

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

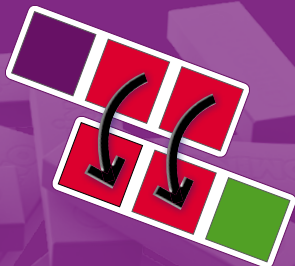
- 75 Chromino, tous différents, combinant 5 couleurs ;
- 5 Chromino « Caméléon », combinant deux couleurs différentes aux extrémités et un centre  ;
- 1 sac contenant tous les Chromino et qui servira de pioche ;
- 1 règle de jeu et 1 « problème » (au verso).



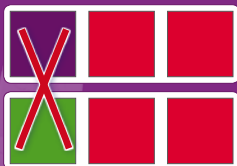
PRINCIPE ET BUT DU JEU

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
accoler 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

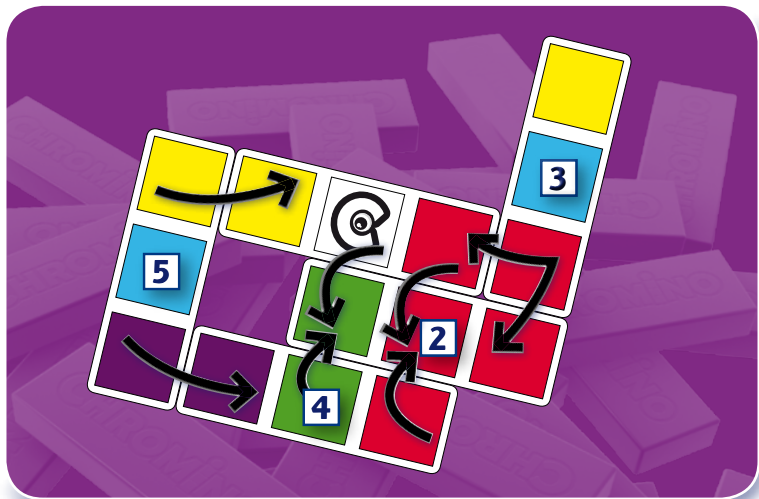
Le plus jeune joueur commence (ou on détermine au hasard le premier joueur). La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

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.

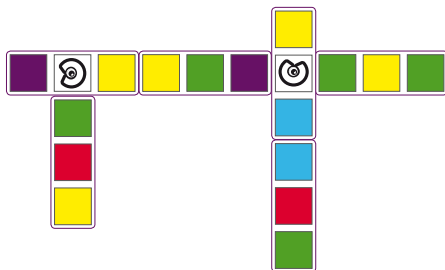


► Variante **BAMBINO**

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.

EX : BAMBINO

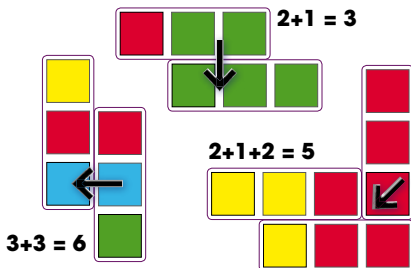


► Variante **EXPERT**

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



CHROMINO™

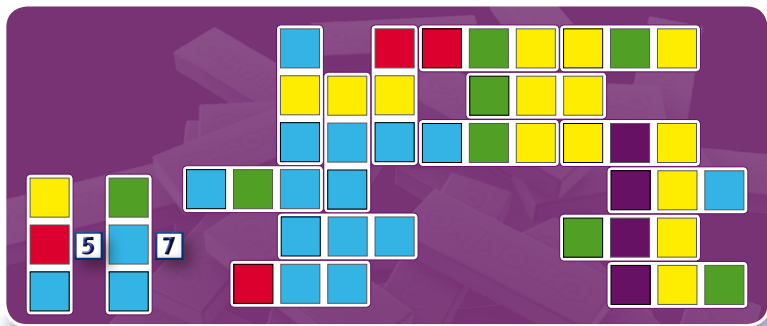


LES PROBLÈMES

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 !



CHROMINO



A game created by Louis Abraham
Under license from Week End Games

Number of players: 1 to 8.

Age: from age 6 upwards.



