

# CHROMINO

Un jeu créé par Louis Abraham  
sous licence Week End Games.

Nombre de joueurs : 1 à 8.

Âge : à partir de 6 ans.

## MATÉRIEL DE JEU

- 75 Chromino, tous différents, combinant 5 couleurs ;
- 5 Chromino « Caméléon », combinant deux couleurs différentes aux extrémités et un centre ☉ ;
- 1 sac contenant tous les Chromino et qui servira de pioche ;
- 1 règle de jeu et 1 « problème » (ou verso).

## 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 correct entre les deux couleurs...



▶ Figure 2 : contact entre les deux couleurs, mais...



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

# CHROMINO

En plus des 75 pièces classiques, il existe 5 Chromino « Caméléon » dont le carreau central ☉ est encadré de carreaux de couleurs classiques.

La partie centrale ☉ d'un Chromino « Caméléon » peut être mise en contact avec n'importe quelle couleur. De fait elle peut ainsi être en contact avec une couleur particulière d'un côté et avec une autre couleur de l'autre côté !

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 « Caméléon ». 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 (ou on détermine au hasard le premier joueur).

La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

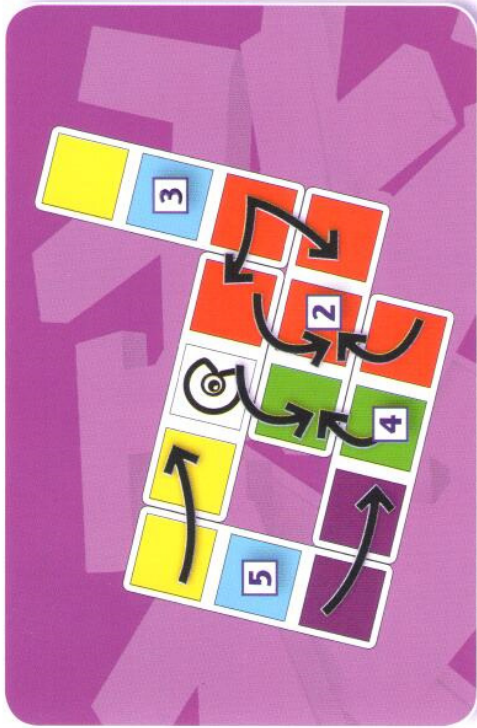
**Au tour de jeu d'un joueur, deux situations peuvent se produire :**

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.

Il est à noter que plus le jeu s'étend et plus le nombre de façons d'assurer les deux contacts requis s'accroît. 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 dernier Chromino joué par un joueur ne peut pas être un Chromino Caméléon. S'il s'agit du dernier Chromino dont dispose un joueur, il lui faudra piocher.

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.

# CHROMINO

## VARIANTES

Les règles ou variantes une fois admises au début resteront valables tout au long de la partie.

### ► En ce qui concerne la « pioche »

En début de partie, les joueurs peuvent convenir :

- 1) soit d'appliquer le point de règle cité plus haut ;
- 2) 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 ;
- 3) 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 :

- 1) soit de cacher leurs Chromino (comme indiqué ci-dessus) ;
- 2) soit – et surtout si la partie concerne beaucoup de joueurs – de les placer devant eux, face visible, de sorte que chaque joueur puisse voir ce que les autres possèdent encore.



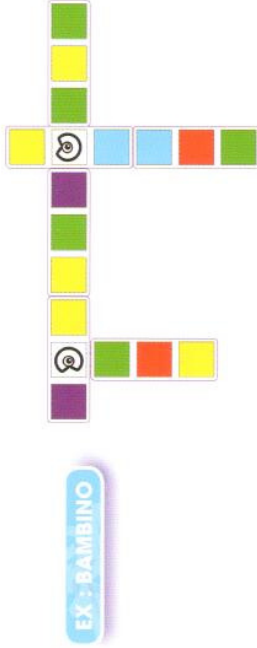
4

3

► Variante **BAMBINO**

Si vous jouez avec de très jeunes enfants, vous pouvez les initier à Chromino en commençant par jouer comme aux Dominos, en ne faisant que des contacts d'une seule couleur identique par l'extrémité des pièces.

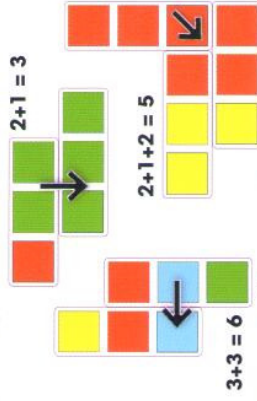
En plaçant les Chromino « Caméléon » en travers (comme les doubles aux Dominos), le jeu pourra alors s'étaler dans plusieurs directions, ce qui est l'une des spécificités de Chromino.



► Variante **EXPERT**

Il est possible, et même recommandé pour les habitués du jeu, de jouer à Chromino en attribuant une valeur à la pose de chaque pièce en fonction de la complexité de la pièce et de l'endroit où elle est finalement placée.

- 1) Chaque Chromino a une valeur égale au nombre de couleurs différentes qu'il présente (1, 2 ou 3 points – les Chromino « Caméléon » valant 3 points).
- 2) Lors de la pose d'un Chromino, additionnez la valeur du Chromino posé et de tous les Chromino avec lesquels il entre en contact.



**EX : EXPERT**

5

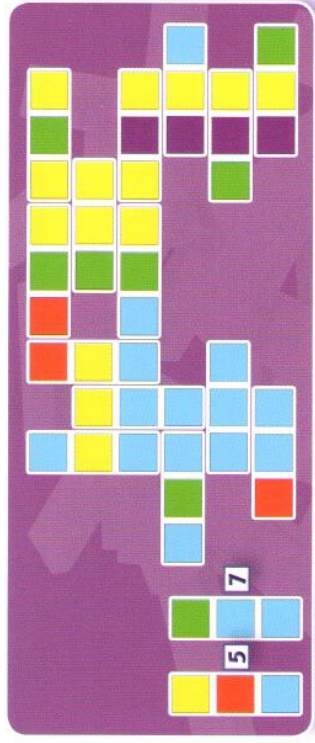
# CHROMINO

## LES PROBLÈMES

Ils présentent une situation de jeu particulière.

Le but de l'exercice est de parvenir à trouver toutes les possibilités de placement du ou des Chromino indiqués. La valeur qui les suit correspond au nombre maximum de positions différentes à trouver.

Bon courage !



Un problème?  
SERVICE CLIENT  
www.asmOdee.com  
2014-1/CHRO04/CHP001



Distribué par ASM ODEE  
18 rue Jacqueline Auriol  
Quartier Villary - B.P. 40119  
78041 Guyancourt Cedex  
FRANCE

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Informations à conserver.

6