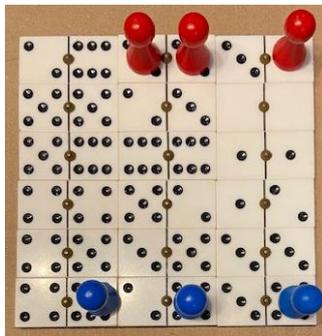
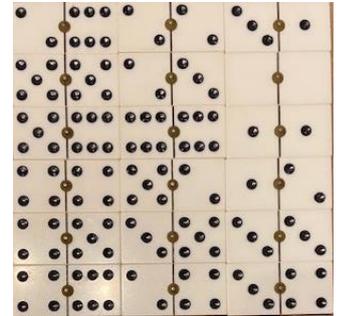


# Kuixomino

« Qu'est-ce qu'on peut faire avec un jeu de Dominos ? A part jouer aux Dominos ? »

J'ai voulu répondre à cette question en imaginant une autre façon de voir ces petits rectangles. Vous ne trouvez pas que lorsqu'on les rassemble, ensemble ils peuvent former un damier ?



Et si nous y ajoutions des pions ?

Le but serait de traverser le plateau et de franchir la ligne de départ de l'adversaire. Et si en plus le damier pouvait bouger ?

Il n'en fallait pas plus pour vous proposer un jeu rapide de course à celui qui ferait traverser ses pions en premier.

## Préparation

Pour que les dominos restent en place pendant la partie, vous pouvez fabriquer un support avec deux morceaux de carton, un cutter et un peu de colle. Si vous insistez je vous ferais un mini tuto.

## Matériel

1 jeu de dominos

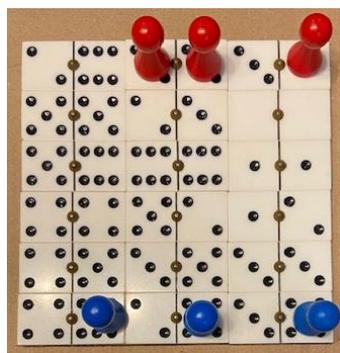
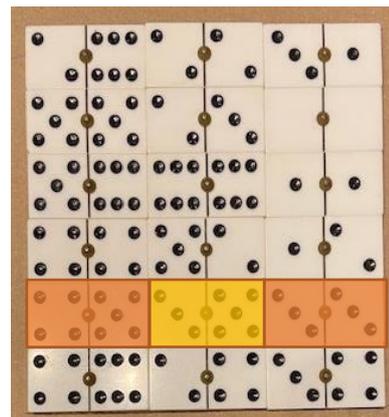
7 pions (par exemple 3 bleu, 3 rouge, 1 blanc)

1 plateau (voir préparation)

## Mise en place

Mélanger les dominos et prenez-en 18 au hasard pour former un damier de 6x6. Les dominos sont posés en longueur par rapport aux joueurs (voir figure).

Pour des parties plus corsées, vous pouvez retirer de 2 à 4 dominos avec une partie blanche (sans point).



Chaque joueur place ses 3 pions sur 3 des 6 cases de sa ligne de départ.

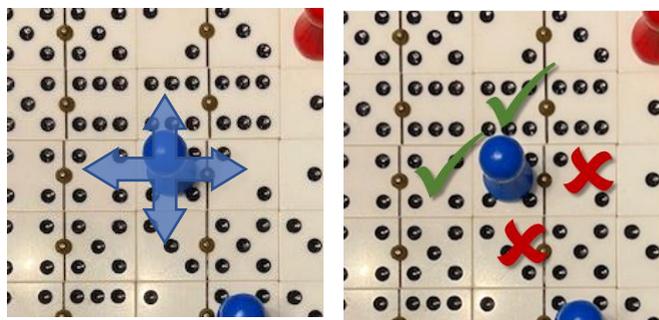
Le joueur qui fait la plus belle grimace commence.

## Déroulement de la partie

A son tour de jeu, le joueur peut déplacer soit un pion soit dominos.

### Déplacer un pion

Le pion peut se déplacer en avant, en arrière, à gauche ou à droite. Mais pas en diagonal. Les cases accessibles doivent être libre et égale ou à +/-1 point de la case de départ.