GAME COMPONENTS

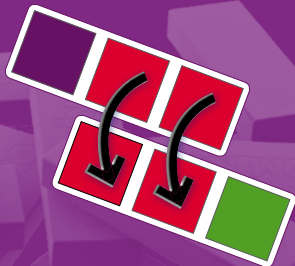
- 75 Chromino tiles, all unique, using combinations of 5 colors;
- 5 Chameleon Chromino tiles, combining 2 different colors and a central square with a ☉ symbol;
- 1 bag containing all the Chromino tiles and used to draw from;
- Game instructions and a «Conundrum» (on reverse).



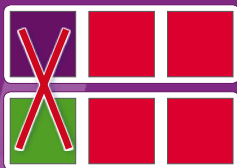
PRINCIPLE AND AIM OF THE GAME

The principle of the game is to play your Chromino tiles next to each other with at least two contacts between identically colored squares.

► Figure 1: correct contact between two colors...



► Figure 2: correct contact between two colors, but...



... this position is forbidden because different colors cannot be in contact (in this case, green and purple).

As well as the 75 basic tiles, there are also 5 «Chameleon» Chromino tiles. Their central square with @ symbol is surrounded by 2 normal colored squares.

The central @ square of a Chameleon Chromino can be placed in contact with any other color. This means it can therefore be in contact with one color on one side and a different color on the other!

Each player attempts to be the first to play all the Chromino tiles dealt at the beginning or drawn during the game.

The winner is the first player to play all their Chromino tiles.



SETTING UP THE GAME

- 1) Before the game begins, the players should look for a Chameleon Chromino tile. This first tile should be placed color-side-up in the center of the table. This Chromino tile will be the base around which the game will be built.
- 2) All the remaining Chromino tiles are placed in the bag.
- 3) Next, each player in turn draws eight tiles from the bag at random and places them on the table in front of him without showing them to the other players.

The game can then begin.



PLAYING THE GAME

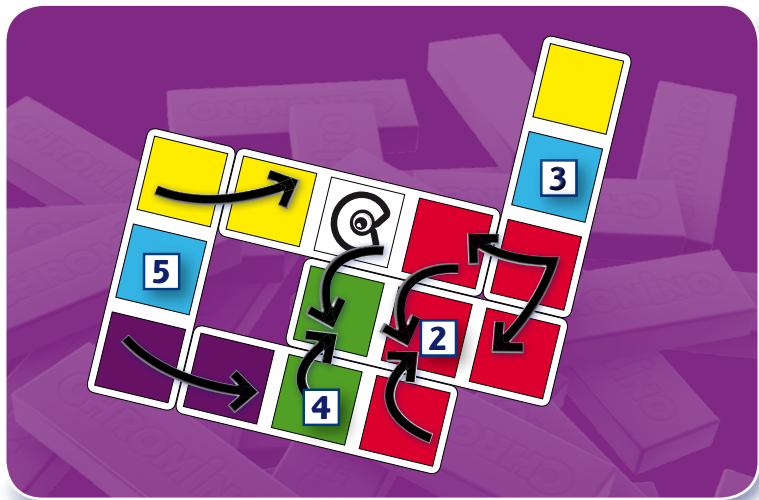
The youngest player begins (or the first player is randomly picked).

The game is then played clockwise..

When it is a player's turn to play, two situations can occur:

- 1) The player has a Chromino tile he can place on the table according to the minimum two contacts rule. He plays his Chromino, and the turn passes to the player on his left.
- 2) The player cannot place any of his Chromino tiles: he **must** draw another Chromino randomly from the bag (if there are any left).
 - If he can, the player must place the drawn Chromino tile. The turn passes on to the next player.
 - If he can't place the Chromino tile, the player must keep it and pass his turn. The turn passes on to the next player.

It should be mentioned that the more the game spreads, the more possibilities you will have for fulfilling the two contact rule. It is in fact often possible to be able to make 3, 4, 5 or even 6 contacts when placing a single Chromino tile.



ENDING THE GAME

As soon as a player is left with only one remaining Chromino, he should place it color-side-up in front of him, so it is visible to all.

A player cannot play a Chameleon Chromino as his last tile. If the last tile he has left is a Chameleon Chromino he will have to draw a new tile.

The first player to place his last Chromino tile wins the game. However, the other players should continue to play until the end of the current turn, and if any other players managed to place their last Chromino during this last turn, they will be declared joint winners.



CHROMINO



ALTERNATIVE VERSIONS

The rules or alternative version selected at the beginning of the game should be kept for the whole game.

