

CHROMINO

Matériel :

75 chromino tous différents, combinant les 5 couleurs de base.

Nombre de joueurs :

2 à 5

Mise en place du jeu :

Tous les chromino sont dans la boîte.

Chaque joueur en pioche 8 au hasard qu'il place devant lui. Pour désigner le joueur qui débute, chaque joueur tire à son tour de rôle un chromino supplémentaire.

Le premier joueur qui trouve un chromino tricolore le pose au centre de la table. Il peut ensuite déposer un de ses propres chromino ou piocher.

Les chromino tirés pour désigner le premier joueur sont remis dans la pioche.

But du jeu :

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

Déroulement de la partie :

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur cherche à poser un de ses chromino en l'accolant aux autres par au moins deux contacts entre les carrés de couleur identiques.

Tout contact entre des couleurs distinctes est impossible.

Si le joueur ne peut pas jouer, il passe son tour et pioche un chromino.

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur a déposé son avant-dernier chromino, il le signale à ses adversaires en disant « chromino », et en leur montrant son jeton restant.

Quand c'est de nouveau à son tour de jouer, soit il dépose son dernier chromino et remporte la partie, soit il pioche un chromino.

Mais si un de ses adversaires annonce et montre un emplacement où il aurait pu déposer ce dernier chromino, ce n'est pas un mais deux chromino qu'il devra piocher.

La partie continuera alors jusqu'à ce qu'un joueur ait pu déposer tous ses chromino.

Le décompte des points : On donne au préalable une valeur aux différents chromino selon le nombre de couleurs qui les constitue : 1 seule couleur, 1 point ; 2 couleurs, 2 points ; 3 couleurs, 3 points.