

RÈGLES DU JEU

2 À 4 PERSONNES



Principe

Dans ce jeu pour 2 à 4 personnes, les joueurs et les joueuses vont essayer d'acheter tous les produits de leur liste de courses, et de faire en sorte d'acheter un maximum d'entre eux en vrac. En fin de partie, ils et elles marqueront des points pour chaque produit de leur liste de courses qu'ils ou elles auront réussi à trouver, et des points supplémentaires lorsque les produits auront été achetés en vrac.

Matériel

- 48 dominos
- 4 plateaux individuels recto-verso
(une face caddie : niveau facile et une face panier : niveau difficile)
- 4 tuiles porte-monnaie recto-verso
- 18 fragments de listes de courses répartis comme suit :
- 1 sablier (pour une variante)



Mise en place

Distribuez un plateau individuel à tous les participants et participantes et choisissez si vous voulez jouer en mode facile ou en mode difficile. Si vous jouez en mode facile, chaque joueur et joueuse place son plateau face caddie visible. En mode difficile, chaque joueur et joueuse place son plateau face panier visible.

Astuce : certains joueurs ou joueuses peuvent jouer en mode difficile et d'autres en mode facile, notamment pour équilibrer le jeu si des adultes et des enfants se retrouvent autour de la même table.

Chaque participant et participante place alors son plateau individuel du côté correspondant à la difficulté qu'il ou elle a choisi. Chaque personne prend une tuile porte-monnaie et la place sur la case centrale de son caddie ou panier, face opaque visible.

Placez les 18 fragments de liste face cachée et séparez-les en trois piles en fonction de leur dos. Chaque joueur ou joueuse tire ensuite au sort un fragment dans chaque pile pour constituer sa liste de courses. La liste de courses est une liste de 12 produits que le joueur ou la joueuse va chercher à acquérir pendant la partie : par exemple, si la liste demande « 3 Riz », il faut essayer d'avoir au moins 3 cases « Riz » dans son panier/caddie à la fin du jeu.



Mélangez les dominos face cachée et constituez une pile.

Piochez les 4 premiers dominos et placez-les face visible au milieu de la table.

Si vous jouez à 2, retirez au hasard 24 dominos avant de constituer la pile.

Si vous jouez à 3, retirez au hasard 12 dominos avant de constituer la pile.

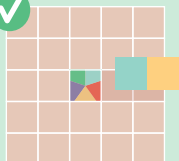
Le plus jeune joueur ou la plus jeune joueuse commence la partie.

Déroulé du jeu

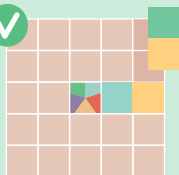
En commençant par le premier joueur ou la première joueuse, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque personne va pouvoir ajouter un domino à son plateau individuel.

À son tour, chaque joueur ou joueuse choisit un domino parmi les quatre dominos face visible et le place sur son plateau en respectant les règles suivantes :

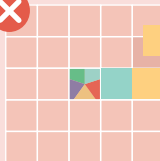
- le domino doit être entièrement placé sur la grille, chaque moitié du domino couvrant une case
- le domino peut être placé horizontalement ou verticalement, dans n'importe quel sens
- le domino doit être soit adjacent à la tuile porte-monnaie centrale (qui fait office de joker), soit adjacent à un autre domino en faisant toucher au moins une couleur du nouveau domino avec la même couleur sur le domino posé précédemment.



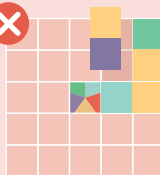
Ce domino peut être placé ici parce qu'il est adjacent à la tuile porte-monnaie.



Ce domino peut être placé ici parce que sa case jaune est adjacente à une case jaune d'un domino posé précédemment.



Ce domino ne peut pas être placé ici parce qu'il dépasserait de la grille.



Ce domino ne peut pas être placé ici parce qu'aucune couleur ne correspond. Il serait cependant possible de le pivoter pour que la case jaune soit posée à côté d'une autre case jaune, ou de le décaler pour être adjacent à la tuile porte-monnaie.



S'il est impossible de placer le domino choisi sans contrevenir aux règles de placement, alors le domino est retiré du jeu, et la personne qui l'a sélectionné ne peut pas l'ajouter à son panier/caddie.

Le domino choisi est remplacé par un nouveau domino pioché dans la pile, et c'est au tour du joueur ou de la joueuse suivante. Si la pile est vide, c'est le dernier tour de table et les dominos manquants ne sont pas remplacés.

Conseil : une « zone » est un groupe de cases de même couleur connectées horizontalement ou verticalement. Dans la mesure du possible, essayez de concentrer toutes les cases de même couleur dans une même « zone », cela vous aidera à marquer plus de points en fin de partie. Si vous ne pouvez pas, essayez d'équilibrer au maximum les produits et les contenants dans chaque zone.

