

## **CHROMINO**

**Nombre de joueurs :** 1 à 8

**Âge :** A partir de 7 ans

### **Matériel de jeu :**

- 75 Chromino, tous différents, combinant les 5 couleurs (textures);
- Un sac contenant tous les Chromino et qui servira de pioche;
- Une règle de jeu de base et une règle « avancée ».

### **Principe et but du jeu :**

- Le principe du jeu consiste à déposer ses Chromino contre les autres en assurant au moins deux contacts entre des carrés de couleurs (textures) identiques.

Chaque joueur cherche à se débarrasser le premier des Chromino reçus en début de partie ou piochés en cours de jeu.

Le gagnant est celui qui a déposé le premier tous ses Chromino.

### **Préparation de la partie :**

1 - Avant le début du jeu, les joueurs recherchent un Chromino tricolore (trois textures). Celui-ci est alors placé face visible au centre de la table. Ce Chromino servira de base à la construction du jeu.

2 - Tous les autres Chromino sont placés dans le sac.

3 - Ensuite, chaque joueur pioche au hasard dans le sac huit Chromino et les place devant lui, sans les montrer à ses adversaires.

La partie peut débuter.

### **Déroulement du jeu :**

- Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au tour de jeu d'un joueur, deux situations peuvent se produire:

1 - Le joueur possède un Chromino qu'il peut placer en respectant la règle minimale des deux couleurs (textures). Il place son Chromino, puis c'est à son voisin de gauche de jouer.

2 - Il ne peut pas poser de Chromino : il doit piocher un Chromino au hasard dans le sac (tant qu'il en reste).

- S'il le peut, le joueur pose le Chromino pioché. Le tour de jeu passe alors au suivant.

- S'il ne peut pas poser le Chromino pioché, le joueur le conserve et passe son tour. Le tour de jeu passe au suivant. Il est à noter que plus le jeu s'étend et plus le nombre de façons d'assurer les deux contacts requis s'accroît considérablement. On pourra même assez souvent assurer 3, 4, 5 voire 6 contacts lors de la pose d'un seul Chromino.

### **Fin de partie:**

- Dès qu'un joueur ne possède plus qu'un seul Chromino il le retourne face visible, de manière à ce que tous ses adversaires puissent le voir.

- Le premier joueur qui dépose son dernier Chromino gagne la partie. Toutefois, les joueurs termineront le tour en cours et si un ou plusieurs autres joueurs parvenaient, durant ce dernier tour, à poser eux aussi leur dernier Chromino, ils termineraient alors premiers ex aequo.

### **Variantes possibles**

en ce qui concerne la « Pioche » :

#### **En début de partie, les joueurs peuvent convenir :**

- a) - soit d'appliquer le point de règle cité plus haut ;
- b) - soit de piocher jusqu'à ce que le joueur trouve un Chromino qu'il pourra placer dans le jeu et ce, sans limite du nombre de pioches successives ;
- c) - soit de limiter le nombre de pioches successives à 3, 4 ou 5, par exemple.

En ce qui concerne sa réserve de Chromino:

#### **En début de partie, les joueurs peuvent convenir :**

- a) soit de cacher leurs Chromino (comme indiqué ci-dessus) ;
- b) soit, et surtout si la partie concerne beaucoup de joueurs, de les placer devant eux, face visible, de sorte que chaque joueur puisse voir ce que les autres possèdent encore.

Les règles ou variantes une fois admises au début resteront valables tout au long de la partie.

Extension de règle de jeu pour les experts !

### **La répartition des chromino**

Pour vous aider dans l'exercice (difficile) consistant à évaluer la nature ou la valeur des Chromino restant à la pioche, ainsi que ceux en possession de vos adversaires, voici l'exacte répartition des couleurs (textures) sur les 75 Chromino disponibles dans le jeu :

- 5 Chromino unicolores (1 texture).

Exemple : entièrement rouge

- 20 Chromino bicolores simples (2 textures).

Exemple : bleu - bleu - rouge

20 Chromino bicolores symétriques (2 textures).

Exemple : bleu - rouge - bleu

- 30 Chromino tricolores (3 textures).

Exemple : vert - bleu - rouge

En outre, chaque couleur figure sur 35 Chromino différents: le rouge par exemple se retrouve sur 1 Unicolore, sur 8 bicolores simples, sur 8 Bicolores symétriques et sur 18 Tricolores.

## **Décompte des points**

Plutôt que de donner la victoire au joueur qui s'est débarrassé le premier de tous ses Chromino, les joueurs peuvent convenir de compter les points au fur et à mesure pour chaque Chromino posé et d'établir leur score final en totalisant les points de chaque pose. Dans ce cas, la partie s'arrête quand un joueur a posé son dernier Chromino ou bien quand plus aucun joueur n'a de possibilité de placer le ou les Chromino qui lui restent.

## **Nous vous proposons trois systèmes de décompte.**

**A** - Décompte simple pour joueurs débutants ou apprenant à compter :

On donne à chaque Chromino une valeur de 1, 2 ou 3 points, selon la structure du Chromino.

Unicolore = 1

Bicolore (simple ou symétrique) = 2

Tricolore = 3

Pour chaque nouveau Chromino posé, on additionne la valeur de ce Chromino et celle de celui ou de ceux en contact avec lui.

**B** - Décompte plus « discriminant » :

On identifie cette fois les quatre sortes de Chromino :

Cette valeur, de 1 à 4 points, est donnée à chacun des trois carreaux qui forment un chromino.

On additionne la valeur des deux carreaux de chacun des contacts.

1 couleur = 1

Bicolore = 2

Bicolore symétrique = 3

Tricolore = 4

### **Décompte en fin de partie :**

Chaque joueur cumulera tous les points marqués à l'occasion de chaque pose. De ce chiffre, il soustraira la valeur des Chromino qui lui restent et qu'il ne peut pas déposer. Le résultat donne son score final.

### **C - Décompte plus sophistiqué :**

Il est également possible de sophistiquer le système de décompte en considérant le côté des Chromino faisant contact.

Si c'est le petit côté, ou largeur, qui est lui même en contact avec un autre Chromino on multiplie les valeurs des deux Chromino au lieu de les additionner.

Tous les contacts qui utilisent les grands côtés ou longueurs, continuent, quant à eux, de s'additionner.