tous ses dominos a gagné. Si personne ne pose tous ses dominos, c'est celui à qui il en reste le moins qui gagne.

❖ Variantes

2. Jeu classique variante - avec pioche

- 28 dominos
- 2 à 4 joueurs
- à 2 joueurs, 7 dominos par joueur
- à 3 ou 4 joueurs, 6 dominos par joueur

Celui qui a le domino le plus fort commence

On doit poser les dominos à la suite les uns des autres en le combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table). Les doubles sont placés perpendiculairement.

Lorsqu'un joueur n'a pas de domino à jouer il pioche dans le talon jusqu'à ce qu'il tire un domino qu'il peut placer.

Le premier qui a posé tous ses dominos a gagné. Si personne ne pose tous ses dominos, c'est celui à qui il en reste le moins qui gagne.

3. Jeu classique variante - en plusieurs manches

- 28 dominos
- 2 à 4 joueurs
- à 2 joueurs, 7 dominos par joueur
- à 3 ou 4 joueurs, 6 dominos par joueur

Celui qui a le domino le plus fort commence

On doit poser les dominos à la suite les uns des autres en le combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table). Les doubles sont placés perpendiculairement.

Lorsqu'un joueur n'a pas de domino à placer, il pioche dans le talon, jusqu'à en trouver un.

Le premier qui a posé tous ses dominos compte les points des dominos qui restent dans les mains des autres joueurs et se les attribue. Si personne n'a posé tous ses dominos, c'est celui à qui il reste le moins de points sur ses dominos qui marque les points.

Le premier joueur qui arrive à un total de 100 est le gagnant. On peut fixer le total à 50 pour des parties plus courtes.

4. Jeu classique variante - à qui perd gagne

- 28 dominos
- 2 à 4 joueurs
- à 2 joueurs, 7 dominos par joueur
- à 3 ou 4 joueurs, 6 dominos par joueur

Celui qui a le domino le plus fort commence

On doit poser les dominos à la suite les uns des autres en le combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table). Les doubles sont placés perpendiculairement.

Lorsqu'un joueur n'a pas de domino à jouer il pioche jusqu'à en tirer un qu'il peut placer

Le premier qui a posé tous ses dominos est éliminé. C'est à celui à qui il reste le plus de points qui gagne.

5. Jeu classique variante - sans talon

- 28 dominos
- 2 à 4 joueurs
- à 2 joueurs, 12 dominos par joueur
- à 3 joueurs, 8 dominos par joueur
- à 4 joueurs, 6 dominos par joueur

Celui qui a le domino le plus fort commence et doit poser ses dominos en les combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table). jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à placer. Alors le joueur suivant place à son tour ses dominos jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à placer. Les doubles sont placés perpendiculairement.

On doit poser les dominos à la suite les uns des autres

Le premier qui a posé tous ses dominos compte les points des dominos qui restent dans les mains des autres joueurs et se les attribue.

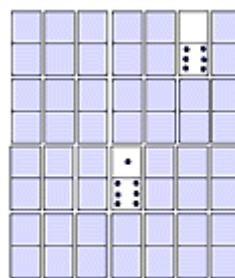
Si personne n'a posé tous ses dominos, c'est celui à qui il reste le moins de points sur ses dominos qui marque les points restant sur les dominos des autres joueurs.

Le premier joueur qui arrive à un total de 100 est le gagnant. On peut fixer le total à 50 pour des parties plus courtes.

6. Le memory, encore appelé parfois "la concentration" .

- 28 dominos
- 2 à 6 joueurs
- pas de distribution; tous les dominos sont posés points contre table.

Le premier joueur retourne deux dominos. Si ils ont une moitié identique, il les garde. Dans le cas contraire il les laisse là où ils sont sur la table et c'est au joueur suivant de retourner deux dominos. Il faut se rappeler l'emplacement des dominos sur la table pour pouvoir les retourner au bon moment.



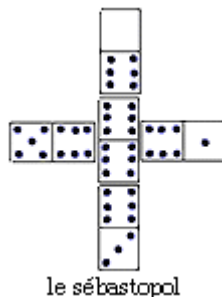
le memory

Le jeu s'arrête quand tous les dominos sont pris.

Le gagnant est celui qui a récolté le plus de dominos.

7. Le sébastopol

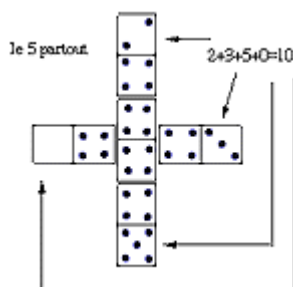
- 28 dominos
 - 3 ou 4 joueurs
 - pour 3 joueurs, 9 dominos par joueurs
 - pour 4 joueurs, 7 dominos par joueur
 - à 3 joueurs on place le double 6 en premier sur la table. Ensuite les joueurs prennent leurs 9 dominos
 - à 4 joueurs comme chacun en reçoit 7 et que $7 \times 4 = 28$, il ne reste plus de dominos dans le talon donc le double-six est forcément dans le jeu d'un joueur. C'est lui qui commencera la partie en posant ce double-six au milieu de la table.
- Les 4 premiers dominos qui vont être posés doivent donc tous avoir un six sur une moitié et sont mis tout autour du double-six



Ensuite le jeu se poursuit comme dans la règle des dominos "classiques", en les combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table) mais en suivant les 4 directions, les 4 lignes de départ.