Fin du jeu

La partie se termine lorsque tous les dominos ont été placés ou écartés du jeu ; autrement dit, lorsqu'il n'y a plus de dominos dans la pioche et qu'il ne reste plus de domino face visible à sélectionner.

Chaque personne a normalement choisi 12 dominos pendant la partie, et à moins que certains aient été écartés du jeu parce qu'ils étaient impossibles à placer, ces 12 dominos sont dans son panier/caddie.

Comptez alors les points en suivant les 2 étapes suivantes :

1 Chaque joueur ou joueuse compte, parmi les 12 produits de sa liste de courses, combien de produits il ou elle a réussi à acheter. Plus il ou elle a trouvé de produits, plus il ou elle marque de points, selon le tableau suivant :

Produits de la liste	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Points	0	0	1	2	4	7	12	18	25	32	40	50

Exemple : la liste de Camille lui demandait d'acheter 3 lentilles, 2 riz, 1 pâte, 2 fromages, 1 sirop de fraise, 1 huile de tournesol, 1 charbon et 1 gel douche. Camille a réussi à trouver tous les produits requis sauf 2 : il lui manque 1 charbon et 1 lentille. Camille a plus de riz que nécessaire (3 au lieu de 2), mais cela ne lui rapportera pas de points supplémentaires ! Camille marque 32 points pour avoir trouvé 10 des 12 articles de sa liste de courses.

2 Chaque joueur et joueuse compte combien de produits il ou elle a pu acheter en vrac. Un produit est acheté en vrac s'il y a un contenant adapté (de la même couleur) dans la même « zone » que lui, et si ce contenant ne sert pas déjà pour un autre produit.

Attention : la tuile porte-monnaie est un joker pour le placement des dominos, mais elle ne fait jamais partie d'une zone, et elle ne permet donc pas de connecter plusieurs zones.

Pour faire simple, pour chaque zone de son plateau, une personne compte combien de produits et combien de contenants il ou elle a, et retient le plus petit des deux. Il ou elle fait ensuite la somme des résultats obtenus dans chaque zone, et marque des points selon le tableau suivant :

Produits en vrac	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Points	1	2	4	7	12	18	25	32	40	50	62	75

Note : un produit acheté en vrac n'a pas besoin d'être sur la liste de courses pour rapporter des points lors de cette étape !

Exemple : à la fin du jeu, le plateau de Gab est divisé en 6 zones (cf. ci-après).

Zone A

1 produit (charbon) et 1 contenant (seau), il y a 1 produit en vrac dans cette zone.

Zone B

2 produits (crème et fromage) et 2 contenants (boîtes en verre), il y a 2 produits en vrac dans cette zone.

Notez que la crème n'a pas besoin d'être adjacente à une boîte tant qu'elle est dans la même zone qu'elle.

Zone C

Les choses se compliquent, il y a moins de contenants (2 bouteilles) que de produits (2 jus d'orange et 1 sirop de fraise). 2 produits peuvent aller dans 2 bouteilles, mais il en manque une pour le dernier produit, il y a donc 2 produits en vrac dans cette zone.

Zone D

Un seul contenant (flacon-pompe) pour aucun produit, il y a 0 produit en vrac dans cette zone.



Zone E et F

Gab a trouvé 6 produits (riz) et 6 contenants (sacs en tissu). Malheureusement, les zones sont comptées séparément. Il y a 3 produits en vrac dans la zone E (3 des 6 riz vont dans les 3 sacs et il reste 3 riz sans contenant), et 0 produit en vrac dans la zone F.

Au total, Gab a 8 produits en vrac dans son panier ($1+2+2+0+3+0$) et marque donc 32 points.

3 Chaque joueur ou joueuse additionne les points marqués lors de l'étape 1 (respect de la liste de courses) et les points marqués lors de l'étape 2 (achat de produits en vrac privilégié). Il est plus difficile de rassembler les conditions nécessaires pour marquer des points lors de l'étape 2, mais elles peuvent rapporter beaucoup plus de points que l'étape 1. Favorisez donc l'achat en vrac !

Le score parfait est de 125 points. Pour l'obtenir, vous devez avoir les 12 produits de votre liste de courses et pas un produit de plus, tous achetés en vrac ! Bon courage.

Règles optionnelles

Ces règles modifient certains aspects du jeu pour les adapter à un public donné. Chacune d'entre elles sera suivie d'une explication pour vous aider à cerner pour quel genre de public vous pouvez envisager de les ajouter.

Vous pouvez utiliser plusieurs règles optionnelles si elles sont compatibles (cf. tableau ci-dessous).

