

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Domemo

Jeu Ravensburger N° 602 5 059 6

Jeu de combinaison pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans.

Auteur : P. Halvah

Durée : 15 à 20 minutes.

## Contenu

28 pions.

Ceux ci sont sur numérotés sur une face. Le 1 est représenté une fois, le 2 deux fois et ainsi de suite jusqu'au 7 qui est représenté sept fois dans le jeu. Tous les joueurs doivent connaître cette répartition, pour pouvoir estimer leurs chances.

## Préparation

Avant le jeu tous les pions sont retournés faces cachées et mélangés sur la table.

## Règle du jeu

Chaque joueur tire face cachée un certain nombre de pions selon le nombre de joueurs (voir le tableau en fin de règle). Les joueurs redressent ensuite les pions de chacun des autres joueurs, de telle sorte que tous puissent voir les faces des pions de leurs adversaires, mais ne puissent voir que le dos de leurs propres pions. On ne connaît donc pas sa propre distribution de nombre, mais on connaît celle des autres joueurs. Parmi les pions restants, une partie est retournée visible et le reste demeure caché sur la table (voir le tableau).

A son tour, un joueur demande à ses adversaire s'il possède un nombre. Par exemple, il demande : ai-je un 6 ? ai-je un 4 ? Si le joueur a demandé un nombre correct, les adversaires couchent le pion correspondant, de telle sorte qu'il est maintenant face visible de tous sur la table. Le même joueur peut rejouer. Si le nombre qu'il a demandé est erroné, c'est au tour du joueur suivant. Lorsqu'on joue à 4 ou 5 joueurs, chacun ne peut poser qu'une question, peu importe qu'il ai trouvé ou non.

La distribution des nombres des autres joueurs, les pions visibles se trouvant sur la table et les questions des adversaires donnent des indications, dont on peut tirer des conclusions logiques sur ses propres nombres. Celui qui voit par exemple trois fois un pion marqué 3, sait qu'il ne peut pas posséder lui-même de pion avec le numéro 3 !

Le gagnant est le premier joueur qui a trouvé tous ses pions.

## Répartition des pions

Nombre de joueurs	Chaque joueur prend	Pions restant cachés sur la table	Pions visibles sur la table
2	7 pions	7 pions	7 pions
3	7 pions	7 pions	aucun
4	5 pions	4 pions	4 pions
5	4 pions	4 pions	4 pions

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg