



DOMINOS

CLASSIQUES

Dans la première partie de ce livret, vous trouverez 20 règles de jeux différentes avec illustrations et exemples de tableaux de marque.

Dans la deuxième partie, 20 réussites sont énoncées et illustrées au recto et leur solution est donnée au dos.

Nous vous invitons à ouvrir ce livret et à découvrir les richesses de ce grand classique.

L'équipe Dujardin

DOMINOS

CLASSIQUES

Les jeux de dominos, très simples en apparence, recèlent un grand nombre de possibilités de jeu et tiennent du jeu de cartes, de par la stratégie à développer et les divers "coups" possibles.

Ils semblent être d'origine chinoise, les chinois ayant gardé aussi le domino sous la forme du jeu de Mah-Jongg. Ils se retrouvent également chez les Grecs et les Hébreux sous des formes et des règles différentes. En Europe, (peut-être grâce à Marco Polo ?), ils apparaissent pour la première fois au XIVème siècle en Italie, d'où ils remontent au XVIIIème vers la France et l'Angleterre.

Quant à son nom, une interprétation veut qu'il provienne des couvents. En effet, les dominos se présentaient sous la forme de 2 couches faites d'ivoire blanc et d'ébène (bois noir) (assemblées par des semences en laiton) ce qui n'était pas sans évoquer le camail (pèlerine noire doublée de blanc) du chanoine. Une autre explication dérive du "Domino gratias" qui aurait été prononcé par les moines désireux de gagner la partie.

Parmi les jeux célèbres, citons celui que Palloy, l'entrepreneur de démolitions, fit offrir par le régiment du Royal-Dauphin où servait son fils, à Louis XVI, en mars 1791. Il avait été fabriqué à l'aide de débris de la Bastille et comportait au dos de chaque pièce une lettre d'or. Les dominos permettaient d'écrire : "Vivent le Roi, la Reine et le Dauphin".

Quelques décennies plus tard, Gambetta en fut un fervent adepte.

Le jeu le plus courant comporte 28 pièces. Il est appelé "double-six", mais il existe aussi des jeux de "double-huit" qui comptent 45 pièces, des jeux de "double-neuf" qui comptent 55 pièces et de "double-douze" de 91 pièces aux Etats-Unis.

CACHER : pour garder ses dominos cachés, le plus simple est souvent de les placer sur la tranche, face vers soi, en les disposant en arc de cercle.

DOMINO : pièce rectangulaire divisée en deux parties égales appelées demi-faces ou demi-dominos marquées de chiffres sous forme de points.

DOUBLE : lorsque les deux demi-faces sont identiques, le domino est "double". Le jeu en comprend 7 qui vont de 0-0 à 6-6.

FAIRE DOMINO : être le premier à épuiser ses dominos.

JEU FERMÉ : Tous les dominos sont distribués, il n'y a pas de pioche

MANCHE : Lors d'un jeu à plusieurs manches, le premier joueur de la première manche est celui qui a un double-six ou le domino le plus fort en points. Pour les manches suivantes, chacun des autres joueurs, à son tour, sera le premier.

PREMIER A JOUER : lorsqu'il est déterminé par le tirage de dominos au hasard, c'est celui qui tire un double-six ou le domino le plus fort en points qui commence. Les dominos tirés sont remis parmi les autres et mélangés.

SIMPLE OU COMPOSÉ : lorsque les deux demi-faces ne sont pas identiques, le domino est dit "simple" ou "composé". Ils vont de 0-1 à 5-6.

TOUR DE JEU : chacun joue à son tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

LE JEU DE DOMINOS

Ce jeu se compose de 28 pièces.



Le nombre de joueurs varie entre 2 et 4. Le premier à commencer la partie est tiré au sort.

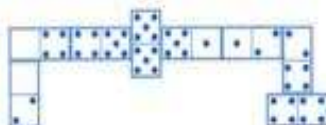
Les dominos sont étalés, face sur la table, mélangés et distribués (7 chacun pour 2 ou 3 joueurs, 6 pour 4 joueurs et 5 pour 5 joueurs). Chaque joueur tient ses dominos cachés. Les pièces restant au

centre de la table forment le talon.

Le premier joueur pose son domino le plus élevé, son voisin de droite va lui aussi poser un domino et commencer la chaîne en respectant le principe suivant :

Il faut que les dominos se touchent par la demi-face qui comporte le même nombre de points entre 0 et 6.

Une chaîne ne comporte que deux extrémités libres et n'est pas forcément rectiligne ; on y place généralement les doubles en travers.



On peut convenir que le coup s'effectuera :

- 1) en "BOUDANT", c'est-à-dire que chaque joueur passera son tour, s'il ne peut compléter la chaîne.
- 2) en "PIOCHANT", c'est-à-dire en prenant l'un après l'autre les dominos cachés du talon, jusqu'à trouver celui qui peut être posé à une extrémité de la chaîne. Dans ce cas chaque joueur pioche à son tour et garde le domino qu'il ne peut pas placer. Lorsque le talon est épuisé, la partie continue en "boudant" : celui qui ne peut pas placer un domino passe son tour.

Le premier à épuiser ses dominos a fait domino, il est le gagnant. Si la chaîne est bloquée sans qu'un joueur ait épuisé son jeu, le gagnant est celui qui a le plus petit nombre de points en main.

EN TETE A TETE

Pour ce jeu de dominos, il n'y a que 2 joueurs. Chacun reçoit 7 pièces. Les dominos restants constituent la réserve.

La partie se joue en "BOUDANT" (on ne pose pas de domino) ou en "PIOCHANT" (on prend un domino dans la réserve).

Le vainqueur est le premier à s'être débarrassé de toutes ses pièces ou qui compte le moins de points sur les dominos qui lui restent.

LE MATADOR

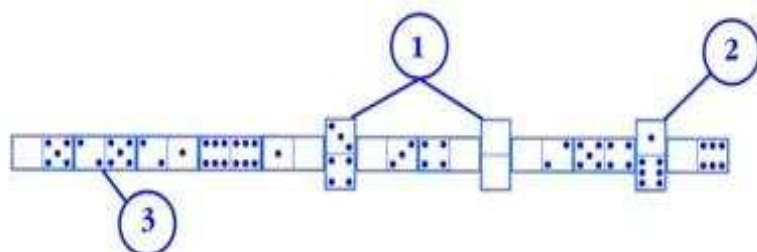
Il se joue à 2, 3 ou 4 joueurs. A 2 ou 3, chacun prend 7 dominos. A 4, chacun prend 5 dominos. Les dominos restants forment la pioche. Celui qui a le double le plus élevé le pose sur le tapis pour ouvrir le jeu.

Cette règle diffère de la règle générale car le but est de confectionner une chaîne telle que les demi-faces accolées forment un total de 7 points (exemple : 3 et 4, 1 et 6...)

S'il se trouve un blanc à une extrémité, 4 dominos (appelés "MATADOR") pourront lui être juxtaposés pour continuer la partie : ce sont les 0-0, 1-6, 2-5 et 3-4. Dans ce cas les matadors sont placés perpendiculairement à la chaîne et ne peuvent être suivis que d'un blanc (ref 1).

Pour éviter de bloquer trop vite le jeu, on peut considérer les matadors également comme des jokers qui remplacent n'importe quelle pièce dans la chaîne (ref 2).

Un joueur peut aussi jouer son matador comme une pièce ordinaire (ref 3).



Dans le même esprit, on peut choisir de poser son matador soit perpendiculairement soit dans l'alignement de la chaîne si l'on veut laisser au joueur suivant deux possibilités au lieu d'une : poser un blanc ou bien la demi-face complémentaire de celle du matador.

Si un joueur n'a pas la pièce qui manque pour composer le 7 et s'il ne peut pas (ou ne veut pas) jouer de matador, il pioche jusqu'à ce qu'il obtienne la pièce qui lui manque.

Ce n'est que lorsqu'il aura pu poser la pièce qui convient que le suivant pourra jouer.

Quand la pioche est épuisée, on fait le tour des joueurs jusqu'à ce qu'il y en ait un qui puisse jouer.

Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de toutes ses pièces.

Si la chaîne est bloquée sans qu'un joueur ait épuisé ses dominos, le gagnant est celui qui a le plus petit nombre de points en main.

Note : Pour faire durer le jeu plus longtemps, le joueur qui possède le matador correspondant au premier domino joué (par exemple: premier domino 4-5, matador correspondant 3-4) a intérêt à le garder le plus longtemps possible pour être sûr de le jouer au bon moment.

Pour essayer de gagner, posez le plus possible de demi-faces blanches à vos adversaires dès le début du jeu cela les incite à poser plus rapidement leur matador. Et bien sûr, essayez de les empêcher de poser des demi-faces blanches. Par contre, il vaut mieux de pas poser de demi-face blanche si l'on n'a pas soi-même un matador !

LE CINQ PARTOUT ou MUGGINS

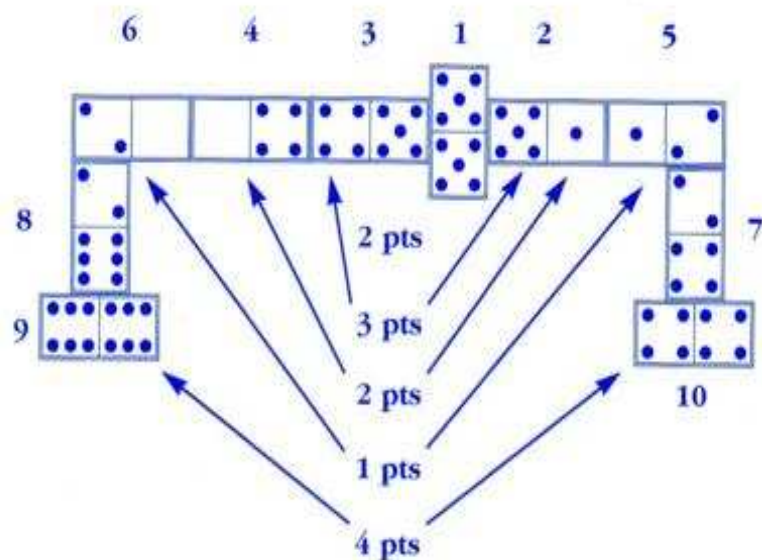
C'est le jeu préféré des anglais.

Tout en suivant la règle générale de juxtaposition de deux demi-faces de même valeur, les joueurs vont essayer de marquer des points en faisant en sorte que la somme des points des 2 extrémités de la chaîne soit égale à 5 ou a un multiple de 5.

Décompte des points :

- * Commencer en posant 1-4 ou 2-3 ou 0-5.....1 point
(parce que la somme des points des deux extrémités est 5)
- * Commencer en posant 5-5 ou 6-4 rapporte2 points
- * Un total de 10 rapporte2 points
- * Un total de 15 rapporte3 points
- * Un total de 20 rapporte4 points.

Ainsi, lorsque la chaîne se termine à un bout par le 6-6 et à l'autre par un 4, le joueur qui pose le 4-4 marque 4 points.



Le gagnant est celui qui parvient le premier à marquer 31 points.

Sur cet exemple, les chiffres indiquent l'ordre dans lequel les dominos ont été posés. (Les pièces doubles doivent toujours être placées transversalement.)

Le joueur qui a posé le domino n°1 marque 2 points (double 5)

n°3	3 points	(6+9=15)
n°4	2	(6+4=10)
n°6	1	(3+2=5)
n°10	4	(8+12=20)

LE RUBICON

Ce jeu de dominos se joue de 2 à 4 joueurs, en une ou plusieurs manches successives.

Les dominos sont distribués entre les joueurs, ceux qui restent (s'il en reste) constituant une pioche. Chacun les dispose devant lui en les cachant de ses adversaires. Chaque joueur reçoit aussi 5 jetons et commence par en mettre 1 au milieu de la table. Ces jetons forment le pot.

Le joueur possédant le double-six ou le domino qui totalise le plus de points commence la partie en posant ce domino. Ensuite, chaque joueur, à son tour, pose un domino.

Les dominos se juxtaposent de la même façon que dans la règle générale mais chacun additionne le nombre de points figurant sur les dominos qu'il pose. Le but du jeu consiste à arriver à 101 points exactement. Si un des joueurs dépasse ce nombre, il est pénalisé et doit 1 jeton au pot.

On recommence alors une nouvelle manche, chaque joueur conservant ses jetons. Si un des joueurs n'ayant pas atteint 101, ne peut plus jouer, il peut acheter un domino en le tirant au sort dans la pioche et en mettant 1 jeton dans le pot. Le premier des joueurs qui atteint 101 exactement est le gagnant.

LES DOMINOS DES NOMBRES

Ce jeu de dominos se joue de 3 à 5 joueurs.

Les dominos sont retournés face sur la table. Chaque joueur pioche ses dominos (8 pour 3 joueurs, 6 pour 4 joueurs ou 5 pour 5 joueurs) et les tient cachés. Le reste des pièces constitue la pioche. Chacun commence par donner un domino de son choix à la pioche. Le joueur qui a le double-six ou à défaut, le domino totalisant le plus de points, commence la partie.

Il le pose donc sur la table et annonce le total des points y figurant. (Exemple : si le double-six est posé, le joueur annonce 12 (6+6)).

Le joueur suivant pose son domino en annonçant la valeur totale des dominos déjà posés. (Exemple : le double-six étant déjà sur la table, le joueur suivant posant le domino sur lequel figure le 3 et le 2, il annonce 17 (12 + (3+2)).

Il s'agit pour chaque joueur d'obtenir un total de points rond (c'est-à-dire 20, 30, 40, etc...). S'il y arrive, il pioche un domino qu'il garde dans son jeu. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pioche.

C'est le joueur à qui il reste **le plus** de dominos en main qui est le gagnant.

LES DOMINOS HONGROIS

Ce jeu de dominos se joue sur plusieurs manches successives à 2 ou 3 joueurs.

Les dominos étant retournés face sur la table, chaque joueur pioche ses dominos (12 pour 2 joueurs ou 8 pour 3 joueurs) et les tient cachés. Les dominos restants sont retirés du jeu. Le joueur qui possède le double-six ou le domino totalisant le plus grand nombre de points commence à jouer. Il pose sur la table le plus grand nombre de pièces possibles en les juxtaposant de la même manière que dans la règle générale.

Lorsqu'il ne peut plus jouer, il cède sa place à son voisin qui doit compléter la chaîne déjà commencée. Lorsque tout le monde a joué une fois, la manche est terminée et chacun additionne le nombre de points figurant sur les dominos qui lui restent en main. Le premier des joueurs qui obtient un total de **100** est le **perdant**.

Les autres recommencent une nouvelle manche afin de se départager.

Noms des joueurs			
1ère manche			
2ème manche			
3ème manche			
.....			
TOTAL 100			

MEMORY

Ce jeu de dominos se joue de 2 à 6 joueurs.

Il consiste à mémoriser les dominos posés par le ou les adversaires afin d'accumuler le plus grand nombre de dominos.

Le jeu :

Tous les dominos sont retournés, face sur la table, de manière à ne pas voir les points. A tour de rôle, chaque joueur prend 2 dominos et les montre aux autres joueurs. Si ces deux dominos ont deux extrémités identiques (2 trois, 2 quatre, 2 extrémités blanches etc...), il les garde. Si ce n'est pas le cas, il les repose face cachée. C'est alors au tour du suivant qui essaie de se souvenir où se trouvent les pièces découvertes précédemment pour essayer de prendre deux dominos aux extrémités identiques.

La partie se poursuit jusqu'à ce que tous les dominos aient été tirés deux par deux. Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points sur les dominos qu'il est parvenu à retrouver.

SANS PIOCHE

Ce jeu de dominos se joue de 2 à 5 joueurs.

Le nombre de dominos distribués dépend du nombre de joueurs :

12 dominos chacun à 2 joueurs,

8 dominos chacun à 3 joueurs,

6 dominos chacun à 4 joueurs,

5 dominos chacun à 5 joueurs.

Les dominos restants sont retirés du jeu.

La règle générale s'applique à une exception près : il n'y a pas de pioche.

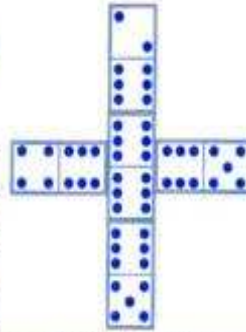
Le joueur qui ne peut pas ajouter un domino à la chaîne est éliminé. Le dernier joueur restant est le gagnant.

SEBASTOPOL

Ce jeu de dominos se joue à 2 ou 3 joueurs. Il se déroule en plusieurs manches.

Chaque joueur pioche 7 dominos et les tient cachés.

Le joueur possédant le double-six ou le double le plus élevé commence la partie. Si personne n'a de double, les joueurs piochent à tour de rôle jusqu'à l'obtention de la pièce souhaitée. Les dominos se disposent en croix en partant de la première pièce posée, ce qui double les possibilités de jeu par rapport à la disposition traditionnelle.



Pour juxtaposer un domino à un autre, il faut que les deux demi-faces soient identiques (6 contre 6, 5 contre 5, etc...) A tour de rôle, chaque joueur pose un domino contre un domino déjà sur la table. S'il ne le peut pas, il pioche.

La manche continue jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de dominos. Le ou les autres joueurs comptent alors les points figurant sur les dominos qui leur restent en main et les additionnent éventuellement à ceux qu'ils ont déjà obtenus à la fin des manches précédentes. Commence alors une nouvelle manche. Un total égal ou supérieur à **50** est **éliminatoire**.

Le dernier joueur restant en jeu est le gagnant

Noms des joueurs			
1^{ère} manche			
2^{ème} manche			
3^{ème} manche			
.....			
TOTAL 50			

LE CENT A ZERO

Ce jeu de dominos se joue à 2 joueurs.

Les dominos sont piochés et disposés de façon traditionnelle.
La partie se déroule en plusieurs manches.

En début de partie, chaque joueur commence avec un malus de 100 points.

A la fin de chaque manche, après avoir tenté de placer le plus de dominos possibles, les 2 joueurs comptent les points figurant sur les dominos qui leur restent en main. Ils déduisent ce total du malus de leur adversaire et recommencent une nouvelle manche.

Les manches se succèdent ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs arrive à un malus égal ou inférieur à zéro. C'est le gagnant.

Noms des joueurs		
Malus	+100	+100
1 ^{ère} manche	-	-
TOTAL	+	+
2 ^{ème} manche	-	-
TOTAL	+	+
3 ^{ème} manche	-	-
.....		
TOTAL ≤ 0		

LA POULE

Ce jeu de dominos se joue de 2 à 4 joueurs en 5 manches successives. Les dominos sont retournés face sur la table.

Chaque joueur en prend 6 au hasard. Les dominos restants sont retirés du jeu. Le joueur qui possède le double-six ou le domino totalisant le plus grand nombre de points commence à jouer en posant cette pièce sur la table. Les dominos se juxtaposent suivant la règle générale. A tour de rôle, les joueurs posent un domino et comptent le nombre de points y figurant. Lorsque la manche est terminée, c'est-à-dire lorsque personne ne peut plus jouer, chacun totalise les points des dominos qu'il a posés. C'est le joueur qui a le plus de points qui gagne la manche.

Il additionne à son total, les points restant dans la main du joueur le plus mauvais. Les autres joueurs conservent leurs points. Au bout des 5 manches, celui qui a le plus de points gagne la partie.