	Double achat	Temps réel	Grand panier
Double achat		×	✓
Temps réel	×		✓
Grand panier	✓	✓	

A Double achat

Une fois par partie, pendant votre tour, après avoir ajouté un domino à votre panier/caddie mais avant d'avoir révélé un nouveau domino pour le remplacer, vous pouvez retourner votre tuile porte-monnaie côté translucide pour choisir un autre domino parmi les dominos encore disponibles et l'ajouter à votre panier/caddie.

Attention : utiliser cette capacité vous fera passer votre prochain tour. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité s'il reste moins de 2 dominos dans la pile, et vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous ne pouvez pas placer le deuxième domino que vous sélectionnez dans votre panier/caddie.

Cette règle n'a pas vraiment de valeur pédagogique, et ne trouve pas sa source dans une logique de la vie réelle. Elle a en revanche un intérêt stratégique, car elle permet de faire un choix risqué pour améliorer ses chances de succès. Elle sera donc adaptée aux joueurs et joueuses avec de l'expérience qui souhaitent disposer d'options supplémentaires pendant la partie.

B Mode temps réel

Plutôt que de jouer les uns ou les unes après les autres, les joueurs ou joueuses jouent tous en même temps. Au moment de la mise en place du jeu, après avoir éventuellement écarté des dominos pour vous adapter au nombre de participants ou participantes, ne constituez pas une pile et ne révéléz pas 4 dominos au hasard. À la place, étalez tous les dominos face cachée sur la table, de manière à ce que tout le monde puisse y accéder facilement.

Chaque joueur ou joueuse place ensuite une main derrière son dos : cette main ne pourra pas être utilisée de toute la partie. Comptez 3... 2... 1... TOP !

À partir du moment où le top est donné, et jusqu'à la fin de la partie, les joueurs et joueuses peuvent (avec leur seule main libre) attraper un domino sur la table et le retourner pour voir les cases qu'il propose. Il est autorisé de ramener le domino révélé au-dessus de son panier* pour voir s'il est possible de le placer. Si on ne veut ou ne peut pas placer le domino qu'on a sélectionné, on le repose face visible au centre de la table, accessible à toutes et tous, et on peut alors en prendre un autre, qu'il soit face visible ou face cachée. Il est parfaitement autorisé de prendre des dominos qu'on avait replacés au centre plus tôt dans la partie.

Si on place un domino dans son panier (les règles de placement habituelles doivent être respectées), on ne pourra plus le bouger dès lors qu'on aura ramassé un autre domino.

Lorsqu'un joueur ou une joueuse estime avoir terminé son panier, il ou elle peut retourner le sablier pour lancer un compte à rebours de 2 minutes, mais il ou elle ne peut plus sélectionner de nouveau domino, et il ou elle doit reposer l'éventuel domino qu'il ou elle a dans sa main. À la fin du sablier, la partie s'arrête, et plus aucune personne n'est autorisée à ramasser de nouveau domino.

Si quelqu'un a encore un domino en main, il ou elle peut prendre le temps nécessaire pour le placer dans son panier ou le remettre au centre s'il est impossible de le placer. Comptez ensuite les points selon les modalités habituelles.

Cette règle (la préférée du créateur !) vise à rendre le jeu plus dynamique et, soyons honnête, plus chaotique. Elle sera adaptée à des publics adolescents / jeunes adultes, autrement dit à des joueurs ou des joueuses qui ont de l'énergie à revendre mais qui peuvent quand même élaborer une stratégie cohérente dans le feu de l'action (pas les jeunes enfants, donc).

* Il est conseillé de jouer cette variante sur la face panier du plateau individuel : elle est certes plus complexe, mais elle garantit que personne ne prendra par erreur plus de 12 dominos pendant la partie.

C Grand panier

Cette variante ne peut se jouer qu'à deux. Les deux adversaires vont constituer des paniers de 7 cases par 7 cases au lieu de 5 par 5. Les plateaux individuels n'étant pas prévus pour ce format, les adversaires devront jouer sans grille. Au moment de la mise en place, gardez les 48 dominos dans la pile au lieu d'en retirer 24. Chaque adversaire constitue deux listes de courses au lieu d'une. Le reste de la partie se joue normalement, mais voici un tableau des scores étendu pour permettre de calculer les points avec les nouvelles possibilités offertes par cette variante :

Produits	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Sur liste (étape 1)	62	75	90	106	123	141	160	180	201	223	246	270
En vrac (étape 2)	90	106	123	141	160	180	201	223	246	270	295	320

Si vous tombez sur des amateurs ou amatrices du jeu Kingdomino, il se peut que la personne soit habituée à cette variante pour 2 joueurs ou joueuses du jeu original. Si on vous le demande, ce nouveau tableau de score peut leur permettre de jouer avec un panier de 7x7 au lieu de 5x5, et de quand même pouvoir calculer un score à l'issue de la partie. Ne vous embêtez pas à la proposer si on ne vous la réclame pas, sauf si vous l'avez bien prise en main et la jugez pertinente.