

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**



Wu Hsing – Domino Bead Game

Ce jeu a été inventé par Sid Sackson et exposé dans son livre *A GAMUT OF GAMES* (dernière édition par Dover Books, ISBN 0-486-27347-4). Sid Sackson est l'un des plus grands auteurs de jeux modernes. Vous trouverez une histoire très complète de ses créations sur le site de Bob Claster :

<http://www.webnoir.com/bob/sackson.htm>.

Le nom original du jeu est une référence au roman de Hermann Hesse, *Das Glasperlenspiel*, traduit en français sous le titre « *Le Jeu des perles de verre* ».

Contenu et nombre de joueurs

Le jeu est constitué d'un ensemble de 30 dominos, réalisé en prenant en double tous les dominos qui ne contiennent ni 0 ni 6. Sid Sackson recommande d'utiliser plutôt des dominos colorés (NdR : ce qui a été fait par l'éditeur Franjos avec sa version connue sous le nom Wu Hsing). Il est également pratique de disposer d'un grand plateau avec une grille quadrillée dont les carreaux sont de la taille d'un demi-domino.

Le jeu peut se jouer à deux, trois ou quatre joueurs.

Préparation

La distribution dépend du nombre de joueurs :

- Deux joueurs reçoivent 14 tuiles chacun, ce qui en laisse deux.
- Trois joueurs reçoivent 9 tuiles chacun, ce qui en laisse trois.
- Quatre joueurs reçoivent 7 tuiles chacun, ce qui en laisse deux.

Lorsqu'on joue à trois et qu'il reste trois tuiles, une d'elles est écartée face cachée pour n'en conserver que deux. Les deux dominos de départ sont retournés et placés l'un à coté de l'autre pour former un carré initial au centre de la table.

Si les deux dominos sont doubles et de la même couleur, il y a maldonne et vous devez redistribuer. Les chances que cela se produisent sont de 1 sur 174. (NdR : les flemmards commenceront par retourner deux dominos avant de distribuer).

Déroulement du jeu

Le premier joueur est désigné au hasard. Le jeu se déroule dans le sens horaire

Les dominos sont placés dans la grille réelle ou imaginaire, verticalement ou horizontalement. L'idée est d'établir une grille "motifs croisé" avec des cycles de couleurs dans les rangées et les colonnes.

En plaçant les dominos, on forme des groupes de deux demi-dominos ou plus qui forment des cycles de 1 à 5 couleurs.

Les cycles possibles sont :

- une seule couleur répétée (a, a, a...),
- deux couleurs en alternance (a, b, a, b, a, b, a...),
- trois couleurs en cycle de répétition (a, b, c, a, b, c, a, b, c...),
- quatre couleurs en cycle de répétition (a, b, c, d, a, b, c, d, a...),
- ou les cinq couleurs en cycle de répétition (a, b, c, d, e, a, b, c, d, e, a...).

Dès qu'un groupe commence à se répéter, ou dès qu'il contient chacune des cinq couleurs, le modèle de ce groupe est fixé, et les futurs dominos qui prolongeront le groupe devront se conformer au modèle.

Lors de l'avancement de la partie, il est possible qu'une rangée ou une colonne contienne deux groupes ou plus, séparés par les espaces.

Règles de pose

- 1) Chaque domino doit être placé de sorte qu'il prolonge correctement deux groupes ou plus, mais
- 2) Il est interdit de placer un quatrième domino dans l'alignement de trois dominos se touchant déjà par leur grand coté.

Dans le diagramme suivant, où les dominos déjà posés sont en gris, les dominos bleus représentent les coups autorisés, à condition de respecter les règles de cycle, tandis que les positions en rouge sont illégales.

