

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



20 SUR 20



FERNAND NATHAN
590 768

FERNAND NATHAN

Pour tous, à partir de 8 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu de la boîte

- 54 dominos numérotés de [1] à [9|9]
- 45 marques « 20 »
- 4 réglettes

But du jeu

Réaliser un total de 20 points le plus souvent possible en additionnant les chiffres marqués sur les dominos que l'on pose sur la table.

Préparation de la partie

- Placer les dominos face cachée sur la table.

- Selon le nombre de participants, chaque joueur prend :
 - 22 marques [20] s'il y a 2 joueurs
 - 15 marques [20] s'il y a 3 joueurs
 - 11 marques [20] s'il y a 4 joueurs

- Chaque joueur prend dans la pioche 5 dominos qu'il place sur une réglette, sans les montrer à ses adversaires.

RÈGLE DU JEU

- Le premier joueur prend 2, 3, 4 ou 5 dominos sur sa réglette et place, si cela lui est possible, une combinaison de 20 points sur la table. Les 20 points représentent l'addition de tous les chiffres portés sur les dominos en alignement.

3

- Puis il ferme son alignement par 2 marques [20]

Exemple 1 :



Exemple 2 :



- Il reprend dans la pioche le nombre de dominos qu'il a utilisés (on doit toujours avoir 5 dominos).

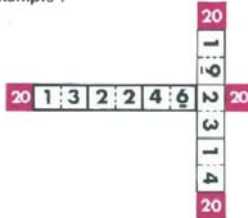
- Si un joueur ne peut réaliser un alignement de 20 points, il passe son tour.

Les autres joueurs jouent chacun leur tour de la même façon, dans le sens des aiguilles d'une montre.

4

Cependant, ils doivent obligatoirement utiliser une partie d'un domino déjà posé.

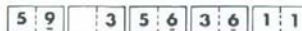
Exemple :



- Si un joueur réalise 20 points en ne posant qu'un seul domino, il a le droit de rejouer autant de fois qu'il fera 20 avec un seul domino.

5

Exemple :



ce que le joueur a sur sa réglette

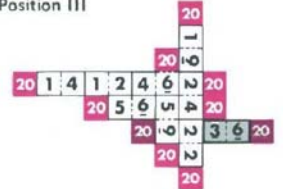
Position I



Position II

6

Position III



En un seul coup, le joueur a posé 3 dominos de sa réglette et 6 marques 20.

Attention :

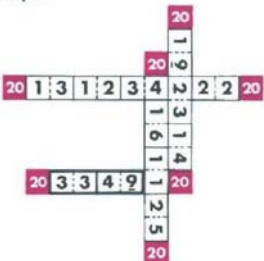
Dans un même coup, on ne peut poser un alignement de plusieurs dominos et jouer plusieurs fois un seul domino. Au joueur de calculer quelle est la meilleure tactique qui lui permettra de poser le plus de marques [20].

7

Cas particuliers

1. Si un joueur réalise un alignement dont l'une des extrémités est déjà fermée par une marque [20], il ne devra poser qu'une seule marque, à l'autre extrémité.

Exemple :



8

2. Si à l'une des extrémités d'un alignement se trouve la partie nulle d'un domino, cette partie nulle sert de fermeture. Le joueur ne posera donc qu'une marque [20], à l'autre extrémité.

Exemple :



- La partie nulle d'un domino ne peut se trouver à l'intérieur d'un alignement.

Exemple :



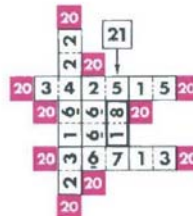
NON

9

Important

- Il n'est pas permis de poser un domino si celui-ci compose dans un autre alignement une combinaison supérieure à 20.

Exemple :



NON

10

Le gagnant

Le gagnant est celui qui a réussi à placer toutes ses marques [20]

NOTA

Si tous les dominos ont été utilisés sans qu'aucun joueur n'ait placé toutes ses marques [20], le gagnant est celui à qui il reste le moins de marques.

Compétition

Se fait en plusieurs manches pour obtenir un total de points déterminé à l'avance. Le gagnant de chaque manche reçoit autant de points qu'il reste de marques [20] à ses adversaires (1 point par marque). Il soustrait les marques qui peuvent éventuellement lui rester.

Le gagnant est celui qui, le premier, atteint le total fixé en début de partie.

11