




F


Règle du jeu

Cadomino

-  **Age : 5-10 ans**

-  **Nombre de joueurs : 2-6 joueurs**

-  **Contenu : 24 dominos recto verso, 24 cartes**

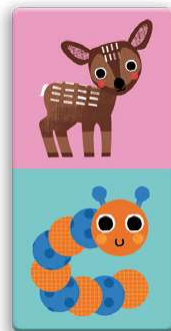
-  **But du jeu : le premier à trouver 4 cadeaux gagne la partie !**

-  **Mise en place du jeu :**

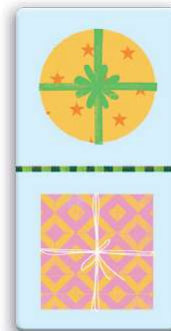
Étaler tous les dominos en vrac sur la table, avec la face des animaux visible. Mélanger et former une pile de cartes, faces cachées, à côté des dominos.

- **Les dominos :**

Jeux de dominos recto verso.



Une face avec 2 animaux sur des fonds de couleur différents.

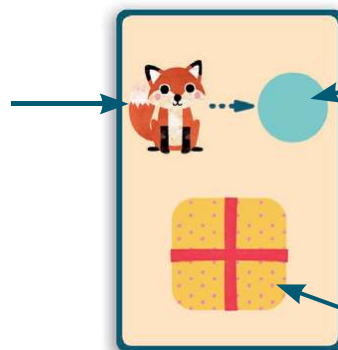


Une autre face avec les cadeaux à retrouver.

- **Les cartes :**

Les cartes donnent des indications pour retrouver un cadeau caché :

On part de l'animal indiqué sur la carte.



On suit le chemin des dominos jusqu'à l'animal sur un fond de couleur indiqué par la carte (cf. déroulement du jeu).

On doit trouver le cadeau caché indiqué sur la carte.

Déroulement du jeu :

Une carte est retournée face visible de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir correctement.

Les joueurs jouent en même temps et cherchent derrière quel animal se trouve le cadeau caché.

Pour cela on suit le **chemin des dominos**.

1/ On cherche parmi les dominos de la table, l'animal **1** indiqué sur la carte,

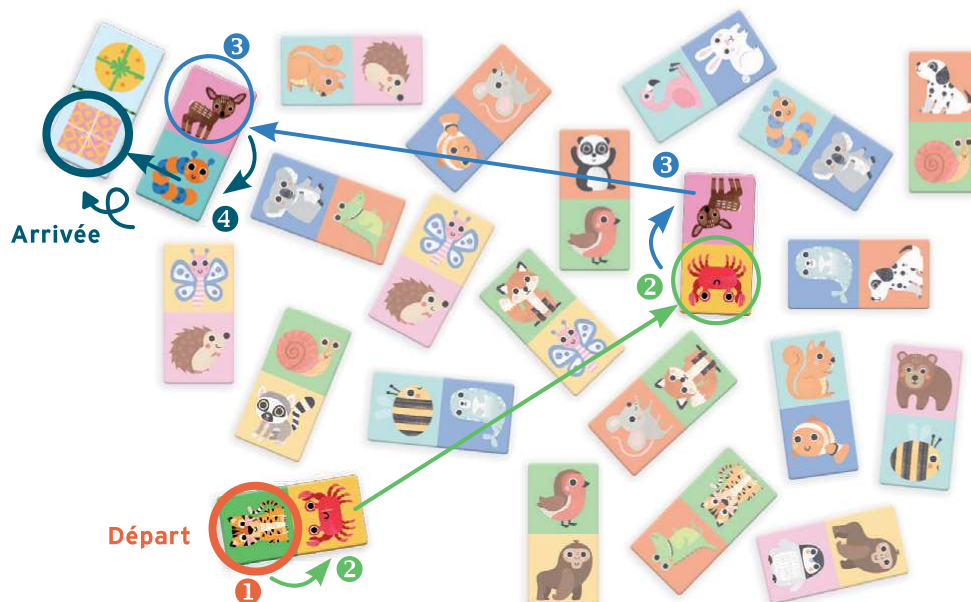
2/ on passe sur l'autre animal du domino : l'animal **2**,

3/ on cherche cet animal **2** sur un autre domino de la table,

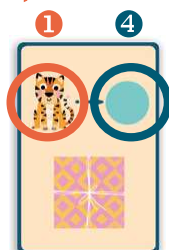
4/ on passe alors à l'autre animal du nouveau domino : l'animal **3**,

5/ ... et ainsi de suite jusqu'on arrive à un animal **4** sur le fond de couleur indiqué par la carte !

Exemple :



Départ Arrivée



Chemin :

1 tigre / **2** crabe -> crabe / **3** biche -> biche / **4** chenille sur fond bleu.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé le bon animal, il doit dire « **Trouvé** » et poser son doigt sur l'animal.

On retourne le domino pour vérifier si le cadeau à trouver est bien au dos de l'animal.

- si c'est le cas, le joueur gagne la carte et la pose devant lui.
- si ce n'est pas le cas, le joueur perd une carte précédemment gagnée (s'il en a).

On repose le domino à sa place, une nouvelle carte est retournée et un nouveau tour de jeu commence.

Fin de la partie :

Le premier joueur à gagner **4 cartes**, remporte la partie.

Astuce : le cadeau se trouve toujours derrière le nouvel animal rencontré sur le 3^{ème} domino.

Un jeu de Jonathan Favre-Godal