A, C et E : ces dominos prolongent deux groupes

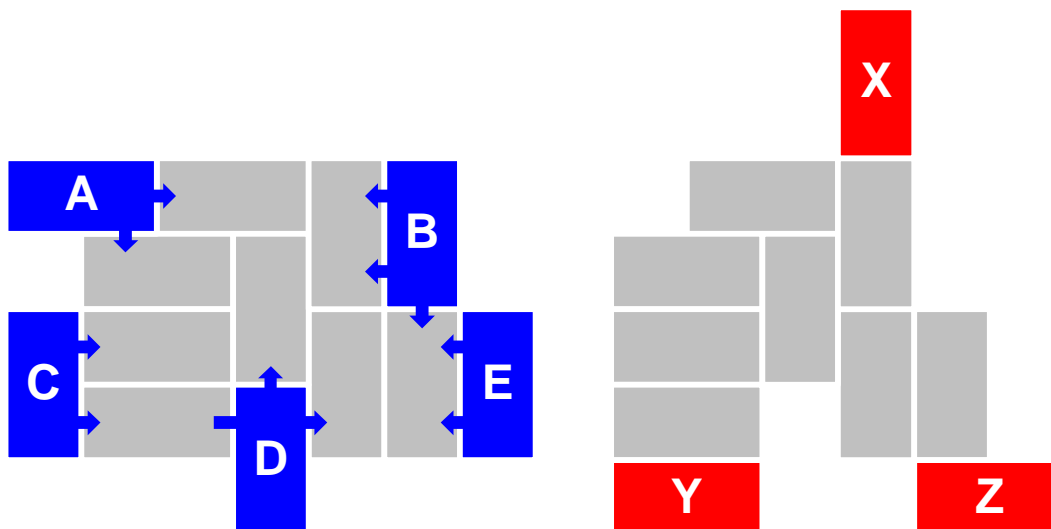
B : ce domino prolonge trois groupes

D : ce domino prolonge un groupe vertical et unit deux groupes horizontaux en respectant un cycle.

X : illégal car ce domino ne prolonge qu'un seul groupe

Y : illégal car cela formerait un ensemble de 4 dominos cote à cote, interdit par la règle 2).

Z : illégal car ce domino ne prolonge qu'un seul groupe



Si un joueur pense qu'il ne peut pas jouer, il expose sa main. Les autres joueurs peuvent alors désigner un domino jouable (ils ne sont pas tenus de le faire). Dans ce cas, le joueur doit jouer un domino. Si plus d'un emplacement est possible, le joueur peut choisir celui qu'il souhaite. Si aucun coup n'est annoncé, le joueur marque zéro et ne place aucun domino. Il n'est pas éliminé, mais il doit maintenant attendre son prochain tour pour espérer jouer.

La partie se termine de deux façons :

- Quand un joueur finit ses dominos. Les joueurs qui ont commencé après lui continuent à jouer de telle sorte que chacun ait pu disposer du même nombre de tours.
- Quand tous les joueurs ont successivement passé.

Score

Les points sont comptés et ajoutés lors de la pose de chaque domino. Les points sont le produit des nouvelles longueurs de tous les groupes prolongés. Par exemple, en ajoutant la tuile bleue marquée "B" dans l'exemple, le joueur marque 80 points ($4 \times 5 \times 4$). Si le domino posé pour prolonger les groupes est un double, les points sont doublés. Un double posé en "B" rapporterait donc 160 points ($4 \times 5 \times 4 \times 2$).

Tous les joueurs déduisent de leur score final 5 points par double encore en main et 25 points par autre domino encore en main.

Variante stratégique

Le jeu peut se jouer à deux pratiquement sans hasard. Les joueurs commencent avec des ensembles identiques de 15 dominos. Chacun choisit simultanément un de ses dominos pour former le carré de départ.