LES DOMINOS K

Ce jeu de dominos se joue à 2 ou 3 joueurs en plusieurs manches. Les dominos sont retournés face sur la table.

Chaque joueur pioche un domino, celui qui a le domino qui totalise le plus de points commence la partie en le posant sur la table.

Chacun pioche alors, au hasard, le reste de ses dominos (12 pour 2 joueurs, 8 pour 3 joueurs) et les dispose devant lui en arc de cercle, en les cachant à ses adversaires.

Les dominos restants forment la pioche.

A tour de rôle, chaque joueur pose un domino. Pour juxtaposer un domino à un autre, il faut que le total des points des 2 demi-dominos (celui déjà sur la table et celui posé) soit égal à 7.

Exemple : si le double-six est posé, le domino à poser est un domino ayant une demi-face égale à 1 car $6 + 1 = 7$.

Si un joueur n'a pas de domino correspondant, il pioche ou il pose un domino K. Les dominos K sont les dominos dont le total des deux demi-faces est égal à 7. Le domino 0-0 est également considéré comme un domino K. La partie se poursuit jusqu'au moment où personne ne peut plus jouer. Chacun additionne alors les points figurant sur les dominos qui lui restent en main et une nouvelle manche commence.

La partie continue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait atteint **50** en effectuant ce calcul. C'est le **perdant**.

Les autres recommencent une nouvelle manche afin de se départager.

Noms des joueurs			
1 ^{ère} manche			
2 ^{ème} manche			
3 ^{ème} manche			
.....			
TOTAL 50pts			

LE 3 PARTOUT

C'est le principe du Muggins qui s'applique mais on cherche à ce que les extrémités totalisent 3 points ou un multiple de 3.

La partie se joue alors en 50 points.

Décompte des points :

Commencer par 0-3 ou 1-2 rapporte 1 point

Commencer par 3-3 ou 2-4 ou 1-5 ou 0-6 rapporte 2 points.

Commencer par 6-6 rapporte 4 points.

Un total de 3 rapporte : 1pt

6 rapporte : 2pts

9 rapporte : 3pts

12 rapporte : 4pts

15 rapporte : 5pts

18 rapporte : 6pts

21 rapporte : 7pts

Noms des joueurs				
1-2 /0-3 1pt				
3-3 /2-4 /1-5 /0-6 2pts				
6-6 4 pts				
Total 3 1pt				
6 2pts				
9 3pts				
12 4pts				
15 5pts				
18 6pts				
21 7pts				
Total manche				
Cumul manches précédentes				
Total 50.				

LE DOMINO WHIST

Ce jeu se joue à 4 joueurs qui forment 2 équipes de 2 joueurs. Chacun tire un domino. Les 2 plus forts joueurs contre les 2 plus faibles. Ces 2 joueurs d'une même équipe ne peuvent pas se placer côte à côte.

Chaque joueur prend 6 dominos au hasard. Les 4 pièces restantes qui constituent le talon, ne servent pas.

La partie s'arrête quand un joueur a fait domino (il s'est débarrassé de toutes ses pièces) ou que le jeu est bloqué.

La partie se joue en 150 points. A la fin de chaque jeu, les équipes comptent leurs points. L'équipe gagnante (celle qui a le moins de points) marquera à son profit les points de l'autre équipe.

Si une équipe totalise 150 points contre 0 pour l'autre équipe, la partie s'appelle "Grande Bredouille".

Si une équipe n'a marqué des points qu'une seule fois, la partie s'appelle "Petite Bredouille".

Noms des Equipes		
1 ^{ère} manche		
2 ^{ème} manche		
3 ^{ème} manche		
TOTAL 150pts		

DOMINO QUI PERD GAGNE

On joue comme au Domino Whist, mais chaque équipe essaie de garder en main le plus grand nombre de points possibles.

Il y a bien sûr obligation de continuer la chaîne quand on peut le faire.

LE BERGEN GAME

Les dominos sont retournés face cachée et mélangés.

Chacun prend 6 pièces à 2 ou 3 joueurs, 5 pièces à 4 joueurs.

Les dominos restants forment la pioche.

Le joueur qui possède le double le plus faible en points commence la partie et à ce titre, il marque 2 points. Si aucun des joueurs n'a de double, c'est le joueur qui détient le domino le plus faible en points qui joue en premier et marque 2 points.

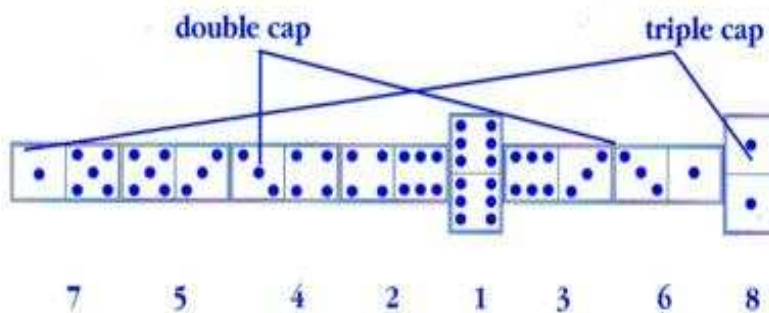
Les joueurs suivent la règle générale mais en plus, ils essaient de marquer des points en réalisant les combinaisons suivantes :

Le double cap : valeur 2 points.

Poser un domino de manière à avoir deux demi-faces identiques à chaque extrémité de la chaîne.

Le triple cap : valeur 3 points.

Poser à l'une des extrémités de la chaîne, un double dont la demi-face répétée soit égale à la demi-face qui termine l'autre bout de la chaîne. Ou bien, s'il y a déjà un double à une extrémité de la chaîne, poser un domino dont l'une des demi-faces est égale à une demi-face du double. (Le domino doit bien sûr être posé de manière que cette demi-face soit à l'extrémité de la chaîne.)



Si un joueur ne peut pas poser un domino de son jeu, il peut piocher mais si le domino tiré ne convient pas, il "boude" et c'est au suivant.

Les joueurs peuvent piocher jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 dominos dans la pioche.

Décompte des points :

A 2 joueurs, la partie se joue en 15 points,

A 3 ou 4 joueurs, la partie se joue en 10 points,

Le premier joueur qui pose son dernier domino dit "Domino" et marque 2 points.

S'il ne reste plus que 2 dominos dans la pioche et qu'aucun joueur ne peut plus poser de double, le jeu est bloqué et le joueur qui n'a aucun domino en main est le gagnant.

Si personne n'a de double, c'est celui qui totalise le moins de points en main qui gagne.

Si les joueurs possèdent tous plusieurs doubles, c'est celui qui en a le moins (sans compter les points) qui gagne. A égalité du nombre de doubles, c'est celui qui totalise le moins de points avec ses doubles, qui gagne.

Le gagnant d'un jeu bloqué marque 2 points.

Noms des joueurs					
Premier joueur	2pts				
Double Cap	x 2pts				
Triple Cap	x 3pts				
Domino	2pts				
Gagnant jeu bloqué	2pts				
Total de la manche					
.....					
Total de la partie (15pts à 2 / 10pts à 3 ou 4)					

CANTON

Répartition des dominos : 7 dominos chacun à 2 joueurs,
6 dominos chacun à 3 joueurs,
5 dominos chacun à 4 joueurs.

Les joueurs suivent la règle générale mais les dominos doivent se toucher par leur long côté, seules 2 demi-faces sont bien sûr identiques. Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs continuent sans piocher.

La partie se joue en plusieurs manches.

Lorsqu'un joueur pose un domino, il peut, comme dans certains jeux de cartes, ramasser des dominos déjà posés.

Il peut prendre un domino posé et celui qu'il vient de jouer si le total des deux dominos fait 12.

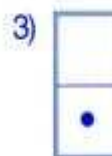
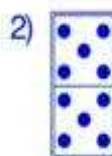
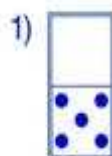
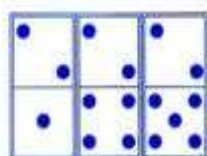
Il peut prendre deux dominos en plus de celui qu'il vient de jouer si son domino plus les deux dominos posés qui le précèdent font un total de 10, 20 ou 30 points ou si, avec le domino qui le précède et le domino situé à l'autre extrémité de la chaîne, il totalise ce même nombre de points.

A chaque fois qu'un joueur ramasse des dominos, il marque le nombre de points correspondant et les sort du jeu, face cachée.

Le joueur qui vient de ramasser des dominos rejoue de suite.

Exemple :

- 1) Poser le 5-0 à droite permet de prendre 2 dominos : 5-0 et 5-2, soit un total de 12 points.
- 2) Poser le 5-5 à droite permet de prendre 3 dominos : 5-5, 5-2 et 2-1, soit un total de 20 points.
- 3) Poser le 1-0 à gauche permet de prendre 3 dominos : 1-0, 2-1 et 2-4, soit un total de 10 points.



Quand un joueur pose son dernier domino, le jeu s'arrête. Il ajoute à son total les points restés entre les mains des autres joueurs. Une nouvelle manche commence.

La gagnant de la partie est celui qui arrive le premier à totaliser 300 points.

Noms des Joueurs				
Points des levée	+ + +	+ + +	+ + +	+ + +
	+ + +	+ + +	+ + +	+ + +
	+ + +	+ + +	+ + +	+ + +
Total des levées				
Points des mains adverses				
Score 1ère manche				
Score 2ème manche				
.....				
TOTAL partie 300pts				

QUARANTE-DEUX

Ce jeu se joue à 4 joueurs qui forment 2 équipes de 2. Chaque joueur tire 7 dominos au hasard. La partie se déroule en plusieurs manches. Ce jeu s'identifie à celui d'un jeu de cartes dans lequel il y a des couleurs et des atouts.

Les Couleurs :

La couleur est donnée par le nombre le plus fort figurant sur l'une des demi-faces du domino. Il y a donc 7 couleurs : Blanc, Un, Deux, Trois, Quatre, Cinq, Six. La valeur de chaque domino est donnée par le nombre de points indiqué sur l'autre demi-face. Les couleurs sont d'inégale importance. La couleur 6 compte 7 dominos, la couleur zéro n'en compte qu'un.

Couleur 6 : 6-6, 6-5, 6-4, 6-3, 6-2, 6-1, 6-0.

Couleur 5 : 5-5, 5-4, 5-3, 5-2, 5-1, 5-0.

Couleur 4 : 4-4, 4-3, 4-2, 4-1, 4-0.

Couleur 3 : 3-3, 3-2, 3-1, 3-0.

Couleur 2 : 2-2, 2-1, 2-0.

Couleur 1 : 1-1, 1-0.

Couleur 0 : 0-0.

Les Atouts :

L'atout est désigné parmi l'une des 7 couleurs. C'est alors toujours la demi-face portant le nombre de l'atout qui est déterminante pour qualifier le domino. Si l'atout est 3, le domino 2-3 est un atout 3 et non un domino de couleur 2. L'atout compte donc 7 dominos.

L'atout contenant toujours 7 dominos, une fois l'atout désigné, les autres couleurs (de valeur supérieure à l'atout) comptent un domino de moins. Si l'atout est 2, la couleur 3 ne compte plus que 3 dominos (3-3, 3-1 et 3-0), la couleur 1, elle, garde ses 2 dominos (1-1 et 1-0). Si l'atout est 6, les couleurs sont complètes. Si l'atout est zéro, chaque couleur perd son domino zéro et la couleur zéro n'existe plus.

Le Contrat :

Chaque joueur examine son jeu et décide de s'engager (ou non) à réaliser un contrat c'est-à-dire : atteindre un certain nombre de points compris entre 25 et 42. Le premier à parler est celui qui a le domino 0-1. Les autres joueurs peuvent s'engager à faire mieux ou passent. Celui qui s'est engagé sur le contrat le plus élevé choisit l'atout et l'annonce puis commence à jouer en posant un domino. C'est alors au tour du suivant. Comme au cartes, les dominos sont ramassés à chaque tour (c'est la levée), soit par le domino le plus fort dans la

couleur soit par l'atout en cas de coupe. Chacun doit suivre dans la couleur demandée ou couper avec un atout. S'il ne possède ni l'un, ni l'autre, il joue un domino de faible valeur (il se défausse).

Comme à la belote, il faut monter en atout à chaque fois que c'est possible. Cependant, on peut s'accorder sur le fait que si le partenaire est "maître", on est pas obligé de jouer un atout sur une couleur que l'on a pas (sauf si c'est l'atout qui est demandé).

C'est celui qui ramasse les dominos qui joue le tour suivant.
Le jeu s'arrête lorsque les dominos sont épuisés.

Décompte des points :

Chaque levée vaut 1 point.

Dominos de valeur : 5-5 et 6-4 rapportent 10 points
 5-0, 4-1 et 3-2 rapportent 5 points

Le maximum réalisable est donc $42 = 7$ points de levée plus 35 points de dominos de valeur.

L'équipe qui remplit exactement son contrat marque le nombre de points correspondants. Si elle dépasse son contrat, les points en plus comptent double. Si elle fait moins, l'équipe adverse marque les points du contrat non-réalisé.

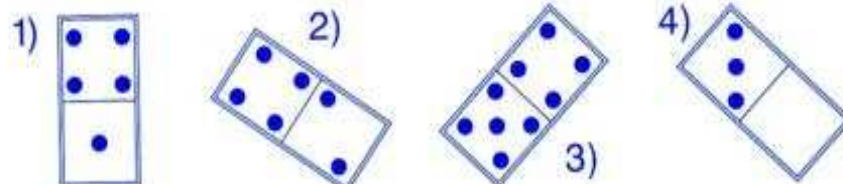
L'équipe qui ne s'était pas engagée à réaliser un contrat marque le nombre de points gagnés.

La partie se joue en autant de manches que nécessaire pour que l'une des équipes atteigne 200 points et... gagne !

Exemple :

Atout 0. La levée est à la couleur 4

Le premier joueur joue 4-1, le suivant monte avec 4-2, le 3^{ème} n'a ni la couleur 4 ni atout 0 et se défausse avec le 4 de couleur 5. Le 4^{ème} n'a pas de couleur 4. Plutôt que de se défausser sur son partenaire, il choisit de couper avec 0-3 pour prendre la main. Il marquera le point de levée +5 points pour le 4-1.

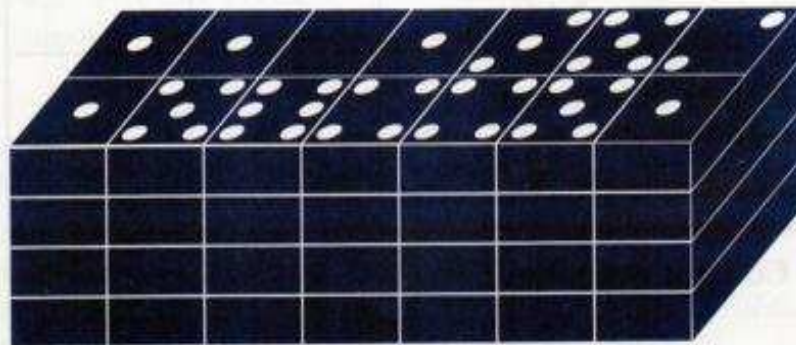


Noms des Equipes		
Contrat manche 1		
Points de levée		
Points dominos spéciaux 5-5 et 6-4 10 pts 5-0 et 4-1 5 pts 3-2 5 pts		
Points de contrat		
Total manche 1		
Contrat manche 2		
Points de levée		
Points dominos spéciaux 5-5 et 6-4 10 pts 5-0 et 4-1 5 pts 3-2 5 pts		
Points de contrat		
Total manche 2		
Total manche 1+2		
.....		
Fin de la partie 200 pts		

DOMINO PATIENCE

C'est un jeu pour un seul joueur qui éparpille les dominos face cachée et les mélange avant de les déposer en 3 rangées de dominos empilées l'une sur l'autre, face cachée. La dernière rangée est ensuite recouverte d'une rangée face visible.


Le joueur l'observe et lorsqu'il trouve deux dominos qui totalisent 12 points, il les retire du jeu et retourne les deux dominos qui apparaissent face cachée. Il poursuit ainsi le jeu en essayant de retourner et enlever tout les dominos. S'il y arrive, il gagne, sinon, il perd !



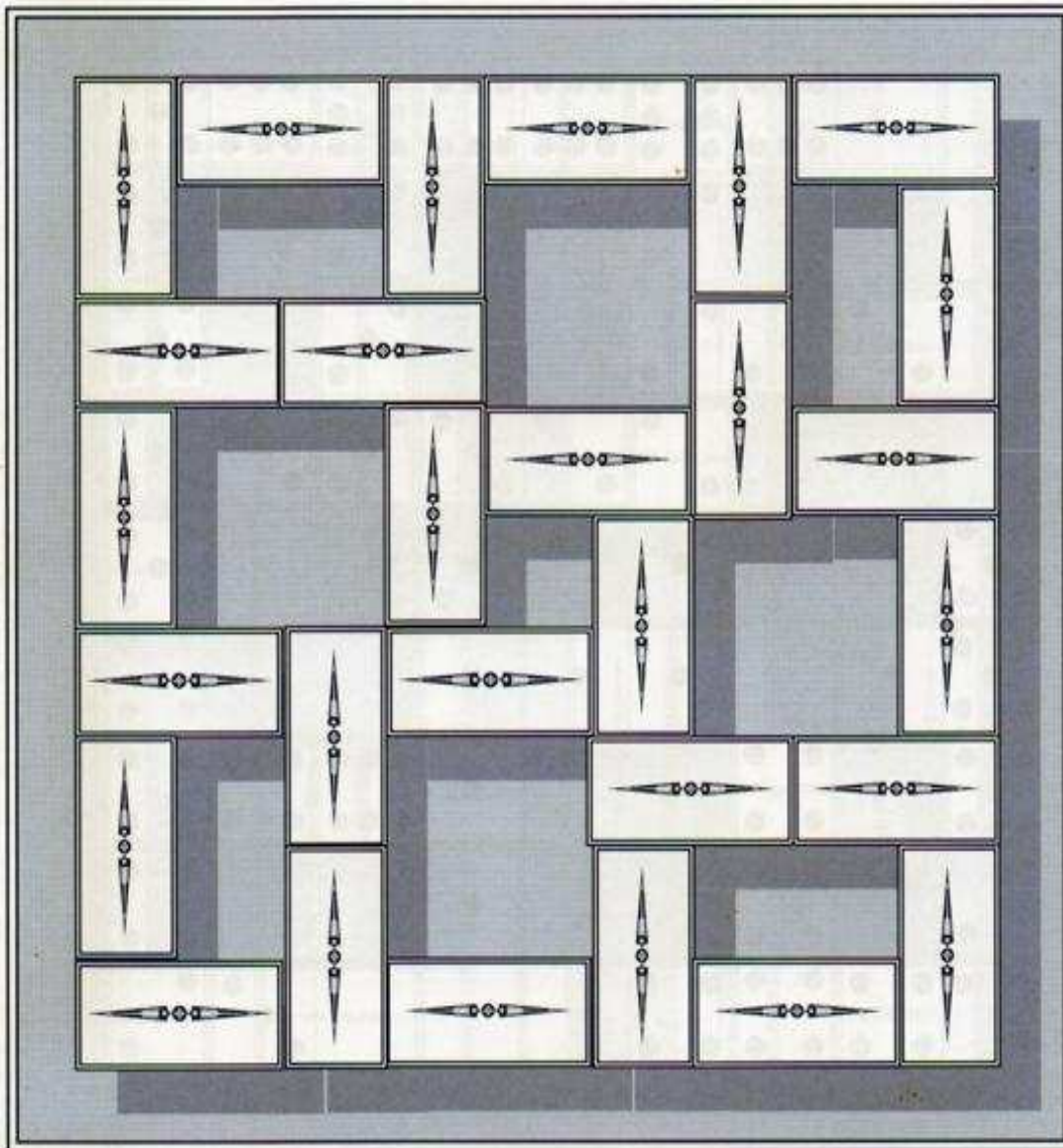
Nous vous souhaitons de joyeuses parties
pleines de rebondissements.