8. Le 5 partout

- 28 dominos
 - 2 à 5 joueurs
 - à 2 joueurs, 7 dominos par joueur
 - à 3 joueurs et plus, 5 dominos par joueur
 - Celui qui a le plus grand double commence. Si personne n'a de double, on pioche jusqu'à ce qu'un joueur tire un double. C'est lui qui commencera en posant ce double.
- Comme dans le jeu classique on combine les dominos (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table)
- Le jeu se poursuit dans les quatre directions autour du double de départ (comme dans le Sébastopol).
- On marque des points au cours du jeu, à chaque fois qu'en posant un domino, le total des points "extérieurs" est un multiple de 5



On n'est pas obligé de jouer, même si l'on peut poser un domino, on a le droit de passer son tour et de piocher.

Celui qui le premier a posé tous ses dominos marque en plus de ses points acquis en cours du jeu, les points restant sur les dominos des autres joueurs arrondis au multiple de 5 le plus proche. S'il reste un total de 17 points sur les dominos des autres joueurs, il s'ajoute 15 points; s'il reste un total de 18 points sur les dominos des autres joueurs, il s'ajoute 20 points.

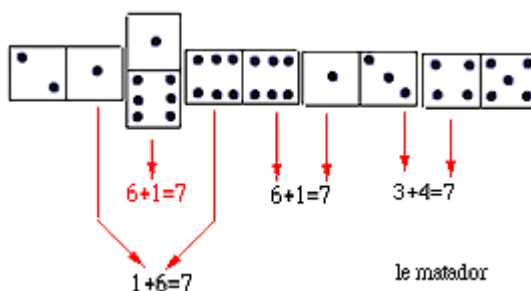
9. Le matador

- 28 dominos
- 2 à 4 joueurs
- à 2 ou 3 joueurs, 7 dominos par joueur
- à 4 joueurs, 6 dominos par joueur

Le premier joueur pose le domino de son choix.

Les dominos "spéciaux" sont, dans ce jeu: le double blanc, le 1/6, le 2/5 et le 3/4. Ce sont eux qui seront posés perpendiculairement et non les doubles.

Pourquoi le 1/6, le 2/5 et le 3/4? parce que leur somme est égale à 7 et qu'au jeu du matador il ne faut pas poser les dominos à la suite lorsqu'ils ont une moitié semblable mais lorsque les deux moitiés qui vont se toucher feront un total de 7.



Ainsi à côté d'un 1 on pourra poser un 6, à côté d'un 5 un 2 et à côté d'un 3? À côté d'un blanc, ou de tout autre domino, on posera donc un "matador", qui vaut 7 à lui tout seul, ou un double blanc.

On peut jouer en "boudant" ou en "piochant", selon ce qu'on aura décidé au début de la partie.

On compte les points comme dans la partie "classique", sauf dans le cas où il reste des dominos à tous les joueurs. Celui qui a le moins de points sur ses dominos marque tous les points qui restent sur les dominos de ses adversaires et ajoutent les siens (dans la partie "classique" il n'additionne pas les points de ses propres dominos)

10. Les "dominos-comptables"

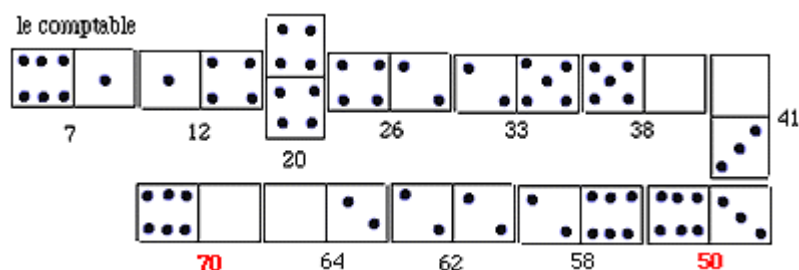
- 28 dominos
- de 3 à 5 joueurs - à 3 joueurs, 8 dominos par joueurs
- à 4 joueurs, 6 dominos par joueur
- à 5 joueurs, 5 dominos par joueur.

On garde les autres dominos comme talon.

Chaque joueur compte les points de tous ses dominos; celui qui a le score le plus élevé commence.

Il pose son premier domino en annonçant le total (par exemple 10, s'il pose le 5/5). Le second pose un domino en annonçant le total de son domino plus le total du domino déjà posé (par exemple il y a déjà le 5/5 et il pose le 2/3, il annonce 15). Le troisième pose un domino de son choix en annonçant le total et ainsi de suite.

À chaque fois que le total arrive à 30, puis 50 puis 70 puis 100, celui qui a posé le domino permettant d'atteindre ce total, marque 10 points.



Le premier qui marque 50 points est le gagnant.

