

LIGRETTO DOMINO

Cyril Lapierre

March 8, 2023

1 Intro

Posez le plus rapidement vos tuiles domino près d'un pion Ligretto, tout en respectant les couleurs du plateau. Aidez-vous de tuiles joker, accumulez les points lors des différentes manches et tentez de remporter la victoire.

2 Mise en place

2.1 Plateau central

Assemblez le plateau de jeu selon le **nombre** de joueurs et posez-le au **centre** de la table

2.2 Chaque joueur reçoit

- 15 tuiles Domino avec le même **rebord** (simple, double, discontinu ou pointillé). Faites une pile face cachée avec vos 15 tuiles mélangées.
- 2 tuiles carrées **Joker** dont le **rebord** correspond à celui de vos tuiles Domino
- 1 mini Plateau joueur rouge
- 1 pion Ligretto

3 Tour de jeu

3.1 POSER UN PION LIGRETTO

Avant chaque manche, les joueurs répartissent ensemble les 4 pions Ligretto sur n'importe quelle case du plateau de jeu.

3.2 JOUER UNE TUILE DOMINO

Tous les joueurs jouent **simultanément**. Chaque joueur doit poser une tuile sur une case **vide autour** d'un pion Ligretto en remplissant les conditions suivantes :

1. La tuile Domino posée doit être **identique** aux cases qu'elle recouvre.
2. Elle ne peut pas **recouvrir** une tuile Domino déjà posée.
3. Elle doit être connectée au pion Ligretto par un **côté**.

- Une fois votre tuile Domino posée, **déplacez le pion Ligretto** sur la couleur **la plus éloignée de son emplacement actuel**.
- S'il n'existe aucune possibilité de pose à partir de la nouvelle position d'un pion Ligretto ou si vous enfermez un pion *Ligretto* déjà posé, vous devez poser votre prochaine tuile Ligretto sur **n'importe quel emplacement** du plateau de jeu qui convient pour les deux couleurs. Posez ensuite **immédiatement** le pion Ligretto bloqué sur une des deux cases.
- Si vous ne trouvez pas d'emplacement pour poser votre tuile Domino, **défaussez-la** et prenez-en une nouvelle.
- Si vous désirez poser votre tuile Domino sur un emplacement situé **à une case** de distance d'un pion Ligretto, vous pouvez recouvrir cette case avec une de vos **2 tuiles Joker**. Suite à quoi, seulement vous, pouvez poser une tuile à côté de ce dernier.
- Si vous n'avez **plus de tuiles Domino** dans votre pile, formez-en une nouvelle avec les tuiles de votre **défausse**.

3.3 FIN DE MANCHE

- Dès qu'un joueur a posé toutes ses tuiles Domino sur le plateau de jeu, il crie **Ligretto Stop** et la manche prend fin.
- Vérifiez ensemble si toutes les tuiles ont été **correctement** placées. Si un joueur a commis une erreur lors de la pose, il ne participe pas au décompte de points de la manche.
- Le joueur qui a posé la **totalité** de ses tuiles Domino reçoit un jeton **2 P.V.**
- Parmi les joueurs restants, celui qui a le **moins** de tuiles Domino en sa possession prend un jeton **1 P.V.**
- Les joueurs qui n'ont pas obtenus de points posent **2 de leurs tuiles Domino** sur leur *Plateau joueur* rouge. Ils partiront avec moins de tuiles lors de la prochaine manche

4 Fin de partie

Avant le début de la partie, les joueurs décident du nombre de manches qu'ils souhaitent jouer. Le joueur qui a obtenu le plus de points à la fin du nombre de manches décidé remporte la partie.