L'équipe Dujardin

Dujardin International
92210 St-Cloud (France)
N° de SIREN 320 486 780 00010

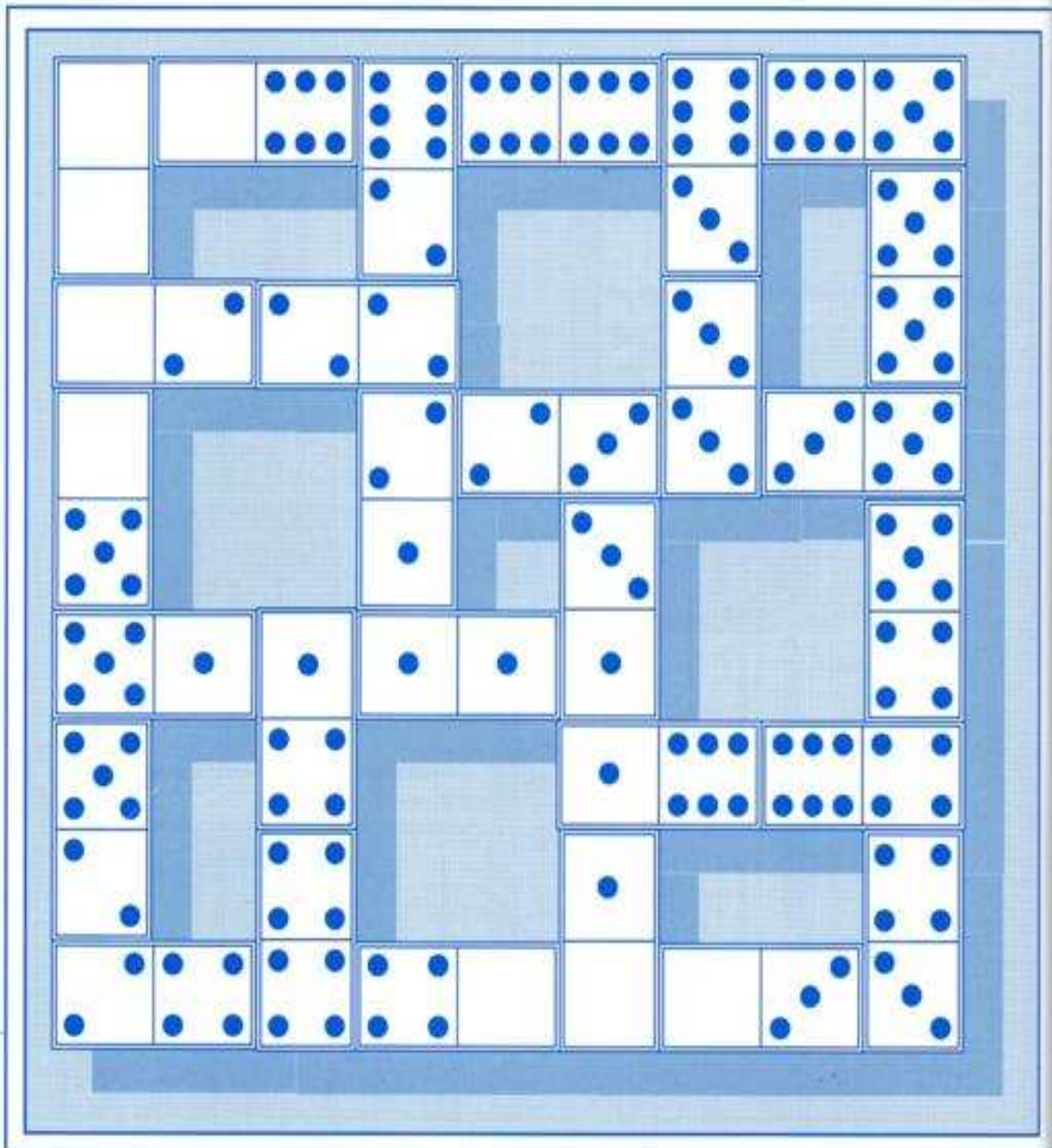
DUJARDIN 

Réussite

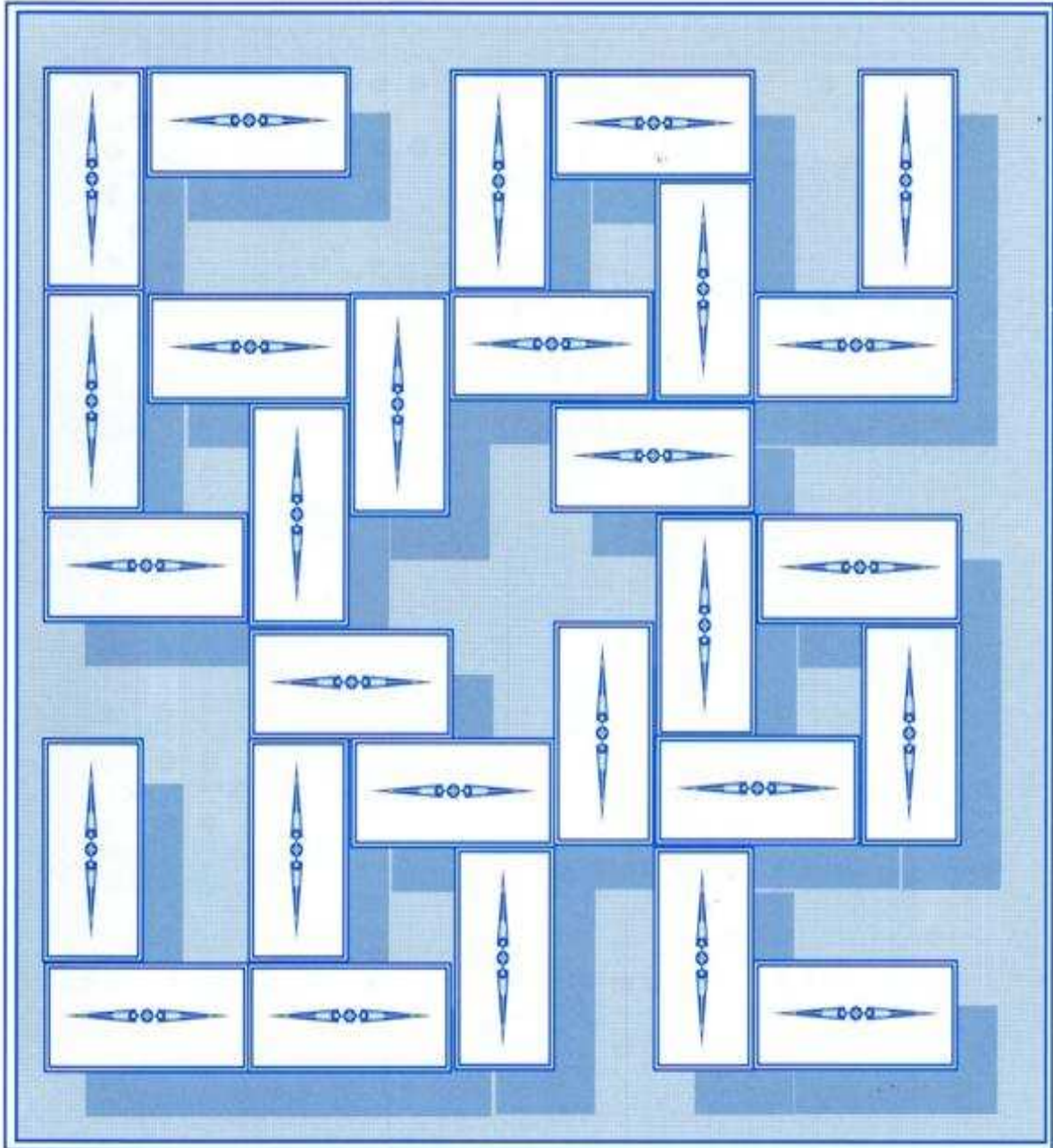


Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Les carrés qui se touchent doivent porter le même nombre de points. Vous avez le droit de retourner la fiche pour voir les deux dominos du coin supérieur gauche avant de commencer.

Solution

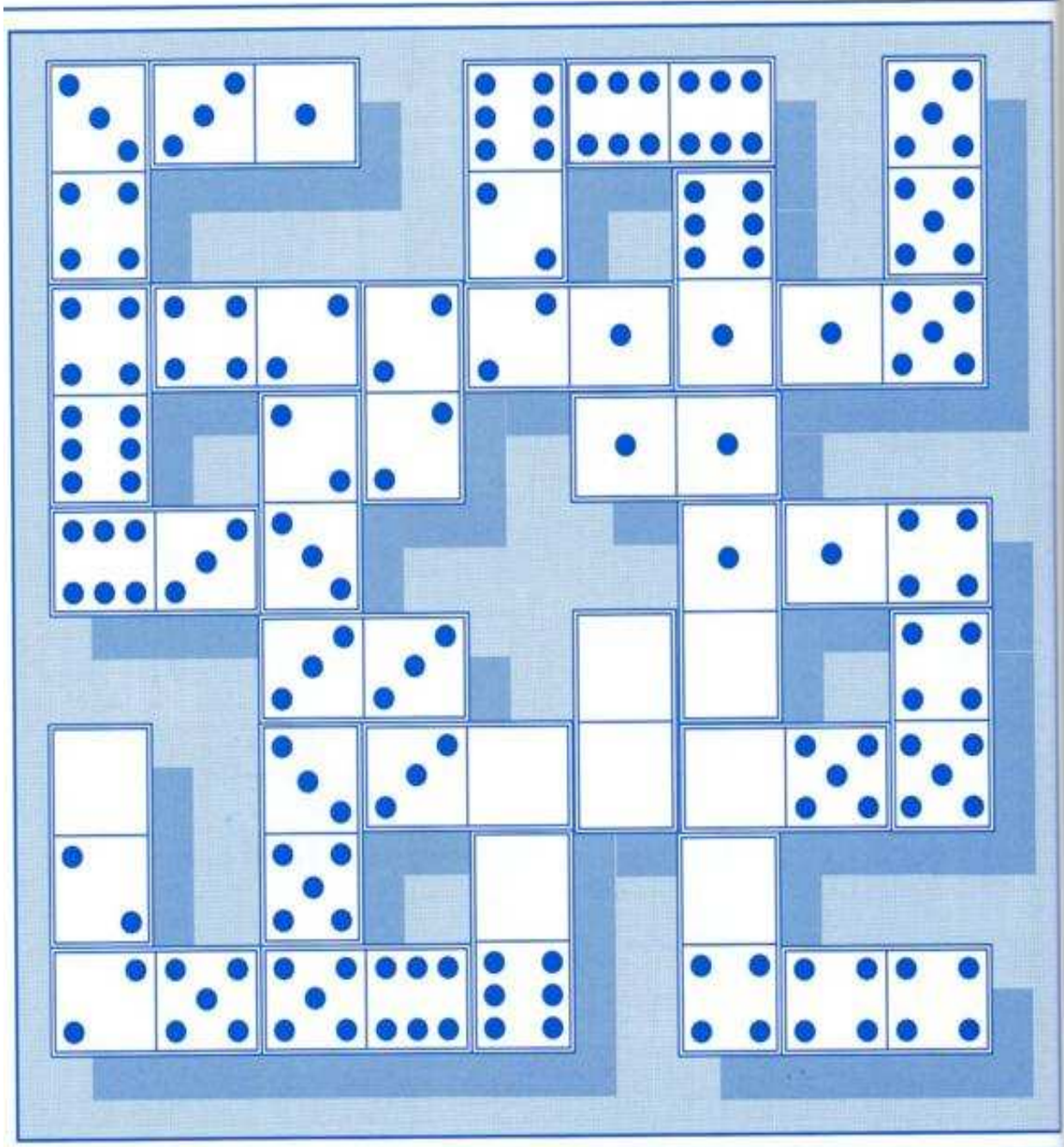


Réussite

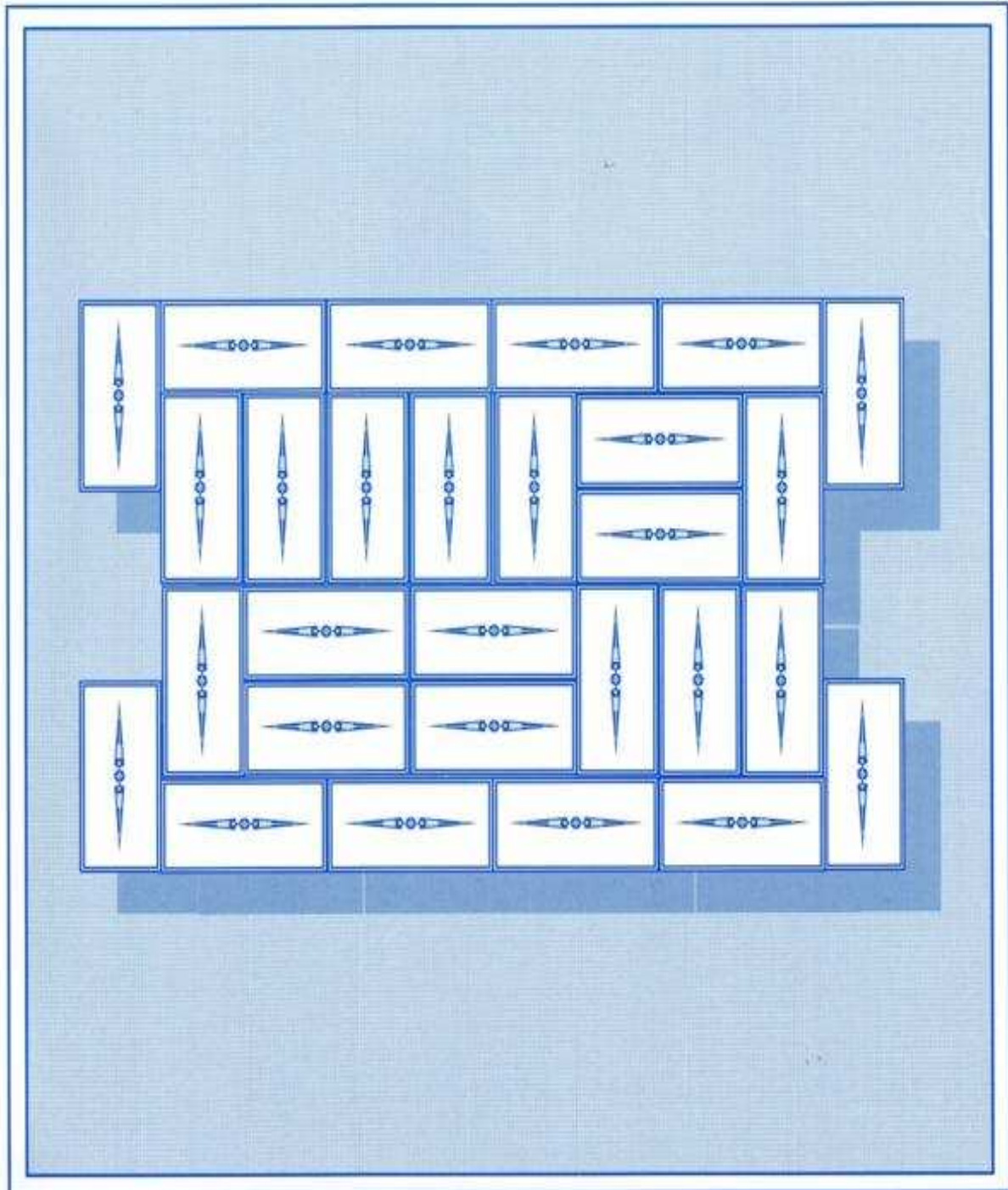


Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Les carrés qui se touchent doivent porter le même nombre de points. Vous avez le droit de retourner la fiche pour voir les deux dominos du coin supérieur gauche avant de commencer.

