

Le jeu du quatrième millénaire

Un jeu de François Haffner
 Pour 2 à 4 joueurs
 à partir de 7 ans et adultes
 Durée approximative : 30 minutes

CONTENU

120 dominos double face : les dalapapas - 1 sac de rangement - les règles du jeu.
 Prévoir une feuille et un crayon pour marquer les scores.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

En plaçant habilement leurs dalapapas sur le plan de jeu, les joueurs marquent des points :

- en créant des disques et
- en créant des groupes de disques.

Le premier joueur qui parvient à marquer un nombre de points convenu à l'avance (entre 60 et 240 points) gagne la partie. Une partie à 3 joueurs en 60 points dure environ 30 minutes.

RÈGLES DE POSE

Sur chaque dalapapa est dessiné un disque central et de 6 moitiés de disque. Chaque dalapapa posé doit toucher au moins un autre dalapapa de sorte qu'un ou plusieurs disques soient créés. Chaque nouveau disque doit être d'une seule couleur.

En posant un dalapapa sur le plan de jeu, il est possible de créer de 1 à 6 nouveaux disques.

Deux exemples de pose autorisée :



Deux exemples de pose interdite :



MISE EN PLACE

Tous les dalapapas sont mélangés dans le sac. Chaque joueur tire un premier dalapapa. Le plus jeune joueur commence en plaçant le dalapapa qu'il a tiré sur la table. Puis les autres joueurs, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, posent le dalapapa qu'ils ont tiré en respectant les règles de pose. Les dalapapas ainsi posés ne rapportent aucun point. Ils constituent simplement la position de départ.

Une fois la mise en place terminée, chacun tire deux dalapapas du sac et la partie peut commencer.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, joue en posant un de ses deux dalapapas en respectant les règles de pose.

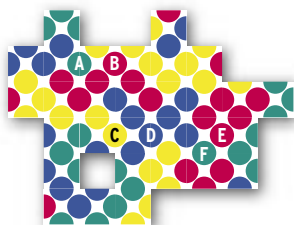
Le joueur marque des points en créant des **disques** et des **groupes de disques**.

GROUPE DE DISQUES

On appelle groupe de disques un ensemble de disques de même couleur, tous voisins deux à deux, ne touchant aucun demi-disque de la même couleur.

Dans l'exemple ci-contre, on dénombre 6 groupes de disques.

- A vaut 1 point
- B vaut 6 points
- C vaut 2 points
- D vaut 7 points
- E vaut 5 points
- F vaut 1 point



POINTS GAGNÉS

> Points de disques

Chaque disque créé lors de la pose du dalapapa rapporte **1 point**.

De plus, le joueur marque **1 point de bonus** par disque à partir du **troisième disque** créé.

En d'autres termes, les deux premiers disques rapportent chacun 1 point, tandis que les disques suivants rapportent 2 points. Il est donc avantageux de créer le plus grand nombre de disques possible.

> Points de groupes

Lorsque la pose du dalapapa crée **un groupe de disques** (voir définition plus haut), le joueur marque **1 point par disque** de ce groupe.

Si un joueur pose un dalapapa qui crée plusieurs groupes en même temps, chacun de ces groupes rapporte des points de groupe.

POSE FACULTATIVE DU DEUXIÈME DALAPAPA

Si le joueur le souhaite, il peut jouer son **deuxième dalapapa**, mais il doit pour cela payer 4 points, qu'il déduira de son score total. Il est parfois intéressant de payer cette pénalité de 4 points si cela permet de créer de nombreux disques ou groupes de disques.

Les points gagnés par chacun des deux dalapapas sont comptabilisés séparément puis additionnés en n'oubliant pas de déduire la pénalité de 4 points du total.

Note : choisissez bien l'ordre de pose des deux dalapapas : cela peut changer votre score.

FIN DU TOUR DU JOUEUR

Lorsque le joueur a terminé, on totalise les points de disques et les points de groupes gagnés, sans oublier l'éventuelle pénalité pour le deuxième dalapapa et on reporte ce total sur la feuille de score. Puis le joueur pioche 1 ou 2 dalapapas, pour compléter sa main à deux. C'est ensuite au tour du joueur suivant de poser un ou deux de ses dalapapas.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le score initialement convenu, la partie est terminée. On continue cependant à jouer jusqu'au dernier joueur, de telle sorte que chacun ait joué le même nombre de tours.

Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus grand score. Il peut y avoir des ex-aequo.

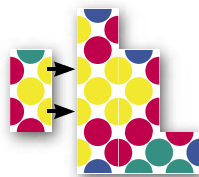
QUELQUES EXEMPLES

Exemple 1

En plaçant la pièce à gauche de la figure, le joueur va totaliser :

- > Points de disques : 2 points (pas de bonus)
- > Points de groupes : 7 points (le groupe jaune)

Soit un total de 9 points.



Exemple 2

En plaçant la pièce à gauche de la figure, le joueur va totaliser :

- > Points de disques : 4 points
1 point pour chacun des deux premiers disques
2 points pour le troisième disque.
 - > Points de groupes : 8 points
3 points pour le groupe rouge,
5 points pour le groupe jaune.
- Soit un total de 12 points.

