

# C·H·R·O·M·I·N·O®

Un jeu de Louis Abraham

## RÈGLE DE BASE POUR TOUTE LA FAMILLE

Ravensburger

Nombre de joueurs :  
1 à 8

Âge :  
A partir de 7 ans

Matériel de jeu :

- 75 Chromino®, tous différents, combinant les 5 couleurs ;
- 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 identiques.

Figure 1 : contact entre deux couleurs...

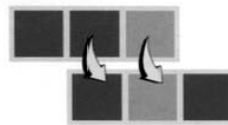
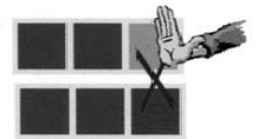


Figure 2 : contact entre deux couleurs mais...



... interdit, car on ne peut pas accoler deux couleurs distinctes (ici, vert et violet).

- 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. 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 :

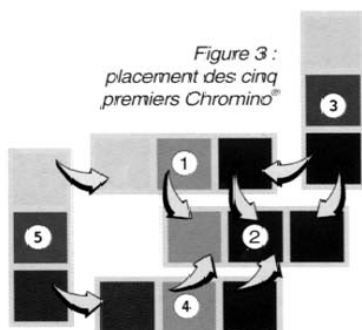
1 - Le joueur possède un Chromino® qu'il peut placer en respectant la règle minimale des deux couleurs. Il place son Chromino, puis c'est à son voisin de gauche de jouer.

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.



Toutes les connexions sont valables.

*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 :

- soit d'appliquer le point de règle cité plus haut ;
- 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 ;
- 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 :

- soit de cacher leurs Chromino® (comme indiqué ci-dessus) ;
- soit 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.

© 2000 Week End Games

© 2001 Jeux Ravensburger S.A.

Jeux Ravensburger S.A. - Service Consommateurs - B.P. 60159 - 60111 Méru Cedex