Solution

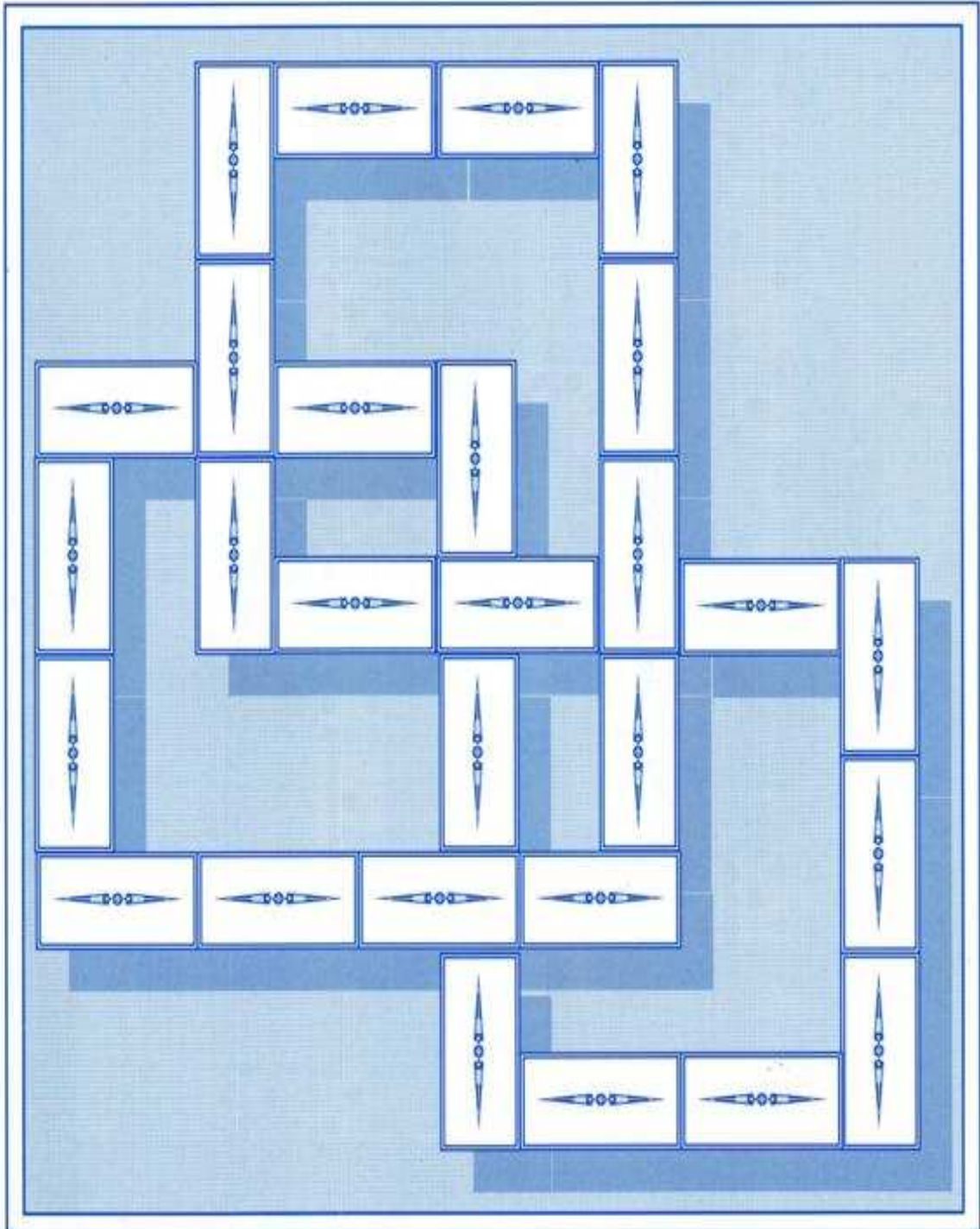


Quadrille



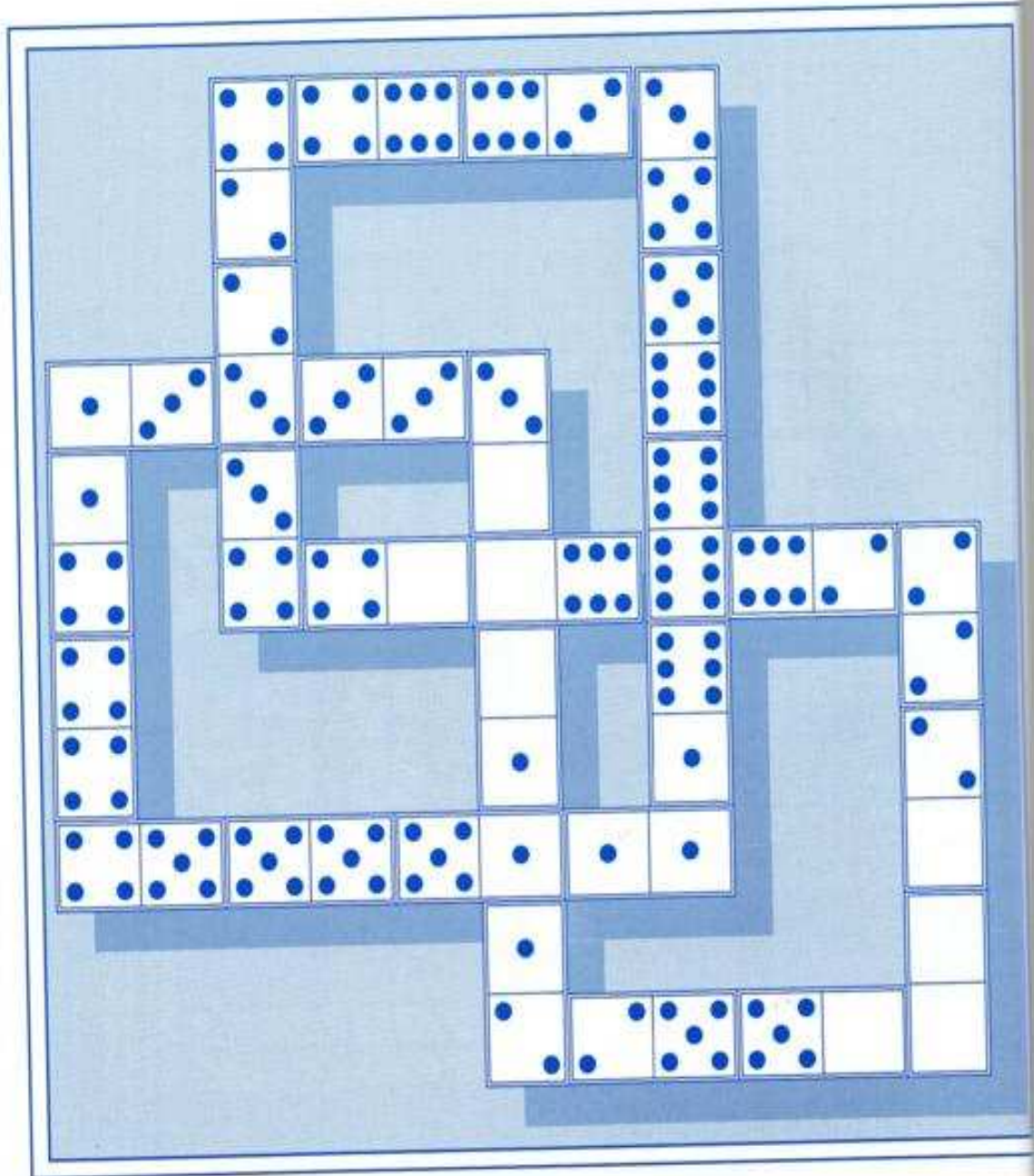
Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Chaque carré de 4 cases doit porter 4 fois les mêmes points : 4 cinq, ou 4 deux, etc... La construction commence toujours par un quadrille de 4 six dans le coin supérieur gauche.

Réussite

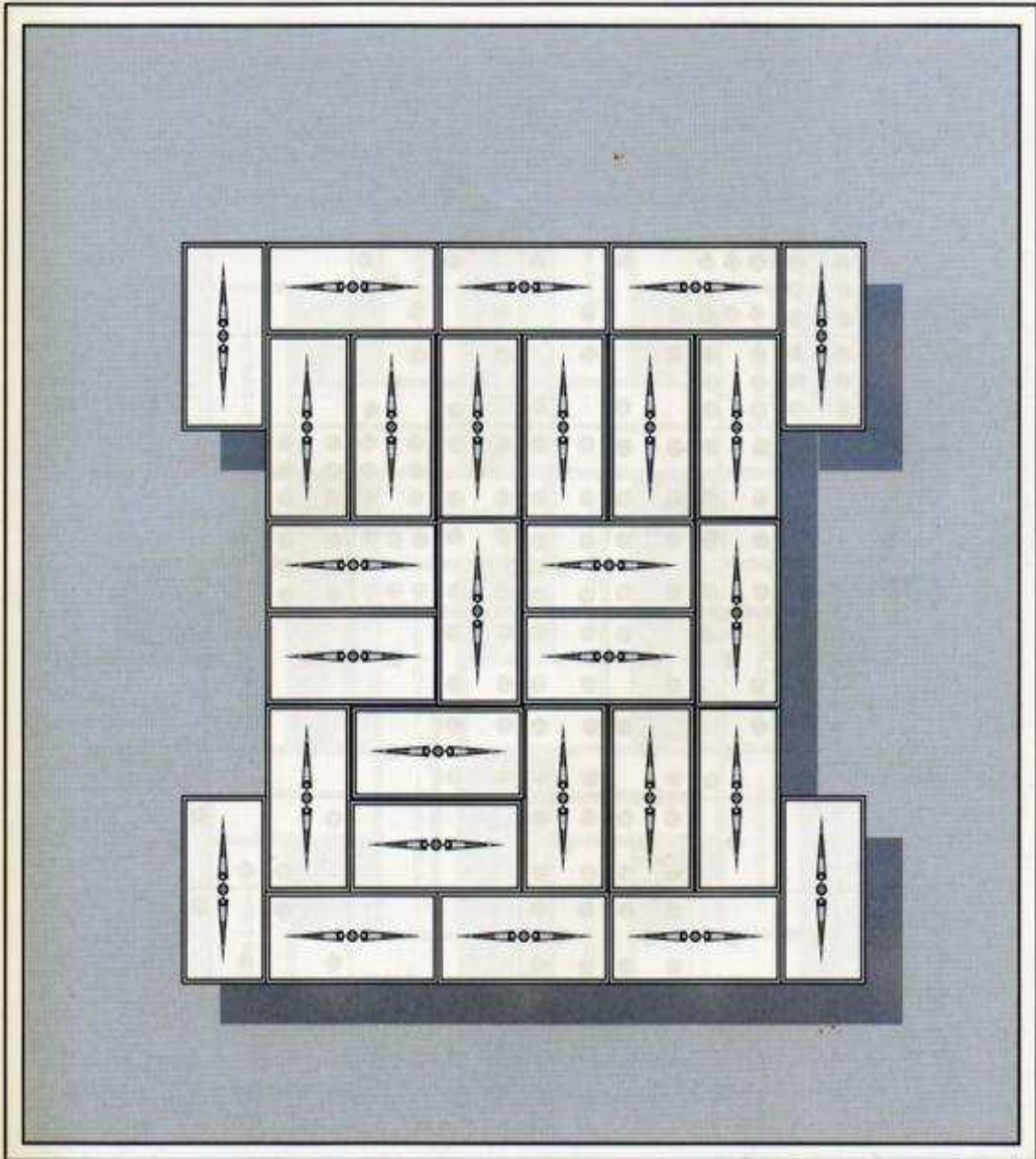


Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Les carrés qui se touchent doivent porter le même nombre de points. Vous avez le droit de retourner la fiche pour voir les deux dominos du coin supérieur gauche avant de commencer.

Solution

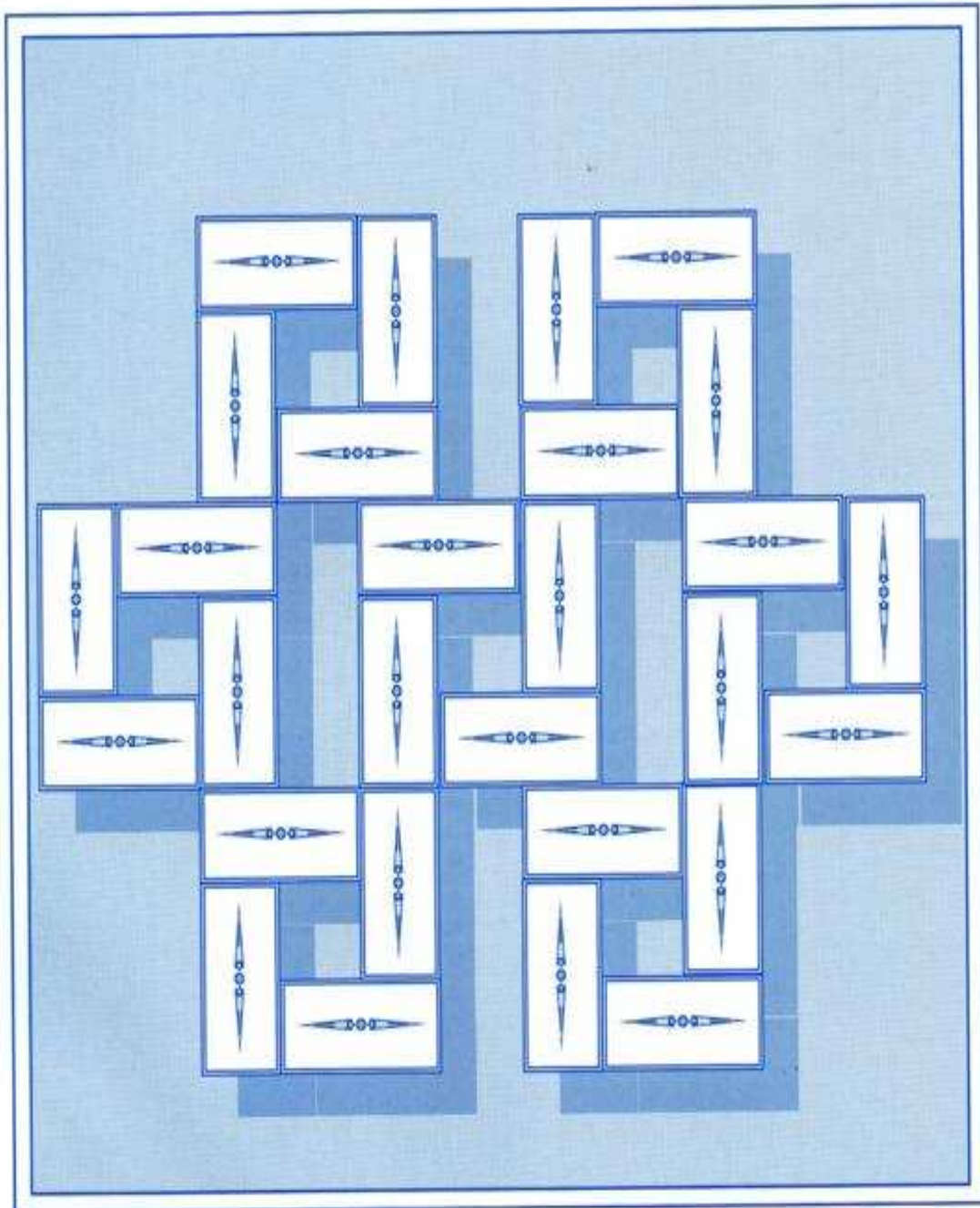


Quadrille



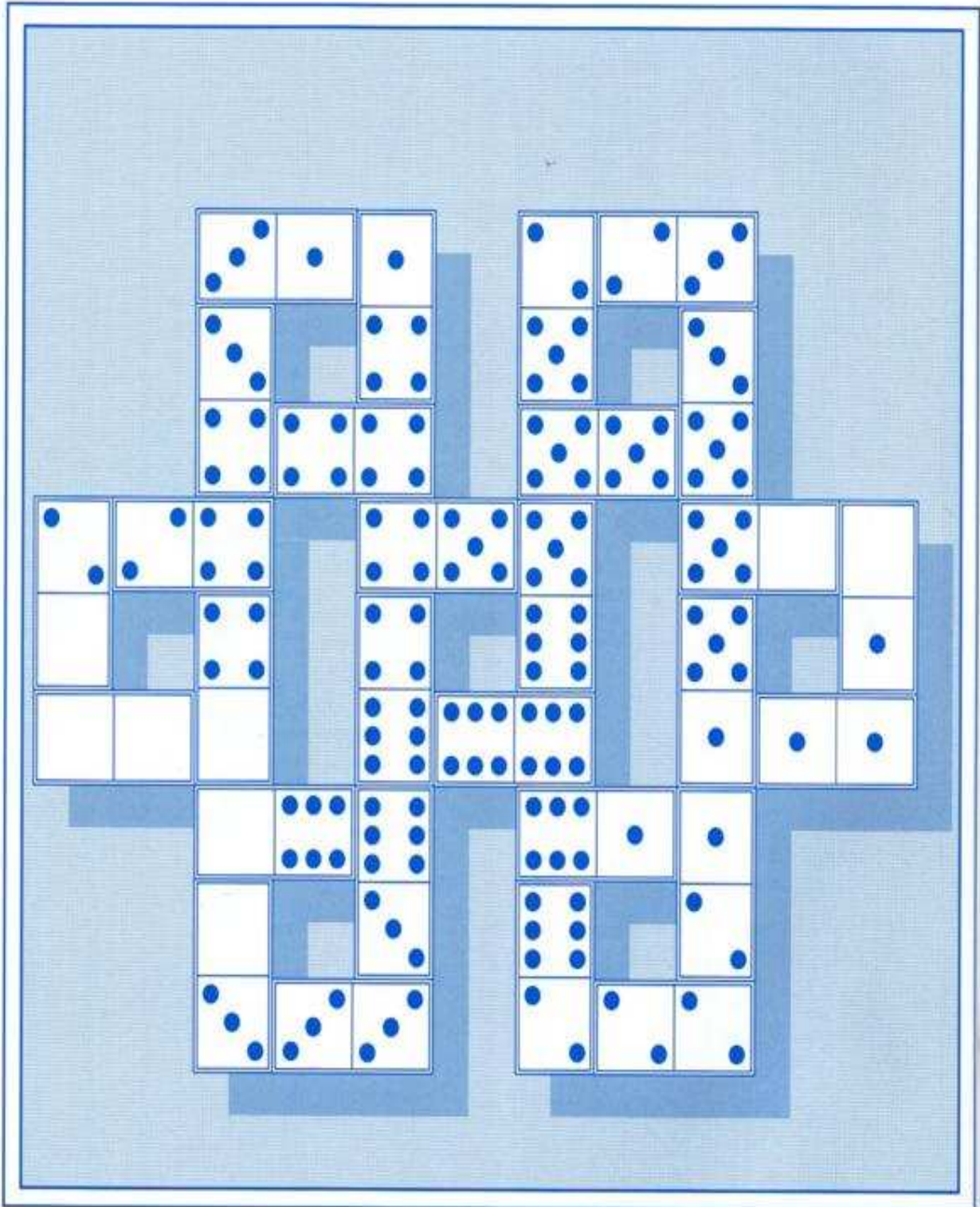
Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Chaque carré de 4 cases doit porter 4 fois les mêmes points 4 cinq, ou 4 deux, etc. La construction commence toujours par un quadrille de 4 six dans le coin supérieur gauche.

Réussite

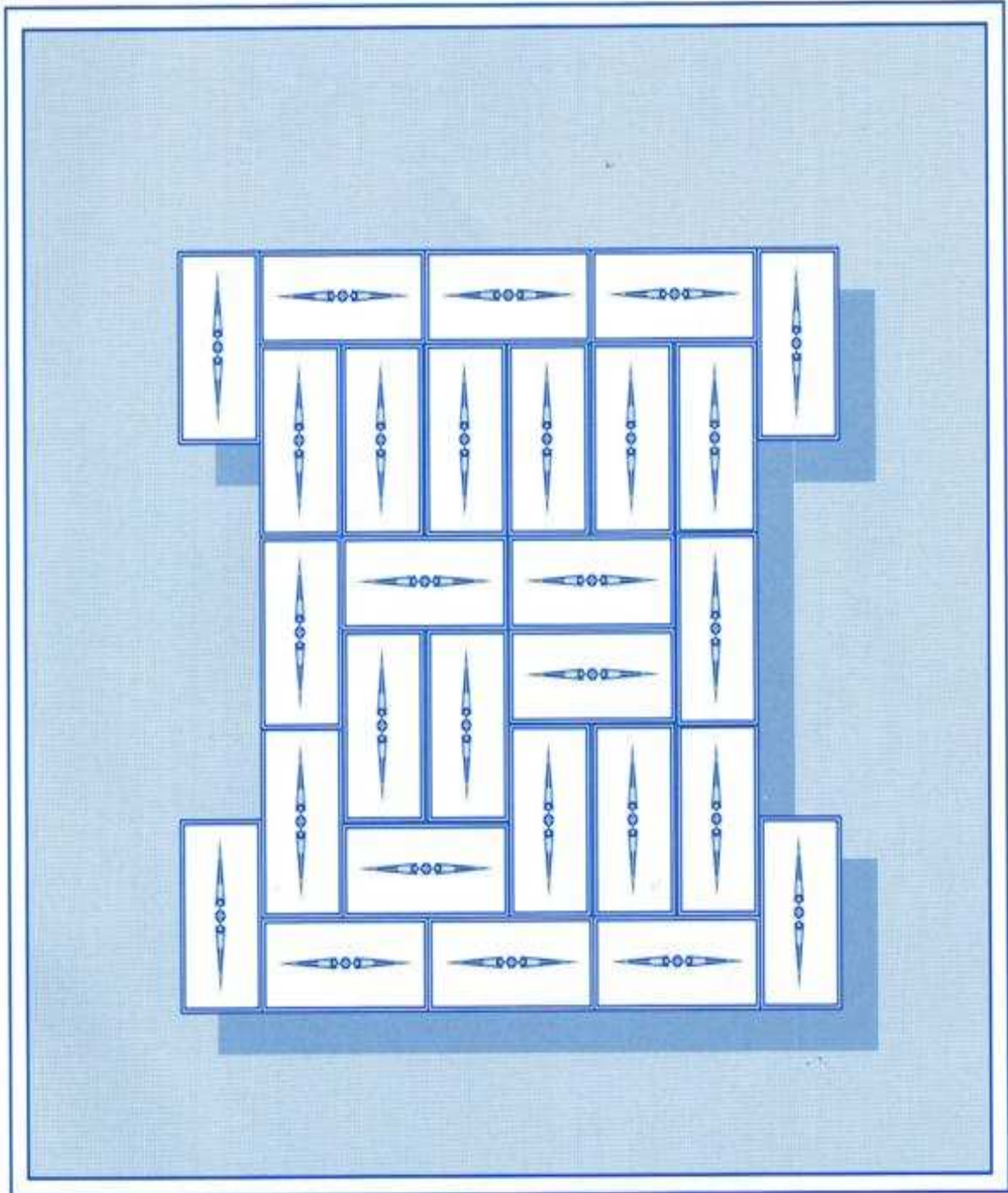


Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Les carrés qui se touchent doivent porter le même nombre de points. Vous avez le droit de retourner la fiche pour voir les deux dominos du coin supérieur gauche avant de commencer.