► *Drawing new Chromino tiles*

At the start of the game, players can agree to:

- 1) follow the basic rule as stated above;
- 2) or to continue to draw new tiles until the player draws a Chromino tile that can be placed in the game, with no limit to the maximum number of draws in a row;
- 3) or proceed as above, but limit the number of unsuccessful draws in a row to 3, 4 or 5, for example.

► *Managing your hand of Chromino tiles*

At the start of the game, players can agree to:

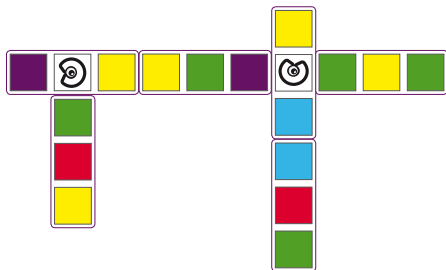
- 1) hide their Chromino tiles (as stated above);
- 2) or - especially if the game is being played by a large number of players - to place them face up in front of each player, so the others can see what they have left.

► Junior Play

If you are playing Chromino with young children, you can teach them to play by playing the game like regular Dominoes, by only making a single contact of identical color between the ends of the tiles.

By placing the Chameleon Chromino tiles perpendicularly (like doubles in the game of Dominoes), the game will be able to spread in several directions, as this is one of the specificities of Chromino.

EX: JUNIOR

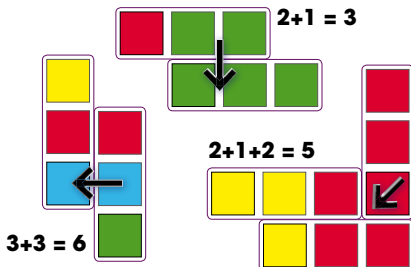


► Expert Play

It is possible, and even recommended for regular players, to play Chromino by giving a score to each tile placement, depending on the complexity of the tile itself and the position it is finally placed in.

- 1) Each Chromino is given a value equal to the number of different colors it is made up of (1, 2 or 3 points - Chameleon Chromino tiles being worth 3 points).
- 2) As each Chromino tile is placed, add the value of the Chromino being placed to the value of all the tiles it is placed in contact with.

EX: EXPERT



CHROMINO

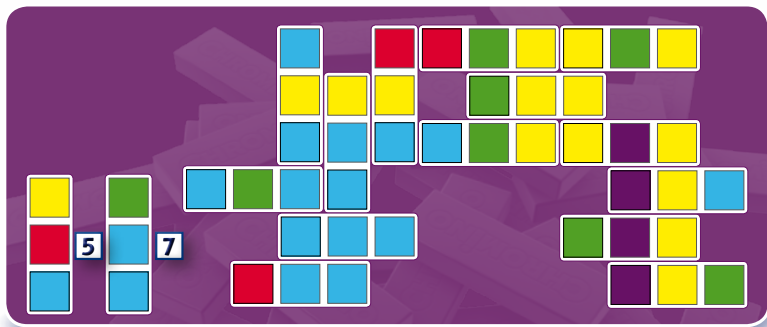


THE CONUNDRUMS

Conundrums offer a different way to play.

The aim of this exercise is to find all the possible positions for the given Chromino tile or tiles. The number next to each one is the maximum number of different positions that can be found.

Good luck!



CHROMINO



Un juego creado por Louis Abraham
bajo licencia de Week End Games

Número de jugadores : 1 a 8.

Edad : De 6 años en adelante.



COMPONENTES DEL JUEGO

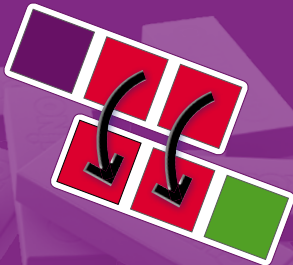
- 75 fichas Chromino, cada una con una combinación única de 3 colores;
- 5 fichas Chromino Camaleón, con una combinación de 2 colores diferentes y el símbolo © en el cuadro central;
- 1 bolsa que contiene todas las fichas Chromino y que se utilizará para robar de ella;
- Reglas del juego y un reto (en la parte de atrás).



