



LIGRETTO DOMINO

(SCHMIDT)

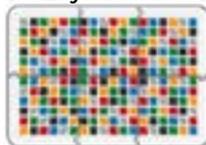


POSEZ LE PLUS RAPIDEMENT VOS TUILES DOMINO PRÈS D'UN PION LIGRETTO, TOUT EN RESPECTANT LES COULEURS DU PLATEAU. AIDEZ-VOUS DE TUILES JOKER, ACCUMULEZ LES POINTS LORS DES DIFFÉRENTES MANCHES ET TENTEZ DE REMPORTE LA VICTOIRE.

1 / MISE EN PLACE



2 joueurs



3/4 joueurs



Plateau central

- Assemblez le plateau de jeu selon le nombre de joueurs et posez-le au centre de la table

Chaque joueur reçoit

- 15 tuiles Domino avec le même rebord (simple, double, discontinu ou pointillé). Faites une pile face cachée avec vos 15 tuiles mélangées.
- 2 tuiles carrées Joker dont le rebord correspond à celui de vos tuiles Domino
- 1 mini Plateau joueur rouge
- 1 pion Ligretto



2 / TOUR DE JEU



UNE PARTIE SE JOUE EN PLUSIEURS MANCHES. UNE MANCHE SE DÉROULE DE LA MANIÈRE SUIVANTE :

1) POSER UN PION LIGRETTO

- Avant chaque manche, les joueurs répartissent ensemble les 4 pions Ligretto sur n'importe quelle case du plateau de jeu.

2) JOUER UNE TUILE DOMINO

- Tous les joueurs jouent simultanément.

- Chaque joueur doit poser une tuile sur une case vide autour d'un pion Ligretto en remplissant les conditions suivantes :

- La tuile Domino posée doit être identique aux cases qu'elle recouvre.
- Elle ne peut pas recouvrir une tuile Domino déjà posée.
- Elle doit être connectée au pion Ligretto par un côté.



- Une fois votre tuile Domino posée, déplacez le pion Ligretto sur la couleur la plus éloignée de son emplacement actuel.

- S'il n'existe aucune possibilité de pose à partir de la nouvelle position d'un pion Ligretto ou si vous enfermez un pion Ligretto déjà posé, vous devez poser votre prochaine tuile Ligretto sur n'importe quel emplacement du plateau de jeu qui convient pour les deux couleurs. Posez ensuite immédiatement le pion Ligretto bloqué sur une des deux cases.

- Si vous ne trouvez pas d'emplacement pour poser votre tuile Domino, défaussez-la et prenez-en une nouvelle.

- Si vous désirez poser votre tuile Domino sur un emplacement situé à une case de distance d'un pion Ligretto, vous pouvez recouvrir cette case avec une de vos 2 tuiles Joker. Suite à quoi, seulement vous, pouvez poser une tuile à côté de ce dernier.

- Si vous n'avez plus de tuiles Domino dans votre pile, formez-en une nouvelle avec les tuiles de votre défausse.

3) FIN DE MANCHE

- Dès qu'un joueur a posé toutes ses tuiles Domino sur le plateau de jeu, il crie Ligretto Stop et la manche prend fin.

- Vérifiez ensemble si toutes les tuiles ont été correctement placées. Si un joueur a commis une erreur lors de la pose, il ne participe pas au décompte de points de la manche.

- Le joueur qui a posé la totalité de ses tuiles Domino reçoit un jeton 2 P.V.

- Parmi les joueurs restants, celui qui a le moins de tuiles Domino en sa possession prend un jeton 1 P.V.

- Les joueurs qui n'ont pas obtenus de points posent 2 de leurs tuiles Domino sur leur Plateau joueur rouge. Ils partiront avec moins de tuiles lors de la prochaine manche.

3 / FIN DE PARTIE



Avant le début de la partie, les joueurs décident du nombre de manches qu'ils souhaitent jouer. Le joueur qui a obtenu le plus de points à la fin du nombre de manches décidé remporte la partie.