Solution

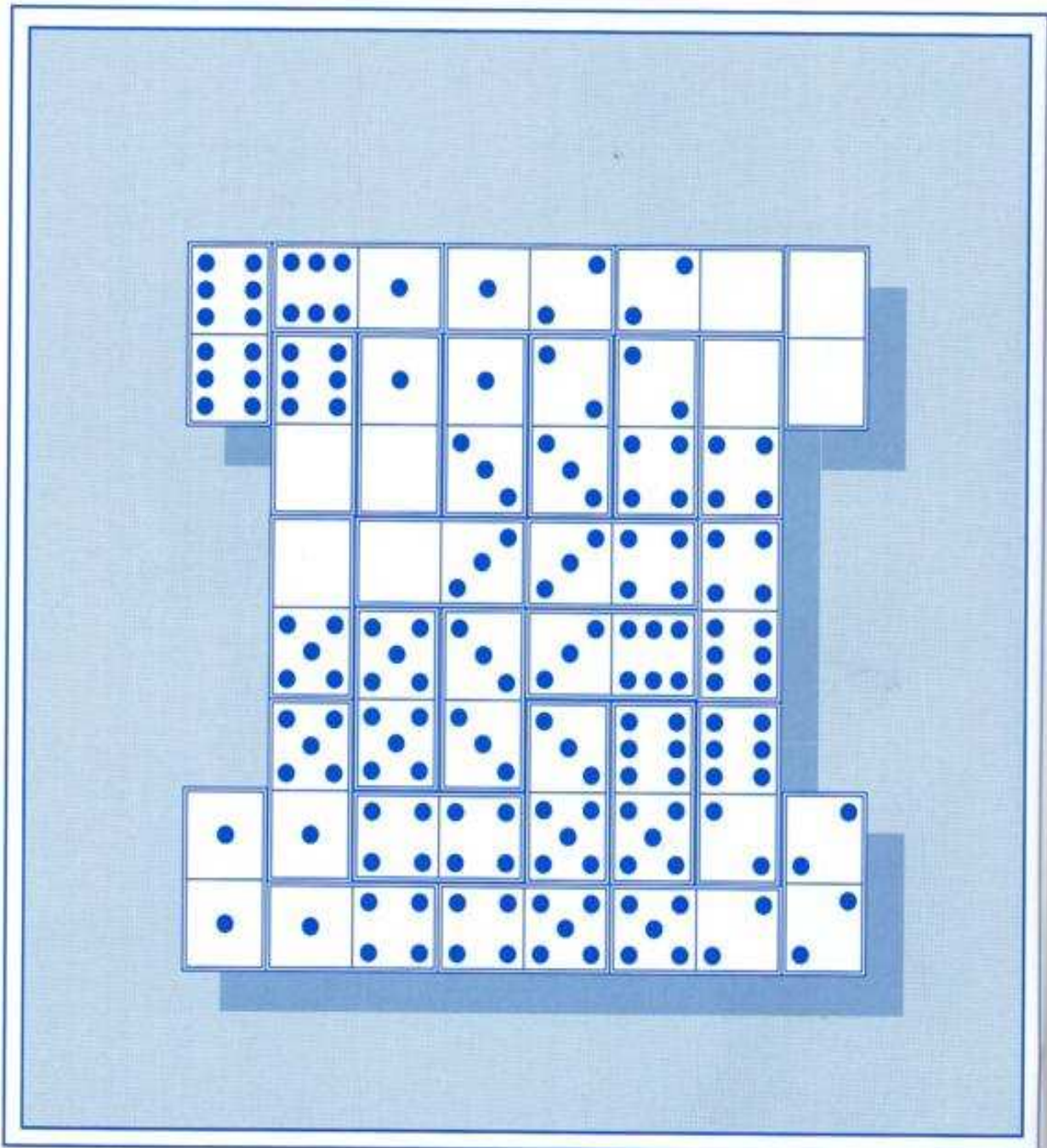


Quadrille

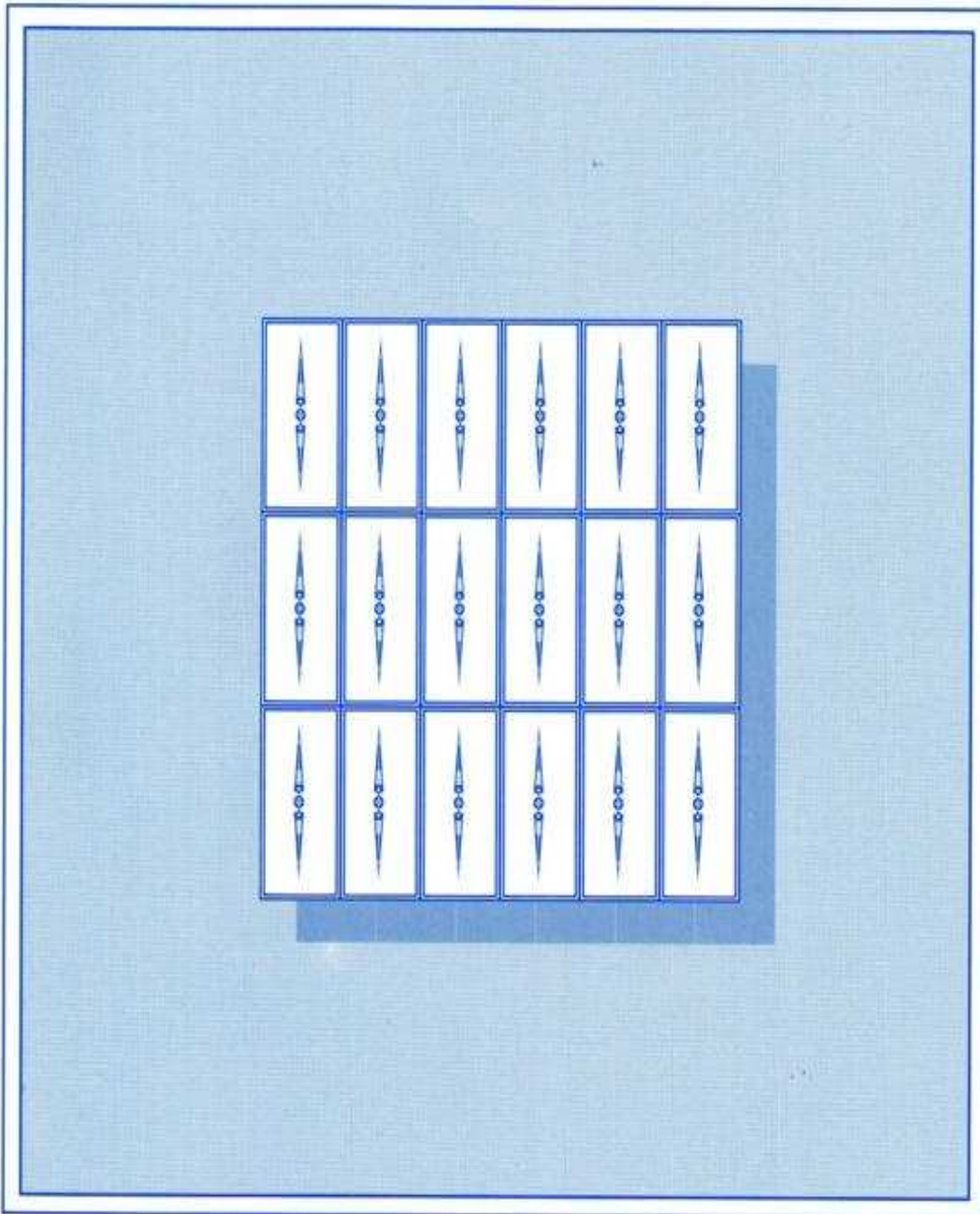


Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Chaque carré de 4 cases doit porter 4 fois les mêmes points : 4 cinq, ou 4 deux, etc... La construction commence toujours par un quadrille de 4 six dans le coin supérieur gauche.

Solution



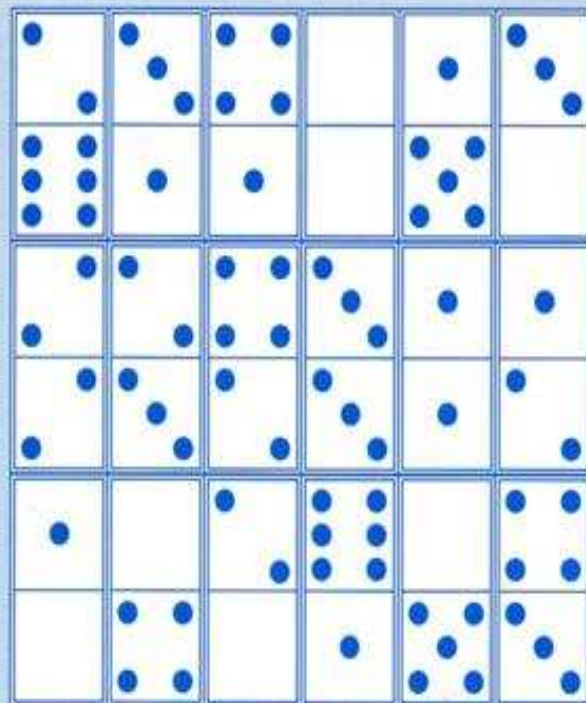
Carré magique



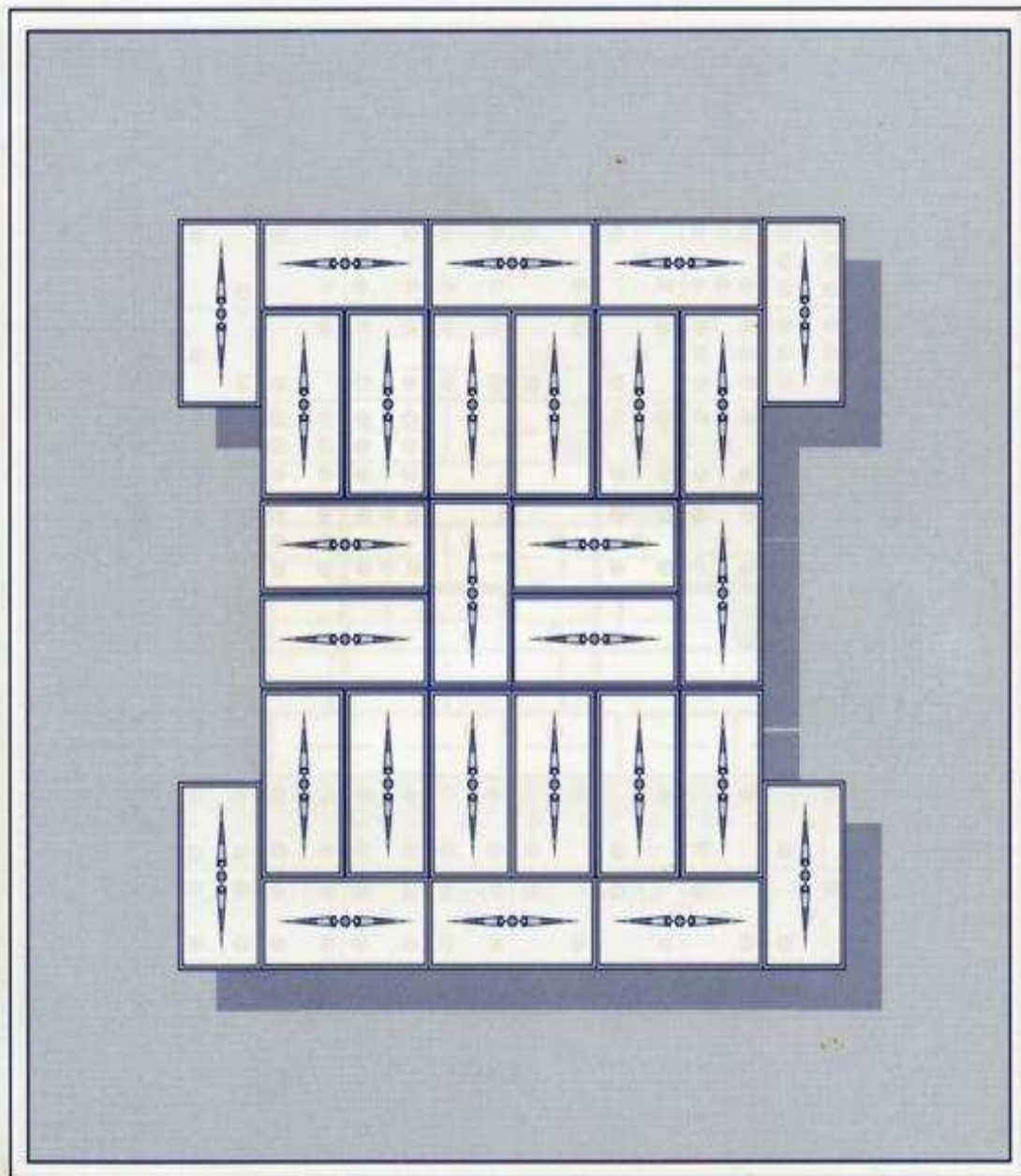
Disposez les dominos comme sur l'illustration pour obtenir 13 points au total :

- sur chacune des 6 lignes horizontales
- sur chacune des 6 colonnes verticales
- sur les 2 diagonales.

Solution

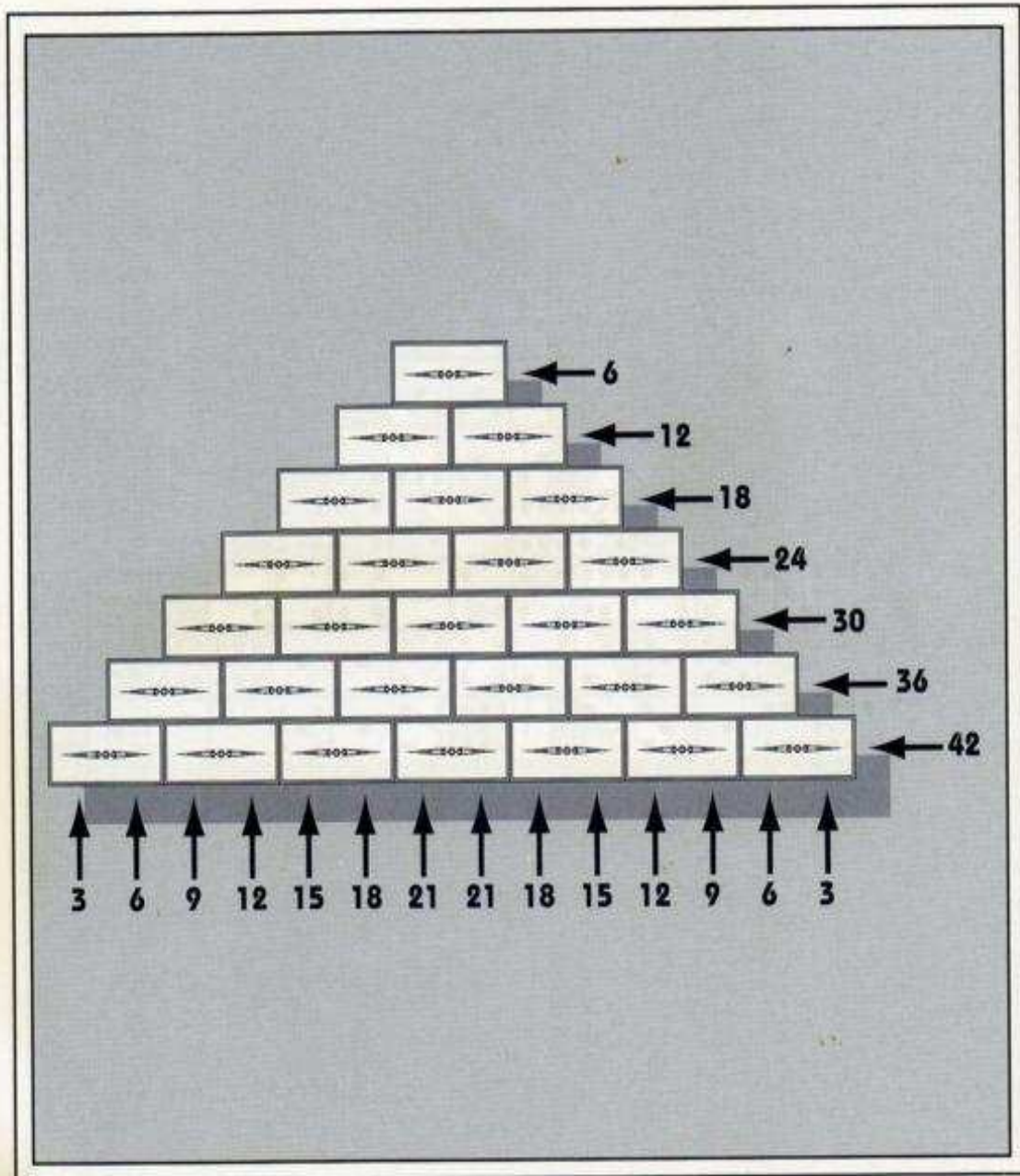


Tricard **Quadrille**



Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Chaque carré de 4 cases doit porter 4 fois les mêmes points : 4 cinq, ou 4 deux, etc. La construction commence toujours par un quadrille de 4 six dans le coin supérieur gauche.

