

## 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.

## 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.

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.

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.

Jeu 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.

(source : TricTrac)