

# MAGNETIC DOMINO

UN CLASSIQUE REVISITÉ, COLORÉ ET AIMANTÉ !



## BUT DU JEU

ÊTRE LE PREMIER JOUEUR À AVOIR POSÉ TOUS SES DOMINOS.

## MATÉRIEL

- La règle du jeu
- 28 dominos de couleur : une ligne médiane blanche divise les dominos en deux carrés qui comportent des points blancs ou pas. Lorsque le carré ne comporte pas de point, il prend la valeur zéro (ce n'est pas un joker) ; lorsque les deux carrés comportent le même nombre de points, le domino se nomme double.

## MISE EN PLACE

Au début du jeu, on retourne tous les dominos et on les mélange, sans distinction de couleur. Chaque joueur pioche 6 ou 7 dominos suivant le nombre de participants à la partie (6 dominos à 3 ou 4 joueurs, 7 dominos à 2 joueurs), chacun devant avoir dans son jeu, des dominos de plusieurs couleurs. Le reste des dominos fait office de pioche.

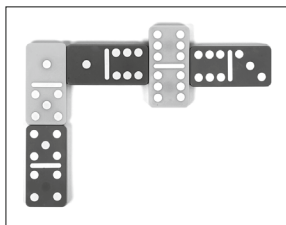
## LE JEU

### Début de la partie

Le joueur qui commence la partie est celui qui possède le double le plus fort. Il le pose puis c'est au tour du voisin de gauche de poursuivre. Pour jouer, il faut poser un domino ayant le même nombre de points sur un carré qu'un domino précédemment posé. A chaque tour, chaque joueur ne pose qu'un seul domino.

# 1. RÈGLE TRADITIONNELLE (À PLAT)

Si le joueur possède un domino ayant le même nombre de points qu'un domino précédemment posé, il le pose **à la suite du domino**, en collant les 2 carrés ayant le même nombre de points ; sinon, il pioche un domino et passe son tour, même si le domino pioché lui permet de jouer. Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une chaîne.



## **Fin de la partie**

Pour gagner au domino, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos. Il se peut que le jeu soit bloqué ; alors les joueurs comptent le nombre de points qu'il leur reste. Celui ayant le **moins de points** est déclaré vainqueur.

Remarque : on peut jouer en plusieurs parties. Les perdants notent alors à la fin de chaque partie le nombre de points qu'il leur reste ; le gagnant final est celui qui totalise le **moins de points**.

Variante (avec de jeunes enfants) :

Afin de simplifier le comptage des points, on peut compter le nombre de dominos restants plutôt que le nombre de points. Le vainqueur est donc le premier joueur à avoir posé tous ses dominos ou le joueur ayant le **moins de dominos** dans le cas où le jeu est bloqué.

# 2. DÉFI MAGNÉTIQUE (EN HAUTEUR)

Si le joueur possède un domino ayant le même nombre de points qu'un domino précédemment posé (peu importe où il se situe), il le pose **au-dessus** du domino, les **demi-faces avec le même nombre de points superposées**. Sinon, il pioche un domino et passe son tour, même si le domino pioché lui permet de jouer. Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une tour.

Remarques :

- Tous les carrés qui se superposent doivent avoir le même nombre de points.
- Toute tentative de pose d'un domino est définitive.

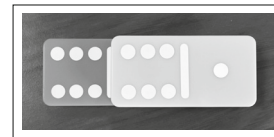
Si un joueur fait écrouler la tour, il récupère tous les dominos. Le joueur ayant le double 6 (ou le double le plus élevé) redémarre une tour pour la poursuite de la partie.

Astuce :

Pour une partie plus équilibrée, le deuxième domino devra être superposé parallèlement au premier domino et non perpendiculairement.

Variante :

Pour plus de suspens, les joueurs poseront leurs dominos uniquement sur les dominos **aux extrémités de la construction**, et non sur n'importe quel domino précédemment joué.



## **Fin de la partie :**

Pour gagner, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos, sans que la tour ne s'écroule. Il se peut que le jeu soit bloqué ; alors le joueur ayant le **moins de points** est déclaré vainqueur.

Remarque : on peut jouer en plusieurs parties. Les perdants notent alors à la fin de chaque partie le nombre de points qu'il leur reste ; le gagnant final est celui qui totalise le **moins de points**.

Variante (avec de jeunes enfants) :

Afin de simplifier le comptage des points, on peut compter le nombre de dominos restants plutôt que le nombre de points. Le vainqueur est donc le premier joueur à avoir posé tous ses dominos, sans que la tour ne s'écroule ou le joueur ayant le **moins de dominos** dans le cas où le jeu est bloqué.

# 3. EN QUINCONCE

Cette règle est une combinaison des deux règles précédentes, où les joueurs alternent la pose d'un domino « en hauteur » et la pose d'un domino « à plat ». Comme dans la règle traditionnelle, on ne peut poser son domino qu'aux extrémités de la chaîne.

Le joueur qui possède le double le plus fort pose son domino « à plat ». Le prochain domino doit être joué « en hauteur », puis le suivant « à plat », puis le suivant « en hauteur », etc.

Attention : piocher n'est pas jouer... Si le dernier domino a été posé « à plat », et qu'un ou plusieurs joueurs doivent piocher, le prochain qui pourra jouer devra poser son domino « en hauteur ».

Remarque : s'il n'y a que 2 joueurs, ils jouent successivement de la même manière. En début de partie, ils jouent « à plat ». Au tour suivant, ils jouent en « hauteur », puis « à plat », etc. Attention, lorsqu'un joueur pioche, il garde en mémoire la façon dont il devait jouer. Si c'était « en hauteur », c'est ainsi qu'il jouera au prochain tour.

## Que signifie jouer « en hauteur » ou « à plat » ?

### « En hauteur »

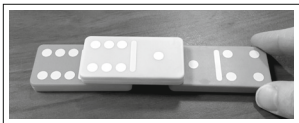
Le joueur doit systématiquement poser son domino **au-dessus** d'un autre domino ayant le même nombre de points.

### « À plat »

Le joueur doit systématiquement jouer au niveau de la table (sans empiler les dominos) :

- soit **en le glissant en-dessous** d'un domino précédemment posé, ayant le même nombre de points (voir photo),

- soit en posant son domino **à la suite** d'un autre domino ayant le même nombre de points (règle traditionnelle).



Remarque : il est possible que le fait de superposer deux dominos ayant le même nombre de points ait pour conséquence que les deux dominos qui se touchent sur un même plan n'aient pas le même nombre de points ; cela n'empêche pas le joueur de poser son domino à cet endroit.

Toute tentative de pose d'un domino est définitive. Si un joueur fait écrouler la construction - même si la chute est provoquée par le magnétisme des dominos et non l'action directe du joueur - il récupère tous les dominos. Le joueur ayant le double 6 (ou le double le plus élevé) redémarre une construction pour la poursuite de la partie.

### Fin de la partie :

Pour gagner, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos, sans que la construction ne s'écroule. Il se peut que le jeu soit bloqué ; alors le joueur ayant le **moins de points** est déclaré vainqueur.

# ET MAINTENANT, À VOUS DE JOUER !

 [www.widyka.com](http://www.widyka.com)

Référence A1602670  
MAGNETIC DOMINO  
WDK Groupe Partner  
90 rue Guglielmo Marconi  
37310 Tauxigny - FRANCE  
[www.wdkpartner.com](http://www.wdkpartner.com)  
Marque déposée  
Fabriqué en Chine.  
Batch N° WDKPE20183



Attention !



widyka!

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.  
Présence de petites pièces : danger d'étouffement.