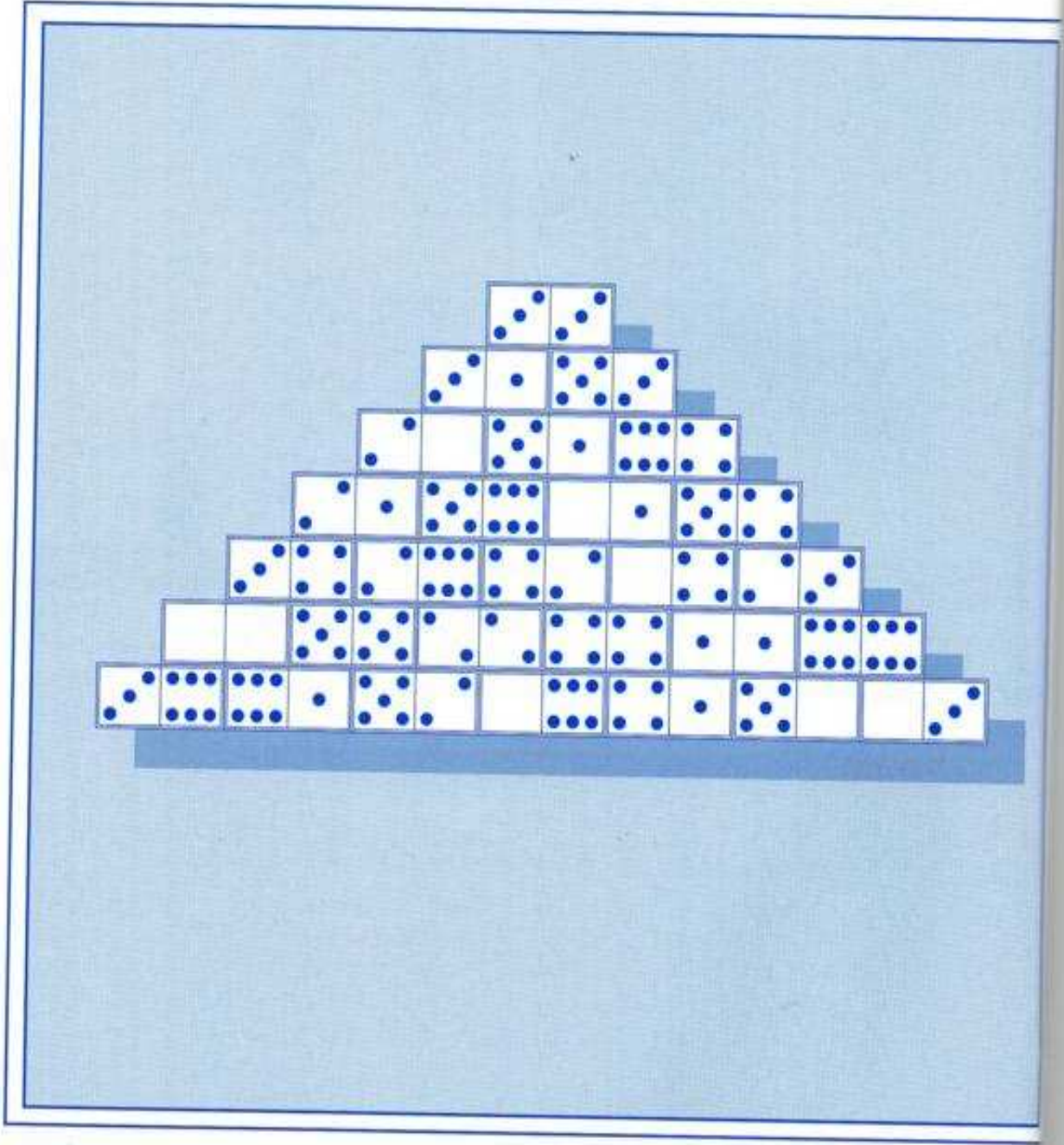
Triangle magique



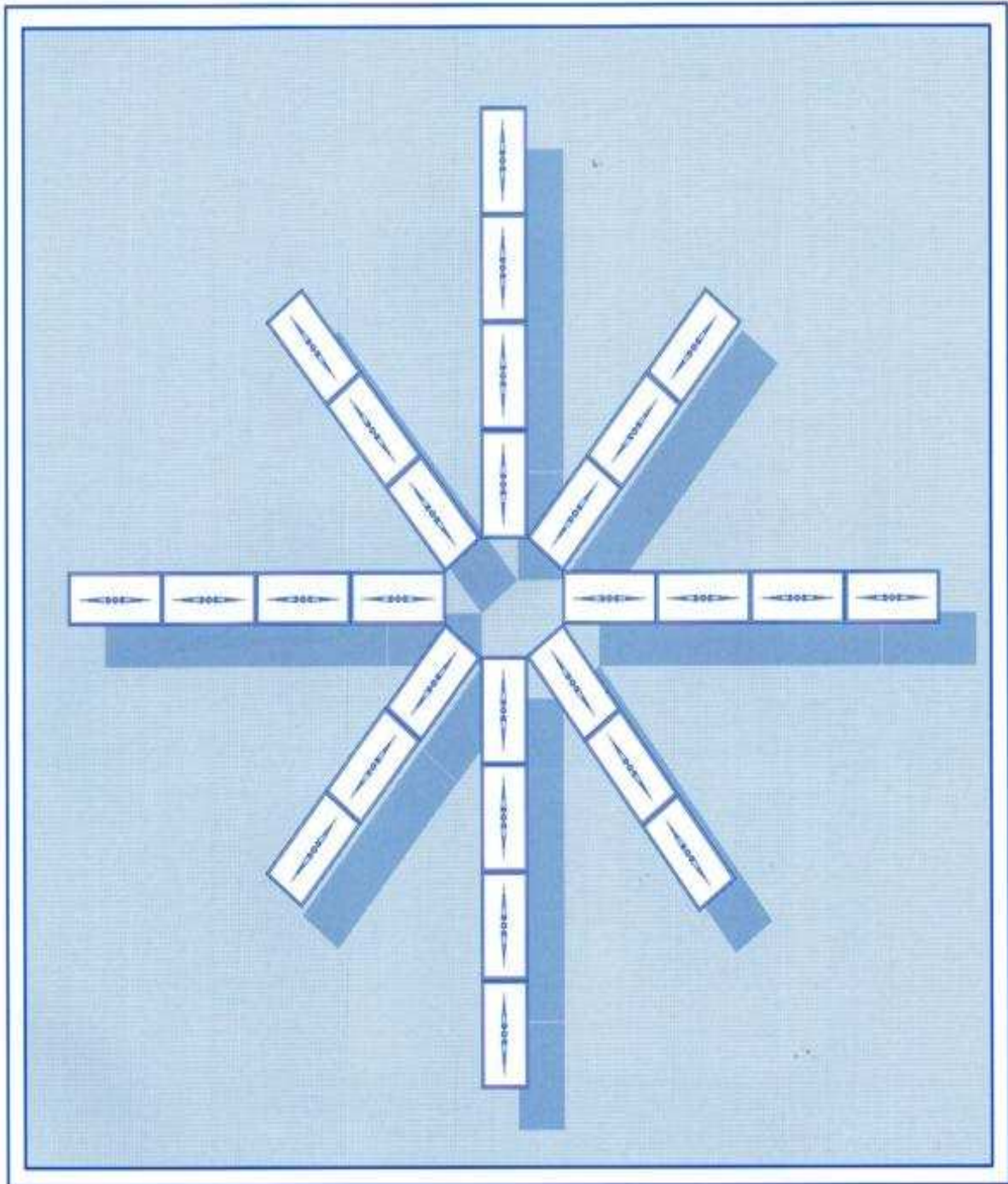
Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration pour obtenir les sommes indiquées par les flèches sur les lignes et colonnes.

Utilisez les nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 0, 0, 0, 0, mais dans un ordre différent.

Solution

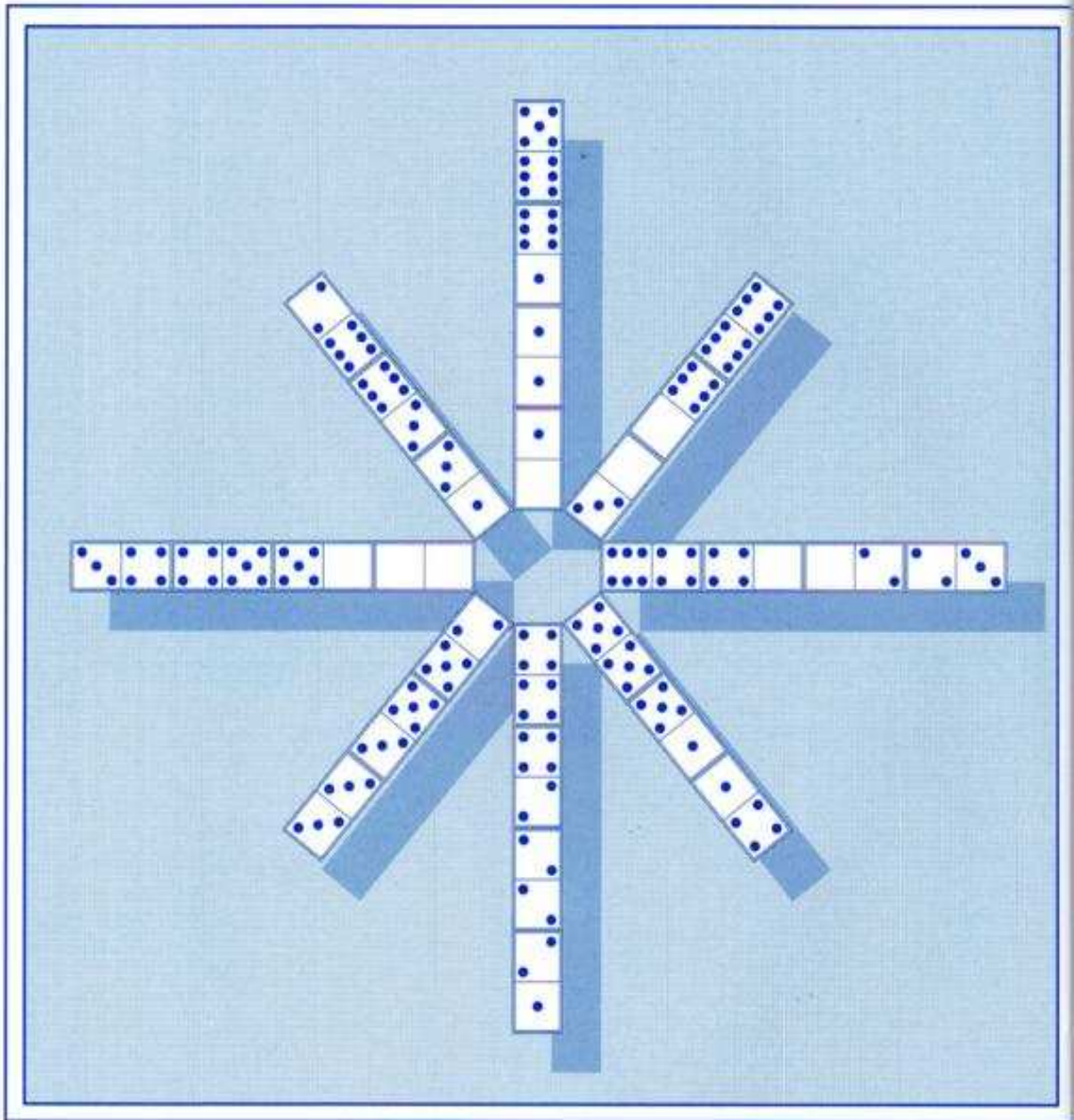


Etoile magique

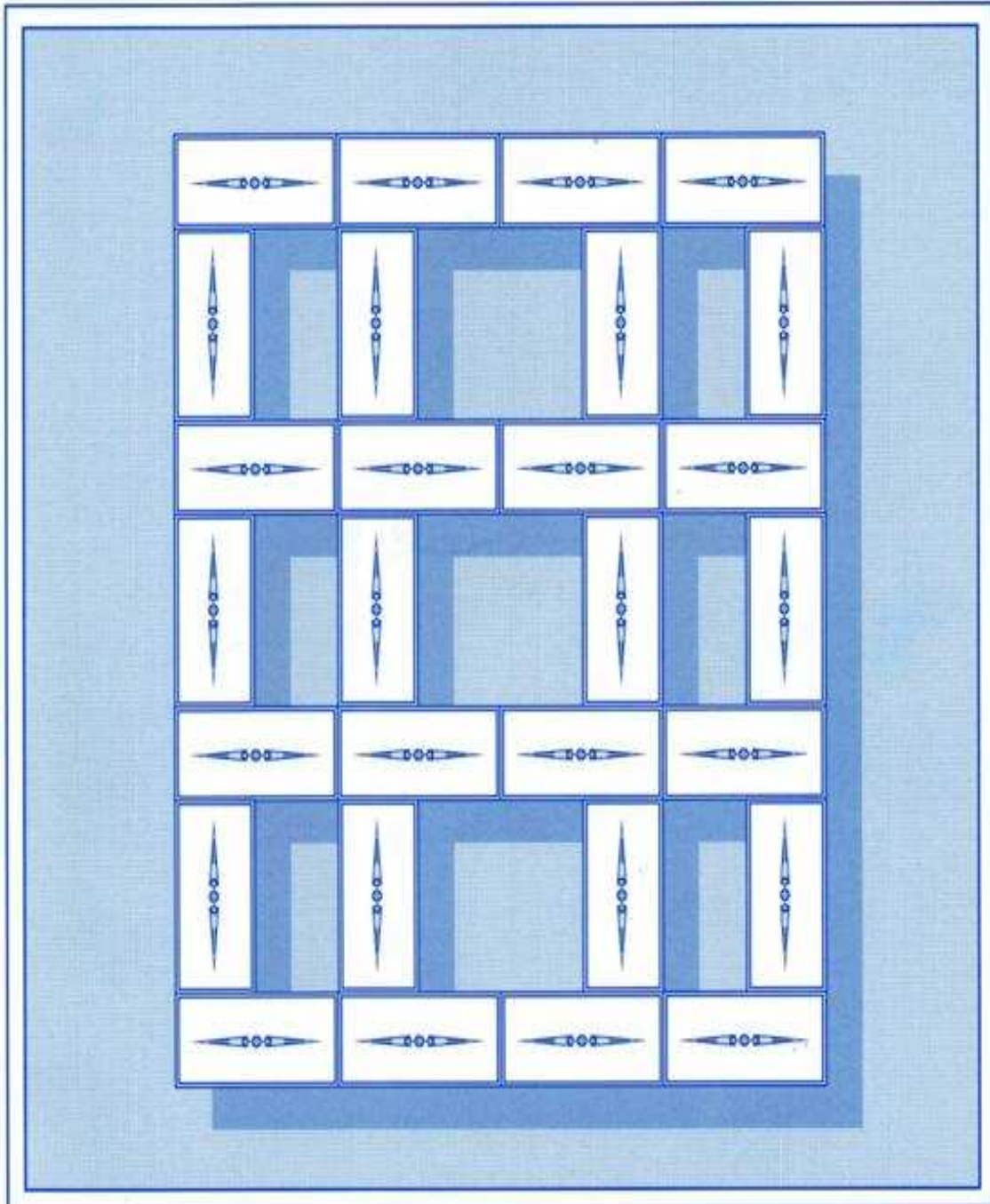


Disposez les dominos comme sur l'illustration pour obtenir un total de 21 points sur chacune des 8 branches. Au centre, les carrés portent les nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 0 et 0, mais dans un ordre différent.