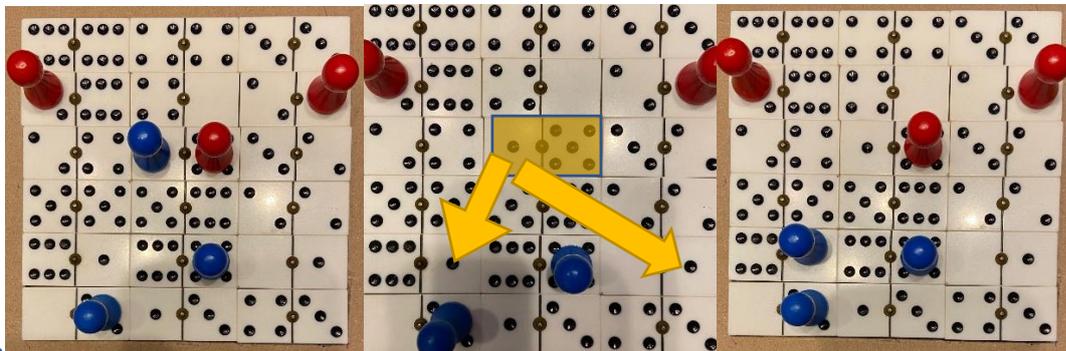
Les cases blanches sont toujours accessibles et valent n'importe quelle valeur (case joker).

Pour gagner, le joueur doit sortir (dépasser) la ligne de départ de l'adversaire.

## Partager le même domino

Lorsque 2 pions de couleurs différentes partagent le même domino, le pion se trouvant sur la case la plus faible devra reculer sur une case de même valeur, s'il n'y en a pas, il devra se remettre sur sa ligne de départ sur une case de la valeur de son choix.

Attention, les cases blanches sont toujours considérées comme les plus faibles. Et le pion doit reculer sur une case de valeur inférieure à celle du pion adverse (dans l'exemple ci-dessous le pion rouge à une valeur 5).



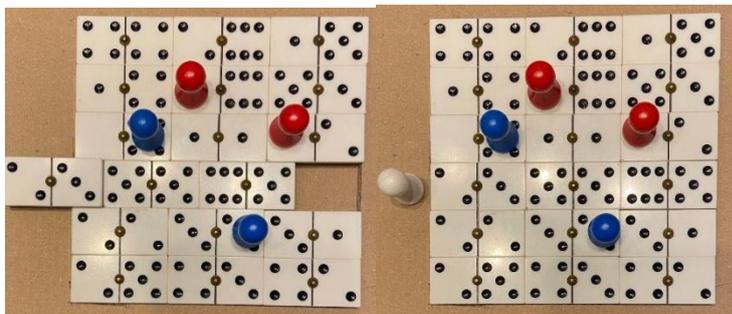
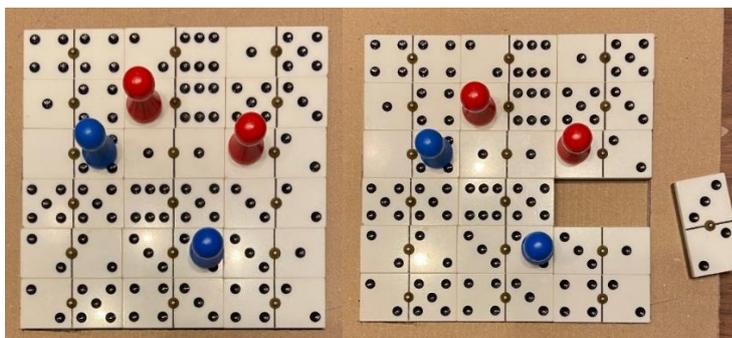
En cas de domino « double », il ne se passe rien.

## Déplacer un domino

Pour se déplacer, le domino doit être libre de pion et être dans la colonne de droite ou de gauche (pas au milieu).

Le domino passe d'une colonne extérieure vers l'autre. Pour s'insérer, il pousse les 2 autres dominos de la ligne. Ce domino peut être retourné.

Le pion (restant, le blanc) sera posé à coté de la ligne concernée par le mouvement. Cette ligne ne pourra plus être choisie tant qu'une autre ligne n'aura pas eu de déplacement de dominos.



## Variantes

Voici 2 règles que vous pouvez ajouter pour renouveler votre expérience de jeu.

### Colonne mobile

Déplacer un domino suivant de sa propre ligne de départ. Pour cela, le domino doit être libre de pion. Le domino est retiré de la ligne de départ et inséré dans la même colonne de la ligne de départ adverse.

Le pion (restant, le blanc) sera posé à côté de la colonne concernée par le mouvement. Cette colonne ne pourra plus être choisie tant qu'une autre ligne ou colonne n'aura pas eu de déplacement de dominos.

### Bonus de sortie

Chaque fois qu'un pion est sorti, le joueur peut remplacer un des dominos de la périphérie par un de la réserve qu'il choisit.

Amusez-vous bien et envoyez-moi vos commentaires :

[info@pierredelvaux.be](mailto:info@pierredelvaux.be)