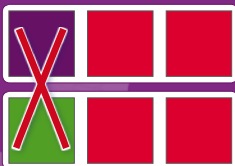
FUNCIONAMIENTO Y OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador tendrá que intentar ser el primero en colocar todas las fichas Chromino, las que tiene al comienzo, y las que haya robado durante la partida.

► Imagen 1: contacto correcto entre dos colores...




► Imagen 2: contacto correcto entre dos colores...



... pero esta colocación es incorrecta porque no puede haber colores distintos en contacto (en este caso verde y morado).

Para ello, tendrás que colocar tus fichas Chromino junto a otras, haciendo que al menos 2 cuadros del mismo color estén en contacto.

Además de las 75 fichas básicas, hay 5 fichas Chromino “Camaleón”, con un cuadro central con el símbolo  rodeado por 2 cuadros normales de color.

El cuadro central de la ficha Chromino Camaleón puede estar en contacto con cualquier color. ¡Esto significa que puede estar en contacto por un lado con un color y por el otro lado con un color diferente!

El ganador es el primer jugador que coloca todas sus fichas Chromino.



PREPARANDO LA PARTIDA

- 1) Antes de que comience la partida los jugadores deberán buscar una ficha Chromino Camaleón. Esta primera ficha debe colocarse con el lado de los colores boca arriba, en el centro de la mesa. Esta ficha Chromino es la base alrededor de la cual se irá desarrollando la partida.
- 2) Todas las fichas Chromino restantes se colocan en la bolsa.
- 3) Después, por turnos los jugadores roban de la bolsa ocho fichas al azar y las colocan frente a sí, sin enseñarlas al resto de jugadores.

La partida puede comenzar.



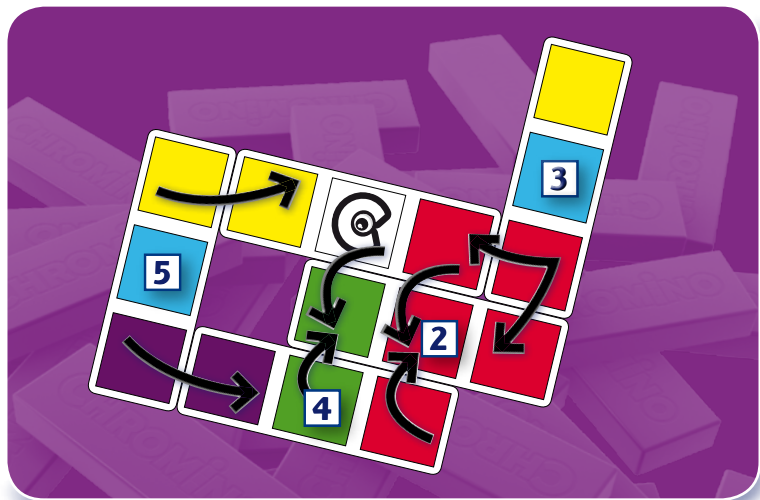
JUGANDO LA PARTIDA

El jugador más joven comienza (o se selecciona un jugador al azar para que empiece). La partida se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando le llega el turno a un jugador pueden darse dos situaciones:

- 1) El jugador tiene una ficha Chromino que puede colocar siguiendo la regla de un mínimo de dos contactos. Juega su ficha Chromino y el turno pasa al jugador de su izquierda.
- 2) El jugador no puede colocar ninguna de sus fichas Chromino: debe robar otra ficha al azar de la bolsa (si queda alguna).
 - Si puede, debe colocar la ficha Chromino que acaba de robar. El turno pasa al jugador de izquierda.
 - Si no puede colocar la ficha Chromino que acaba de robar se la queda y su turno pasa. El jugador de su izquierda será el siguiente en jugar.

Hay que tener en cuenta que cuanto más se extienda la partida más posibilidades tendrás de cumplir la regla de los dos contactos. De hecho, es posible hacer 3, 4, 5 ó incluso 6 contactos cuando colocas una única ficha Chromino.



FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador sólo tenga una ficha Chromino debe darle la vuelta y poner los colores boca arriba de tal manera que todos puedan verla.

Un jugador no puede colocar una ficha Chromino Camaleón como última ficha. Si la última ficha que le queda es un Chromino Camaleón tendrá que robar una ficha nueva.

El jugador que coloque primero su última ficha Chromino es el ganador. Sin embargo, la partida continúa hasta el final la ronda, y si otros jugadores son capaces de colocar su última ficha Chromino durante este último turno también serán considerados ganadores.