Solution

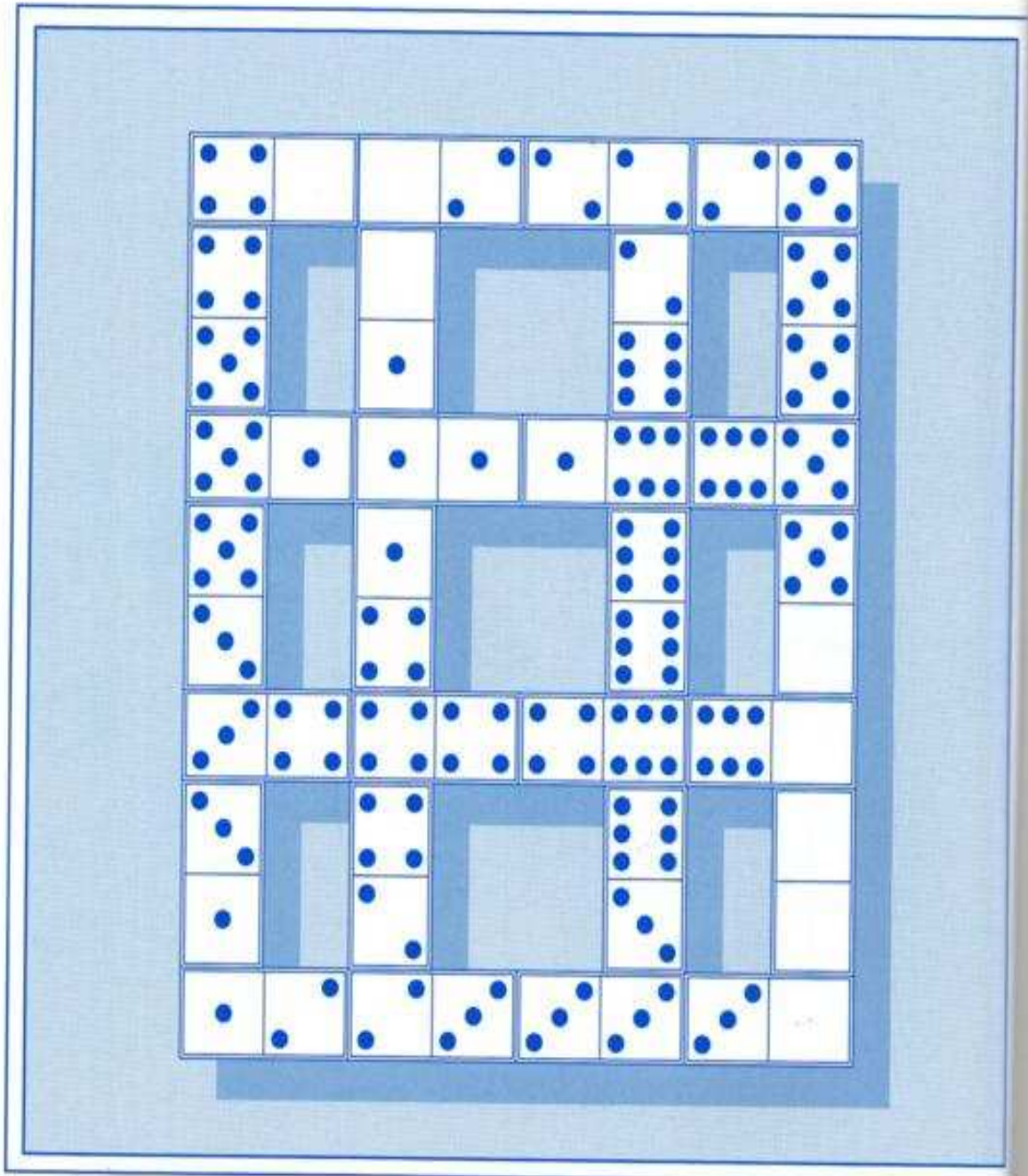


Réussite

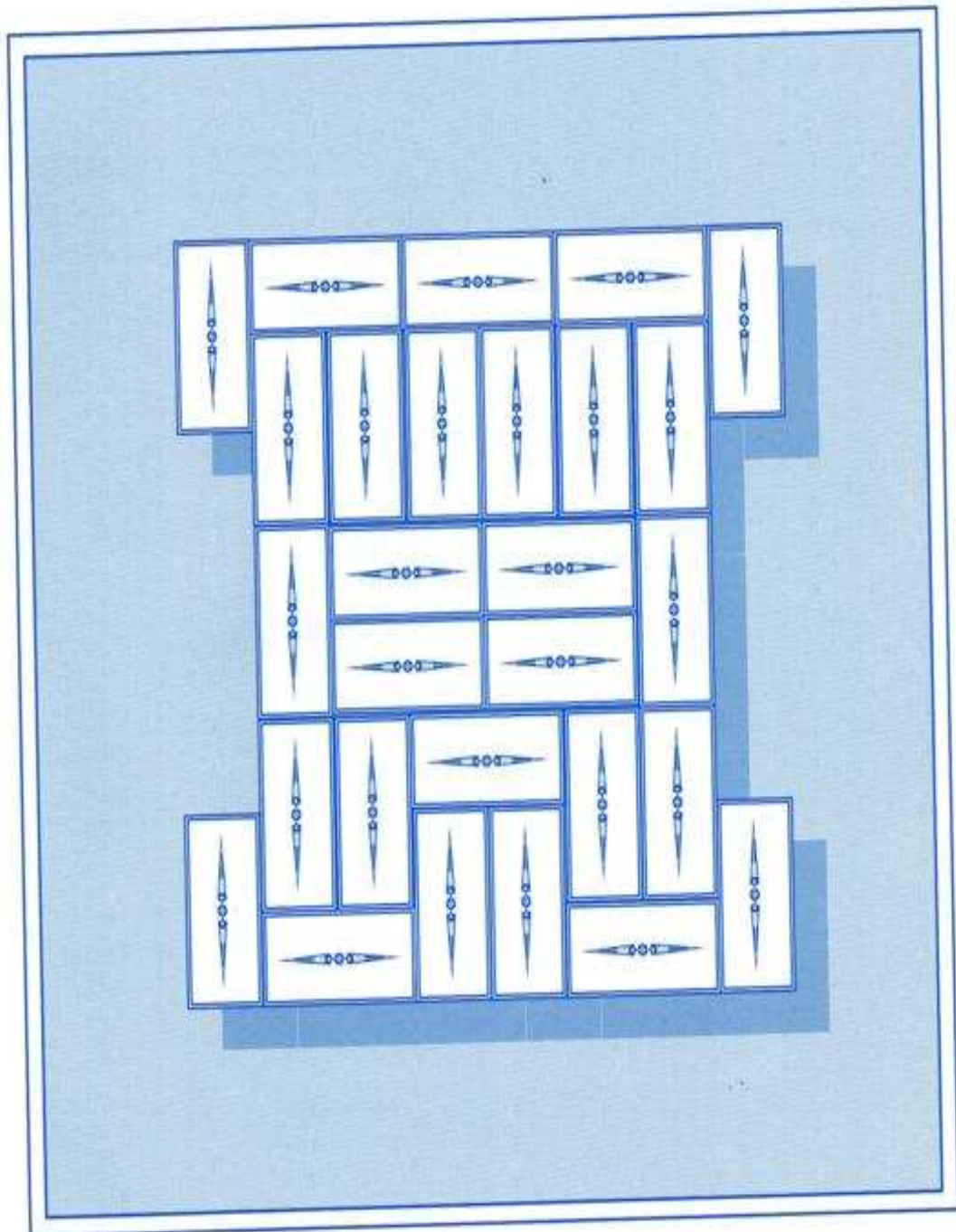


Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Les carrés qui se touchent doivent porter le même nombre de points. Vous avez le droit de retourner la fiche pour voir les deux dominos du coin supérieur gauche avant de commencer.

Solution

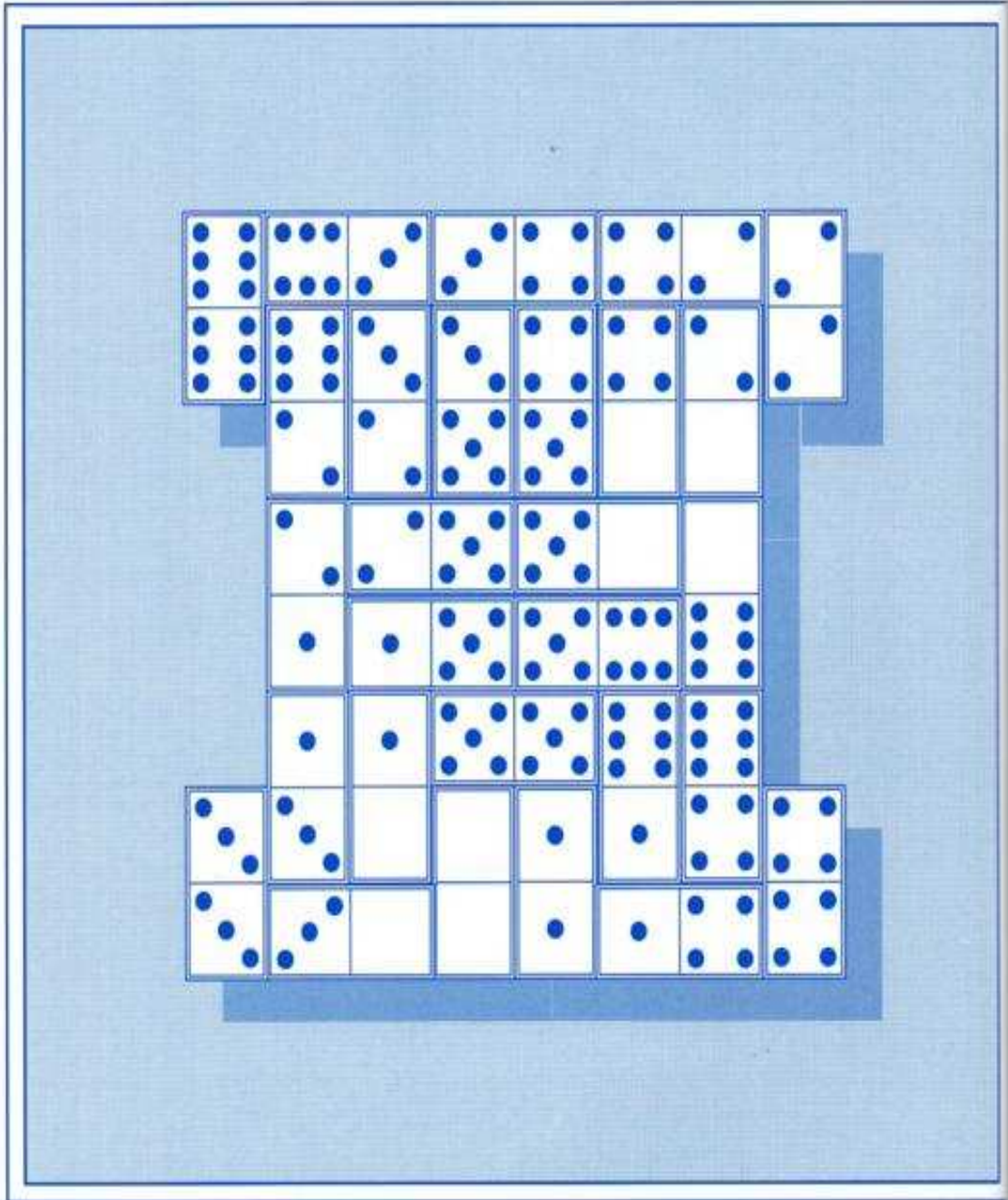


Quadrille

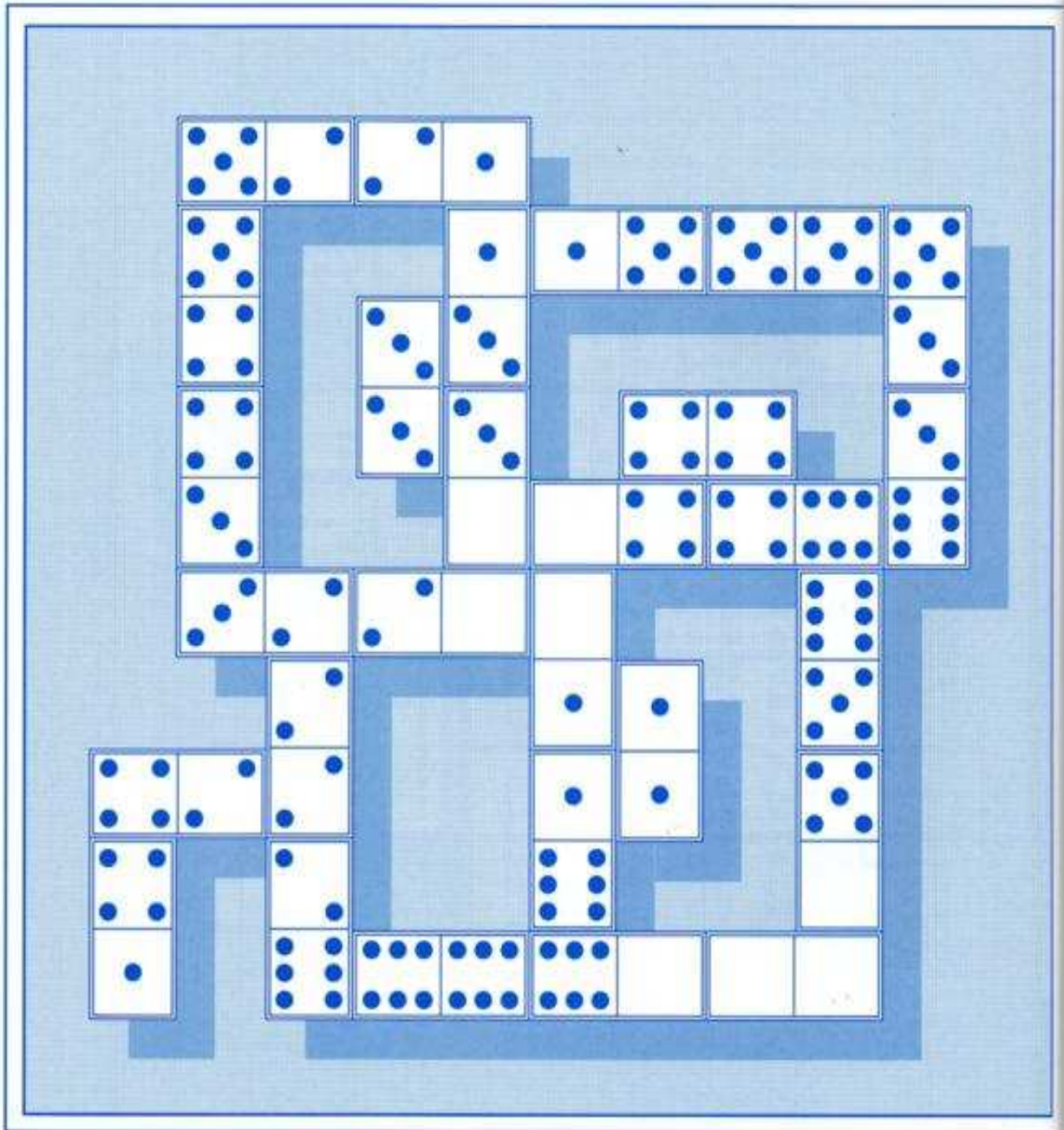


Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Chaque carré de 4 cases doit porter 4 fois les mêmes points : 4 cinq, ou 4 deux, etc...
La construction commence toujours par un quadrille de 4 six dans le coin supérieur gauche.

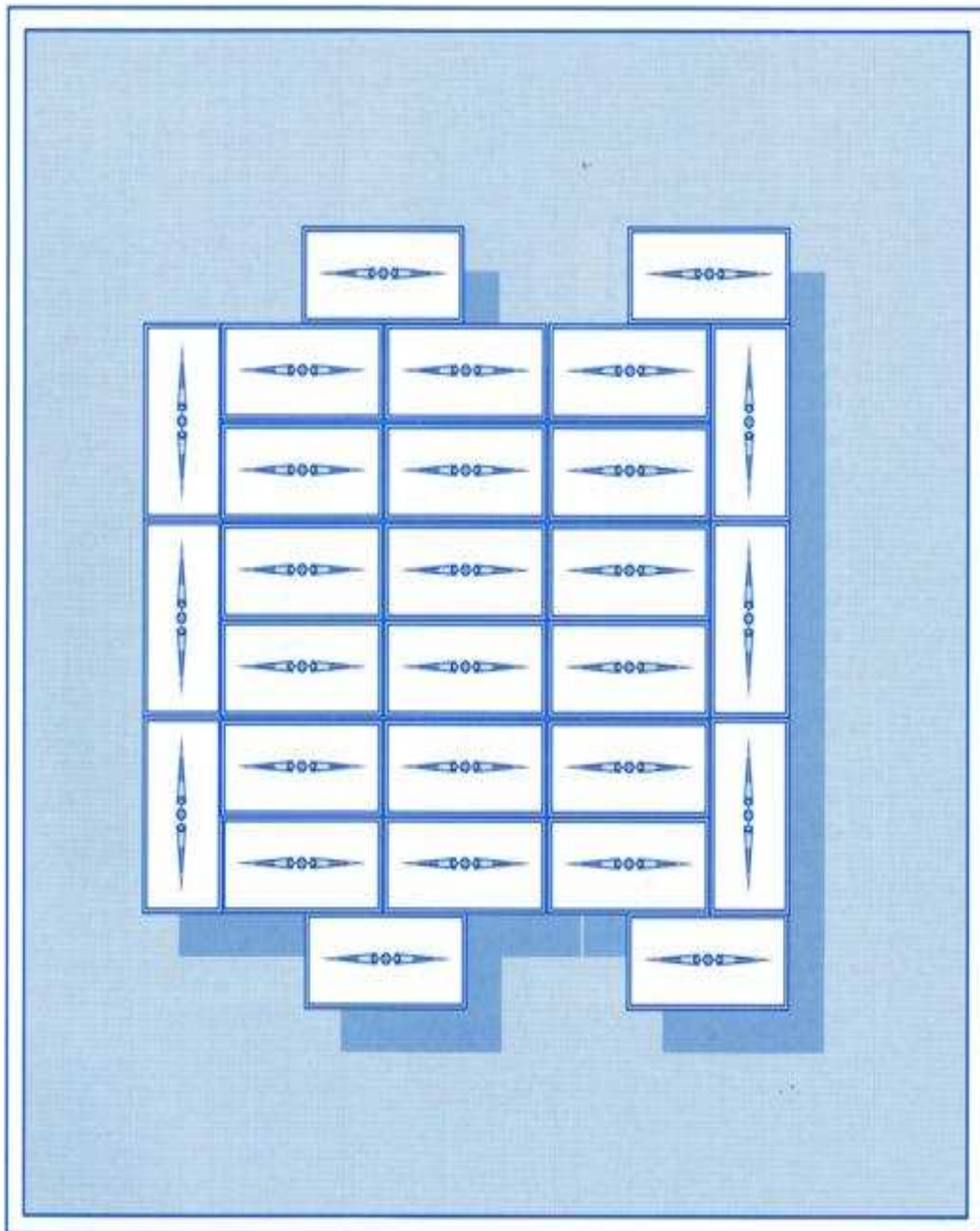
SOLUTION



Solution

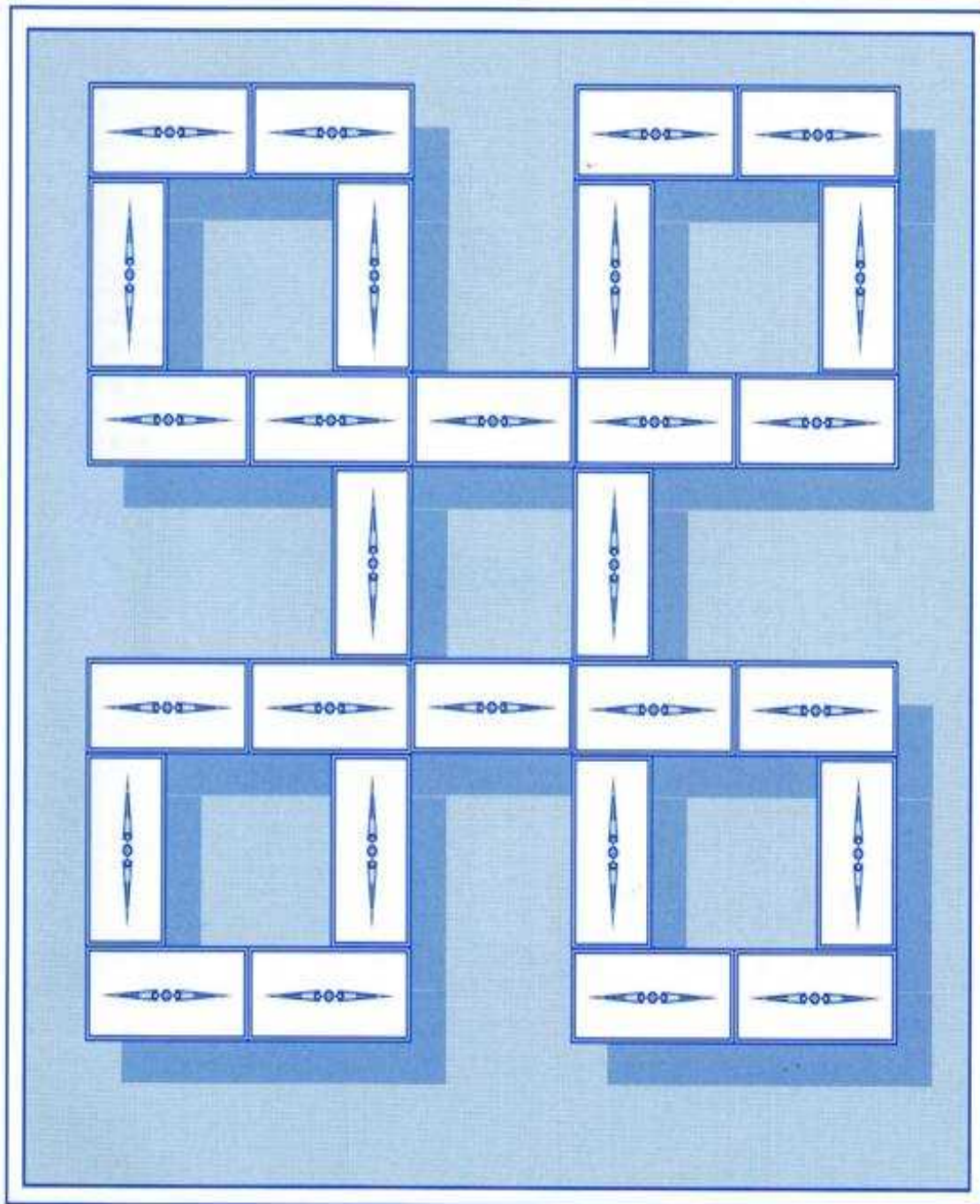


Quadrille



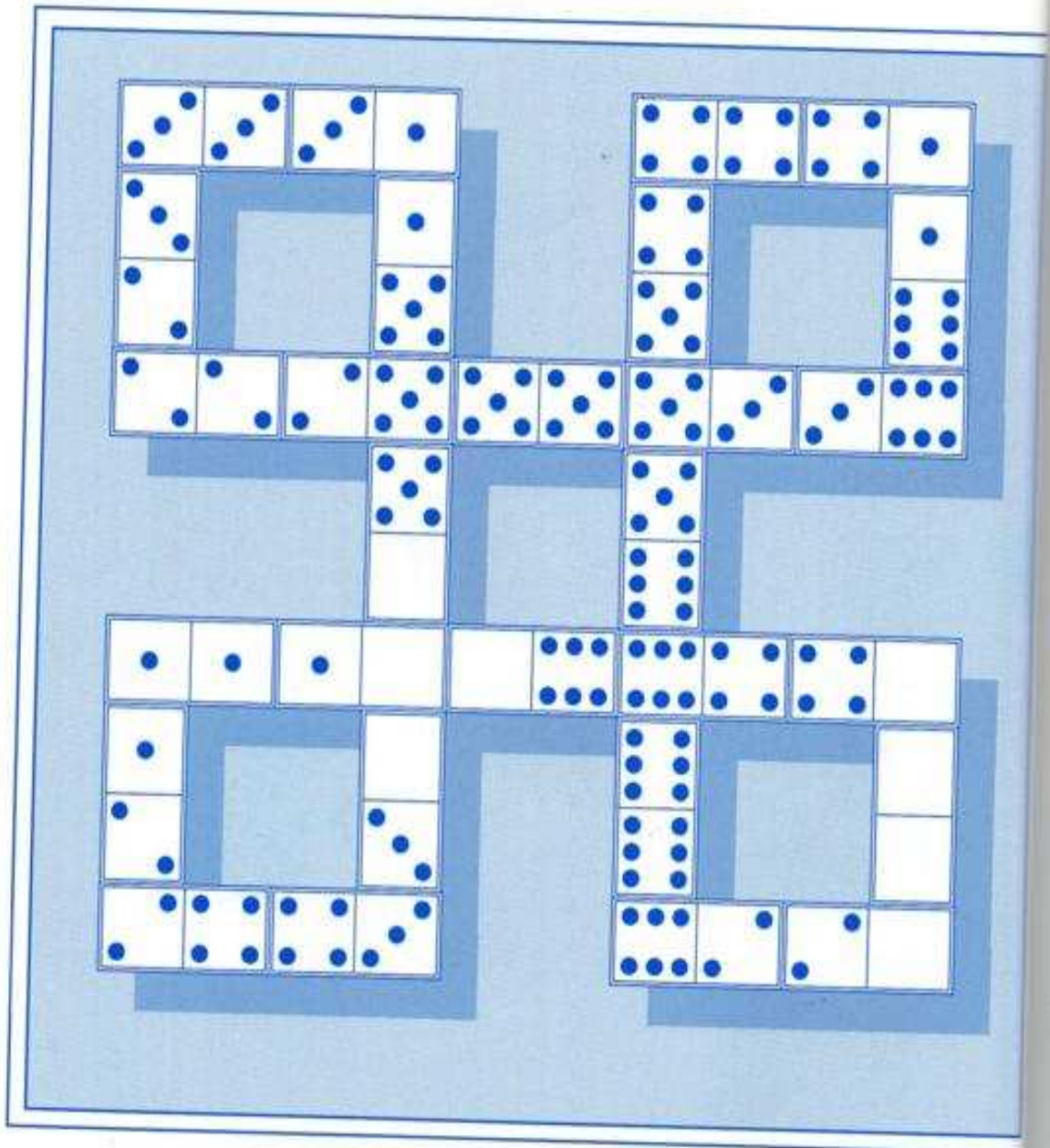
Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Chaque carré de 4 cases doit porter 4 fois les mêmes points : 4 cinq, ou 4 deux, etc...
La construction commence toujours par un quadrille de 4 six dans le coin supérieur gauche.

Réussite

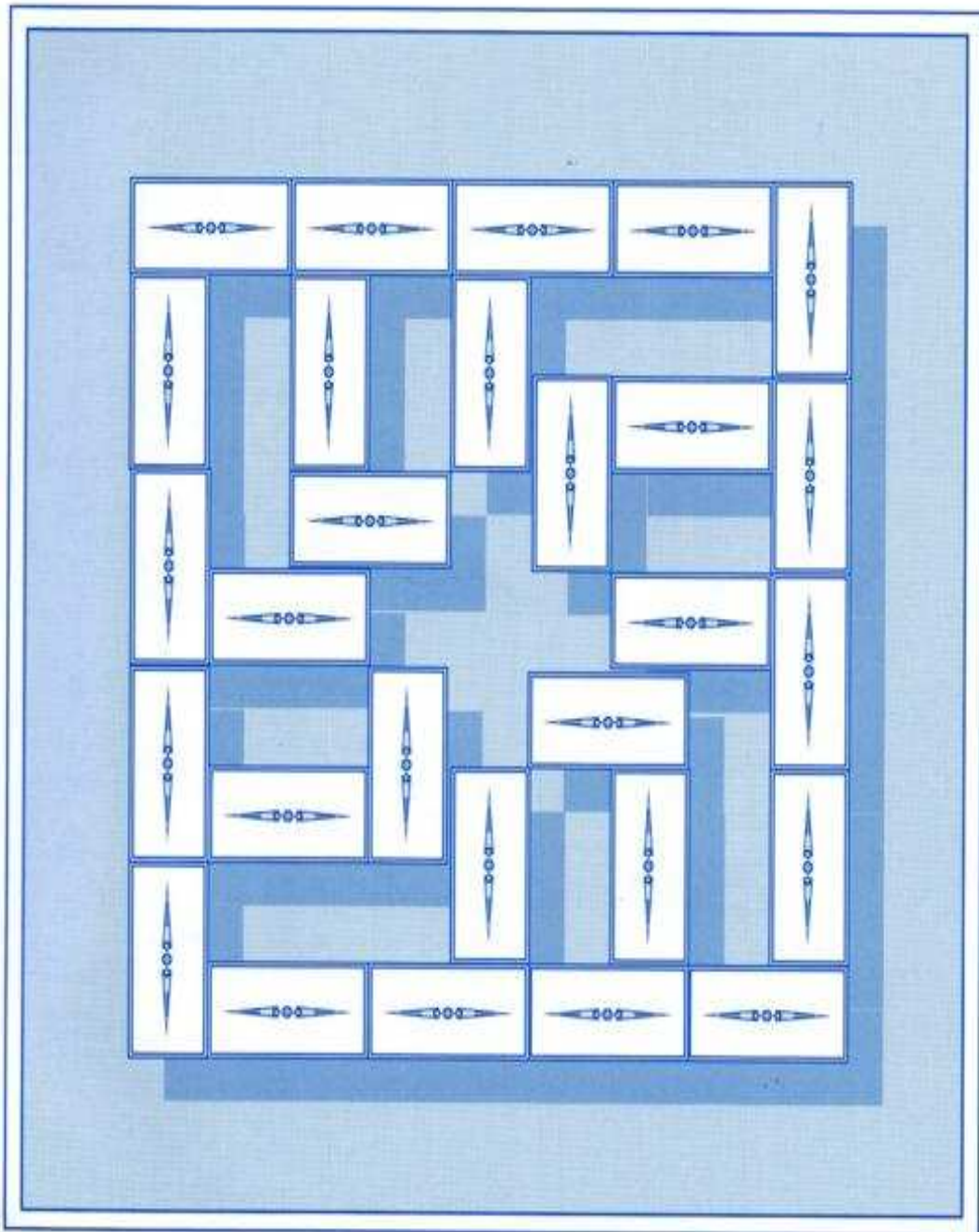


Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Les carrés qui se touchent doivent porter le même nombre de points. Vous avez le droit de retourner la fiche pour voir les deux dominos du coin supérieur gauche.

Solution

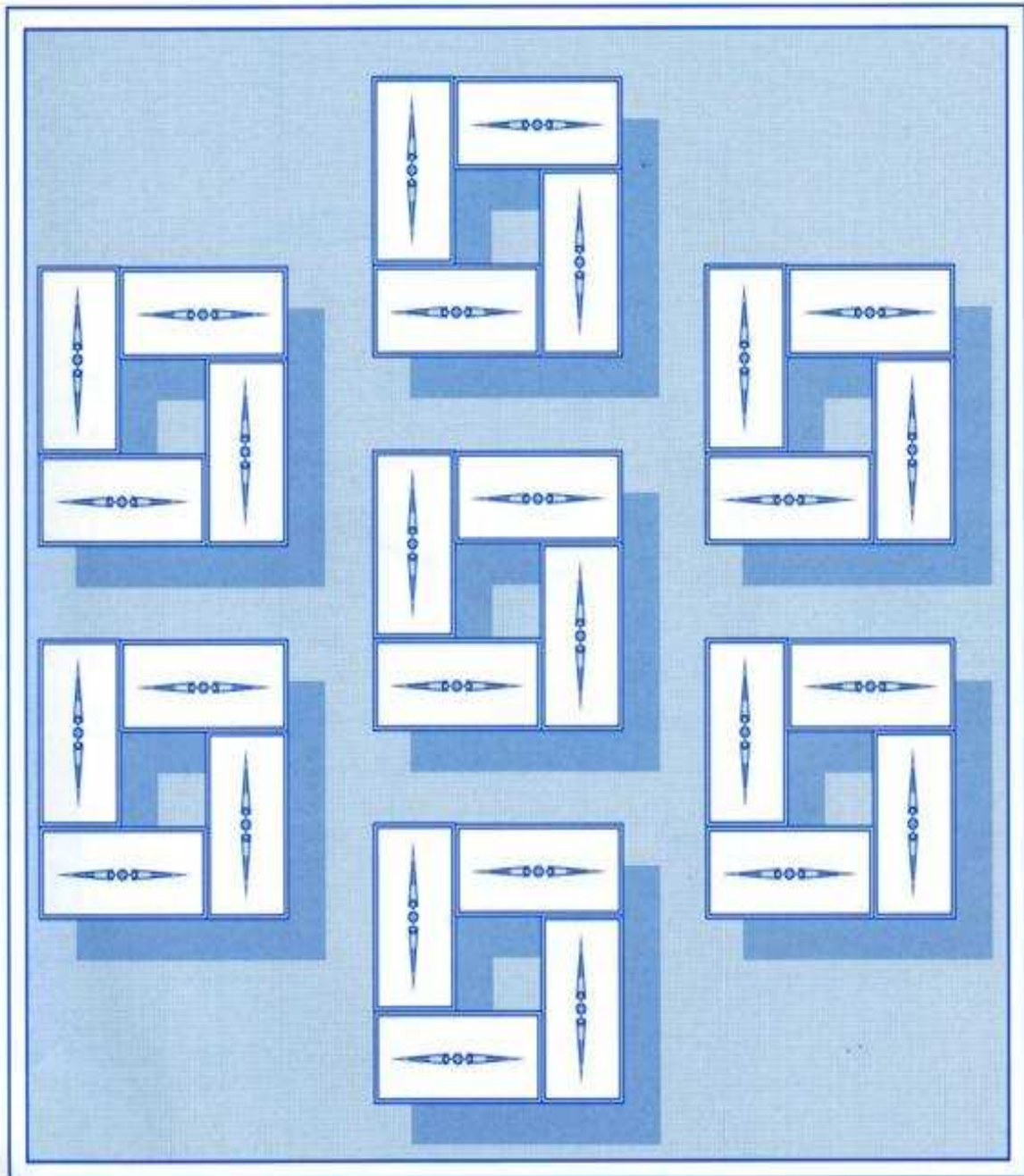


Réussite



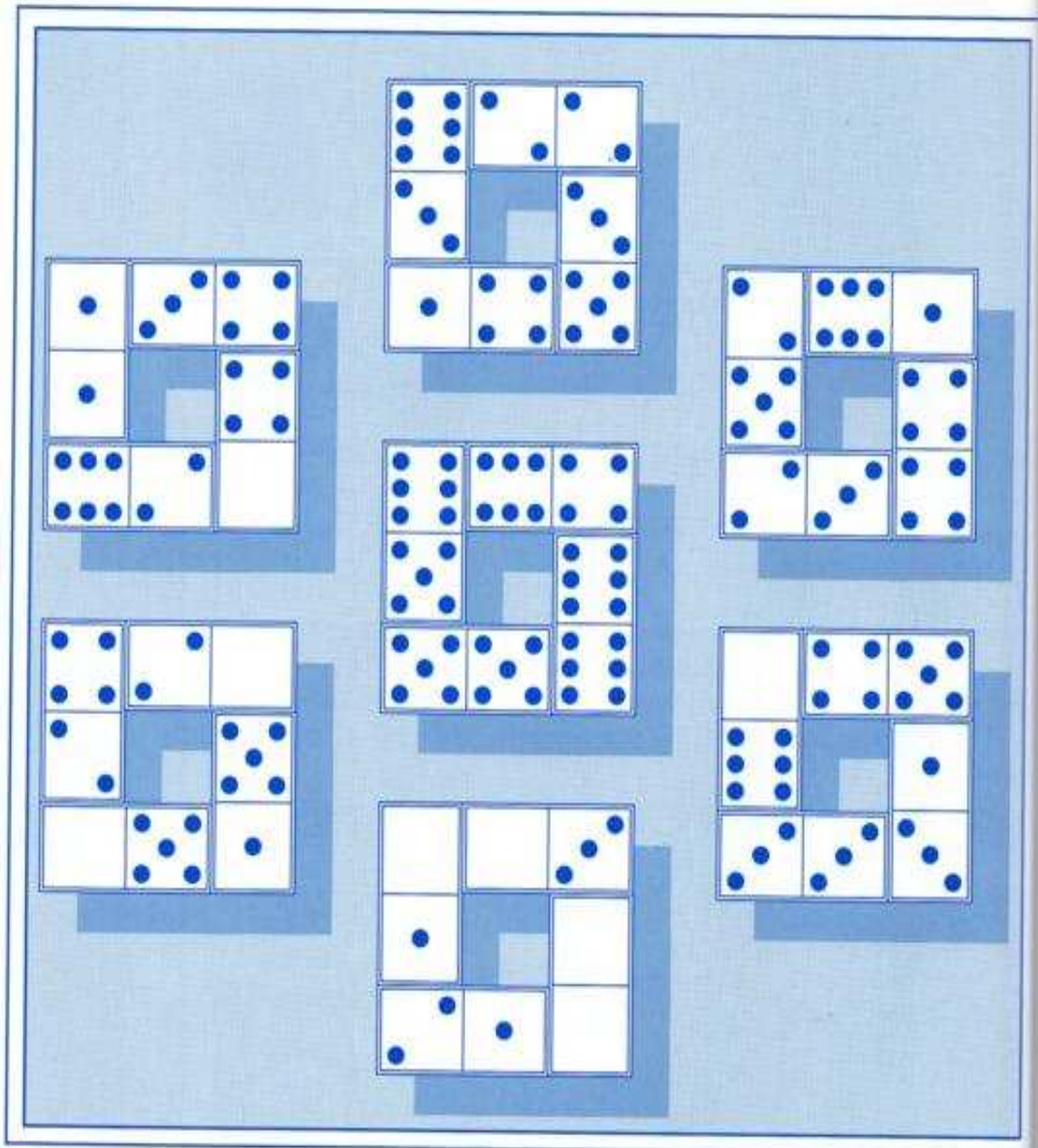
Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Les carrés qui se touchent doivent porter le même nombre de points. Vous avez le droit de retourner la fiche pour voir les deux dominos du coin supérieur gauche avant de commencer.

Carré magique

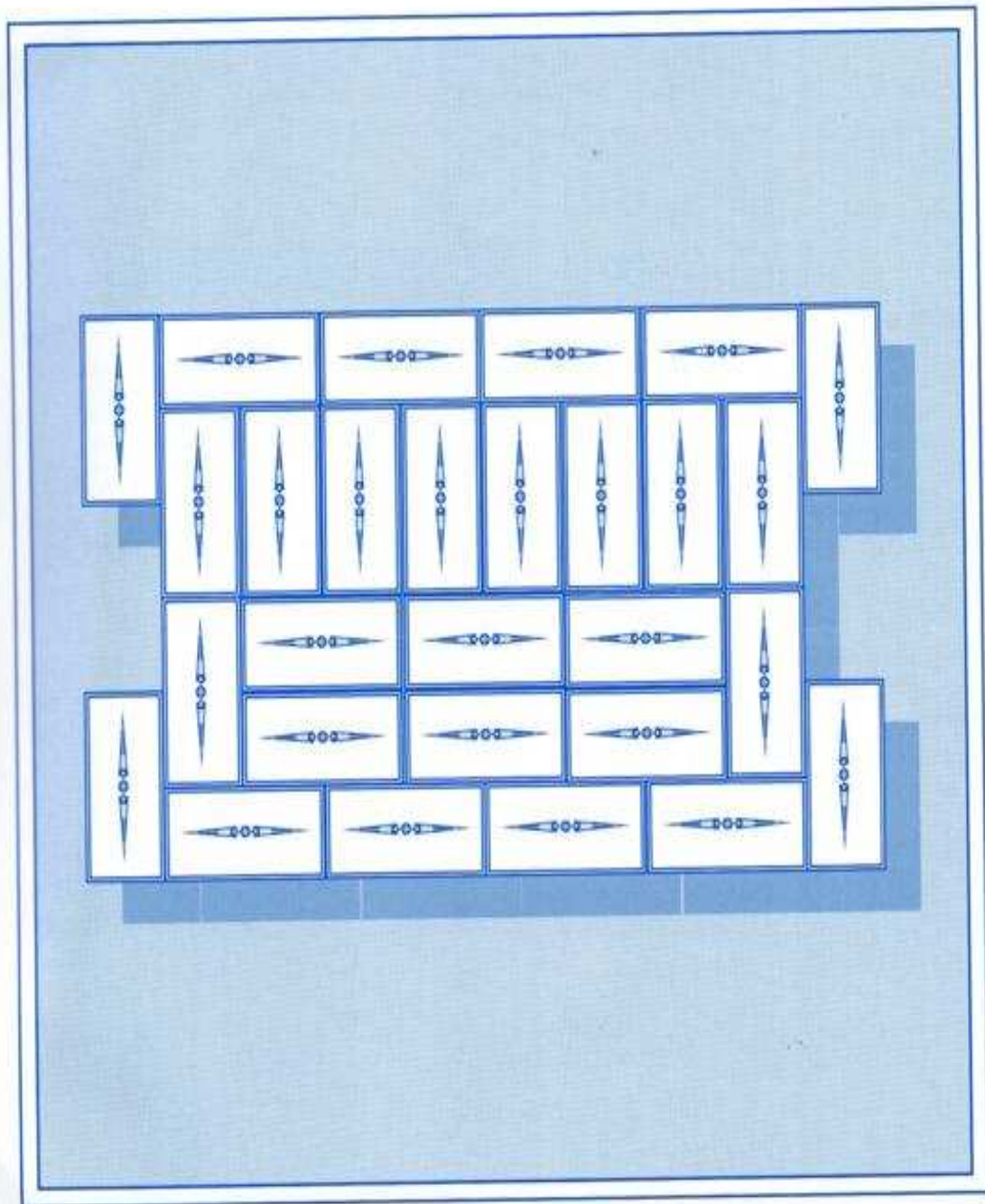


Répartissez les 28 dominos en 7 carrés de 4. Dans chaque carré, obtenez un même total sur les 2 lignes horizontales et les 2 colonnes verticales. Chaque carré a un total différent : 3 pour l'un, 16 pour un autre, etc... à l'exception de 2 carrés qui totalisent 9.

Solution



Quadrille



Disposez les 28 dominos comme sur l'illustration. Chaque carré de 4 cases doit porter 4 fois les mêmes points : 4 cinq, ou 4 deux, etc... La construction commence toujours par un quadrille de 4 six dans le coin supérieur gauche.

Solution