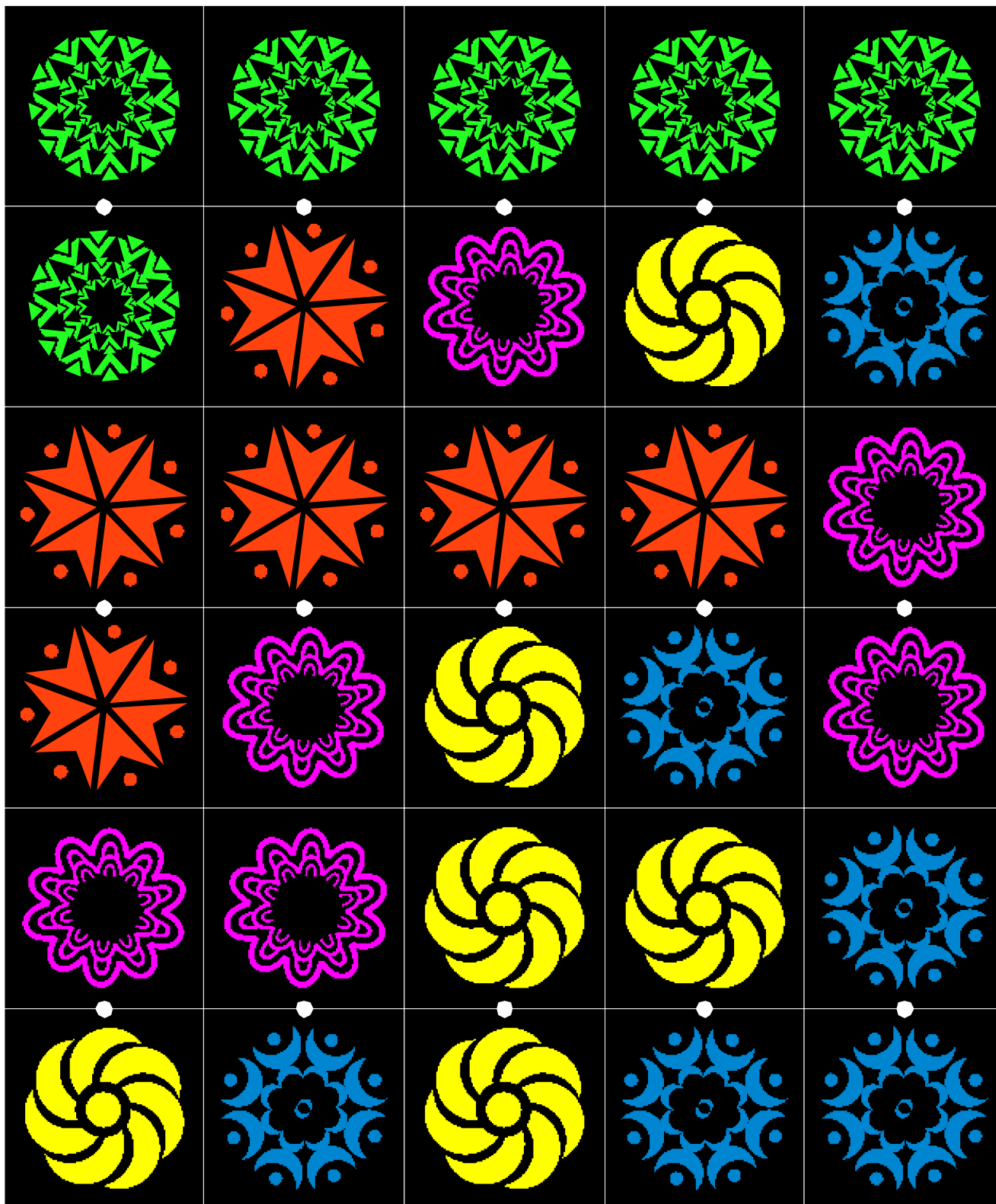
Une autre variante consiste à placer les dominos visibles dès le début du jeu. Ceci donne un jeu plus lent, car on peut chercher à bloquer les autres joueurs aussi bien qu'à s'avantager soi-même.

Note : Quelques cases de la grille deviennent "mortes" parce qu'il n'y a aucune couleur qui puisse satisfaire tous les modèles donnant sur cette case

Fabrication du jeu

Vous pouvez bien sûr jouer avec deux boîtes de dominos ordinaires ou vous pouvez imprimer, coller et découper deux fois le modèle fourni en annexe.

Imprimer deux fois le dessin ci-dessous
Coller sur du carton fort



Découper selon les traits de marque extérieurs pour obtenir deux jeux de 15 dominos