



RÈGLES DU JEU

# CHROMINO

LES DOMINOS DE COULEUR

# CHROMINO

Un jeu de Louis Abraham  
Illustrateur : Jean-Sébastien Grinneiser  
Graphisme : Sébastien Lopez

Jeu sous licence Week End Games

## MATÉRIEL DE JEU

- 75 tuiles, toutes différentes
- 5 tuiles Joker, combinant deux couleurs différentes aux extrémités et un centre
- un sac contenant toutes les tuiles et qui servira de pioche
- une règle de jeu
- 8 chevalets

## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Le principe de Chromino est de déposer ses tuiles contre les autres, en assurant au moins deux contacts entre des carrés de couleurs identiques, sans jamais accoler deux couleurs différentes.

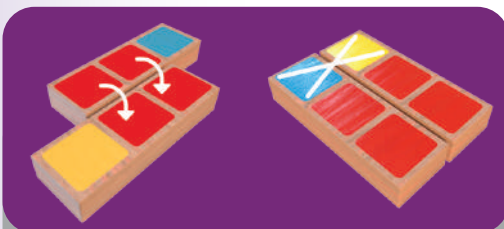


Fig.1 : contact correct entre les deux couleurs.

Fig.2 : contact entre les deux couleurs, mais interdit, car on ne peut pas accoler deux couleurs distinctes (ici, bleu et jaune).

En plus des 75 pièces classiques, il existe 5 tuiles « Joker » dont le carreau central est encadré de carreaux de couleurs classiques.

La partie centrale d'une tuile « Joker » peut être mise en contact avec n'importe quelle couleur. Elle peut ainsi être entourée par deux couleurs différentes : une de chaque côté.

Chaque joueur cherche à se débarrasser le premier des tuiles reçues en début de partie ou piochées au cours de la partie.

**Le joueur qui réussit à placer toutes ses tuiles en premier est déclaré vainqueur.**

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

- 1) Placer une tuile Joker, face visible, au centre de la table. Elle sera la première tuile de la grille.
- 2) Distribuer un chevalet à chaque joueur. Un par un, les joueurs piochent huit tuiles et les placent sur leurs chevalets, sans les montrer aux autres joueurs.

**La partie peut débuter !**

## DÉROULEMENT DU JEU

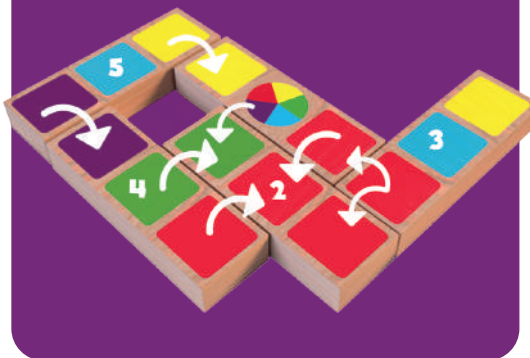
Le joueur dont la tenue possède le plus de couleurs différentes commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Durant le tour de jeu d'un joueur, deux situations peuvent se produire :

- 1) Le joueur peut poser une tuile : il place la tuile et c'est à son voisin de gauche de jouer.
- 2) Il ne peut pas poser de tuile : il doit piocher une tuile au hasard dans le sac (tant qu'il en reste).
  - S'il le peut, le joueur pose la tuile piochée. C'est au tour du joueur suivant.
  - S'il ne peut pas poser la tuile piochée, le joueur la conserve et passe son tour. C'est au tour du joueur suivant.

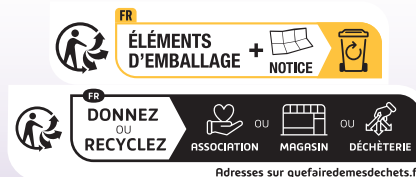
## FIN DE PARTIE

Plus la grille est complétée par les joueurs, plus le nombre de possibilités augmente. Il est même possible de voir 3, 4, 5 et même 6 tuiles rentrer en contact lors de la pose d'une seule tuile.



Lorsqu'un joueur ne possède plus qu'une seule tuile, il la retourne face visible, de manière à ce que tous ses adversaires puissent la voir. Le premier joueur qui dépose sa dernière tuile remporte la partie.

Sa victoire n'arrête pas la partie, les joueurs jouent tous une dernière fois. Si au cours de ce dernier tour, un ou plusieurs joueurs réussissent à placer leurs dernières tuiles, ils termineraient alors premiers ex aequo.



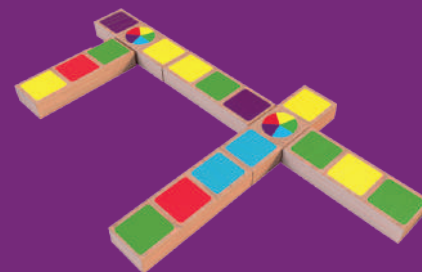
## VARIANTES AUTOUR DE LA PIOCHE

**VARIANTE N°1 :** Avec cette variante, les joueurs peuvent piocher, lors de leur tour, jusqu'à ce qu'ils trouvent une tuile qu'ils peuvent placer sur la grille, sans limite du nombre de pioches successives.

**VARIANTE N°2 :** Avec cette variante, les joueurs peuvent piocher, lors de leur tour, jusqu'à 3, 4 ou 5 tuiles pour trouver une tuile à placer dans la grille. C'est au groupe de décider ensemble le nombre de tuiles maximum qu'un joueur peut piocher, avant de lancer la partie.

**VARIANTE N°3 :** Avec cette variante, les joueurs décident de jouer à tuiles découvertes, sans les chevalets. Tous les joueurs placent leurs tuiles devant eux, face visible.

**VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES :** Si vous jouez avec de très jeunes enfants, vous pouvez les initier à Chromino en ne faisant que des contacts d'une seule couleur identique par tuile. En plaçant les tuiles « Joker » en travers, le jeu pourra alors s'étaler dans plusieurs directions, ce qui est l'une des spécificités de Chromino.



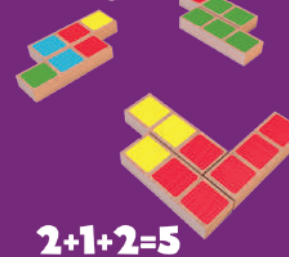
## VARIANTE POUR LES EXPERTS :

Cette variante est réservée aux experts de Chromino. Pour pimenter leurs parties, les joueurs peuvent décider d'attribuer une valeur à la pose de chaque pièce. La complexité de la pièce et l'endroit où elle est posée rapporte plus ou moins de point.

- 1) Chaque tuile a une valeur égale au nombre de couleurs différentes qu'elle présente :
  - 1 point pour une tuile qui ne possède qu'une couleur.
  - 2 points pour une tuile qui possède deux couleurs différentes.
  - 3 points pour une tuile qui possède trois couleurs différentes.
  - 3 points pour les tuiles « Joker ».
- 2) Lors de la pose d'une tuile, additionnez sa valeur avec celles de toutes les tuiles avec lesquelles elle entre en contact.

$$3+3=6$$

$$2+1=3$$



$$2+1+2=5$$