CHROMINO



REGLAS ALTERNATIVAS

Cuando se elija una versión o regla alternativa hay que mantenerla durante toda la partida.

► Robar fichas Chromino nuevas

Al principio de la partida los jugadores pueden acordar:

- 1) seguir la regla básica tal y como se ha explicado anteriormente;
- 2) o que se siga robando fichas hasta que el jugador saque una ficha Chromino que pueda ser colocada en la mesa, sin poner un límite al número de fichas seguidas que se pueden robar;
- 3) hacer lo anterior, pero poniendo un límite de fichas robadas como 3, 4 ó 5 por ejemplo.

► Administrando tu mano de fichas Chromino

Al principio de la partida los jugadores pueden decidir:

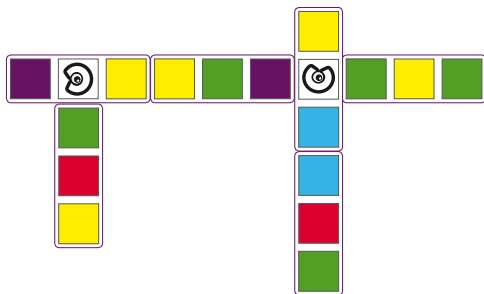
- 1) ocultar sus fichas Chromino (tal y como se ha explicado anteriormente);
- 2) o, especialmente si es una partida con muchos jugadores, colocar las fichas boca arriba delante de cada jugador, para que el resto de jugadores vean lo que les queda.



► Bambino

Si estás jugando a Chromino con niños pequeños puedes enseñarles a jugar como si fuera un juego normal de Dominó haciendo que tengan que conectar con único color en los extremos de las fichas. Al colocar la ficha Chromino Camaleón en perpendicular (como las fichas dobles en el dominó) el juego se expandirá en varias direcciones, una de las particularidades de Chromino.

EX: BAMBINO

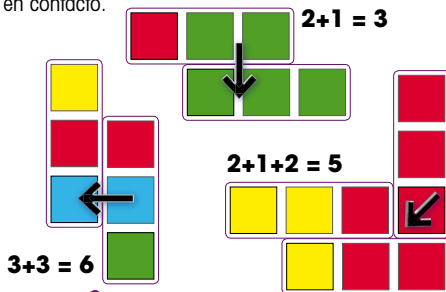


► Partidas avanzadas

Es posible, e incluso recomendable para jugadores habituales, jugar otorgando puntos cada vez que se coloque una ficha, dependiendo de la complejidad de la propia ficha y de cómo se ha colocado.

- 1) Cada ficha Chromino tiene un valor igual al número de colores diferentes de los que está compuesta (1, 2 ó 3, las fichas Camaleón valen 3 puntos).
- 2) Cuando se coloca una ficha Chromino, suma el valor de la ficha que acabas de colocar y de las fichas con las que está en contacto.

EX: EXPERTO



CHROMINO

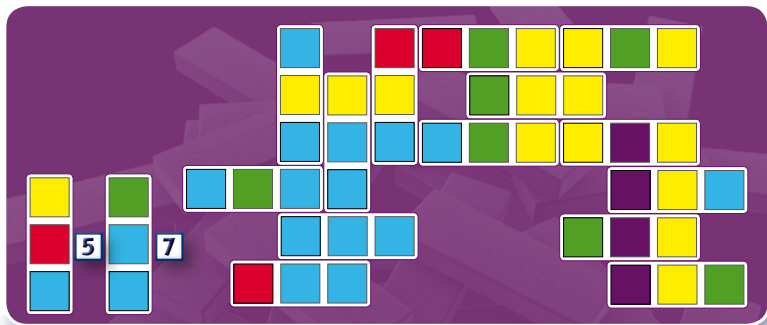


LOS RETOS

Los retos ofrecen una forma distinta de jugar.

El objetivo del reto es encontrar todas las posibles posiciones para una o varias fichas Chromino determinadas. El número que está al lado de cada una es el máximo de posiciones posibles que pueden encontrarse.

¡Buena suerte!



CHROMINO™



Un joc creat per Louis Abraham
sota llicència de Week End Games.

Número de jugadors: 1 a 8.
Edat: De 6 anys en endavant.



COMPONENTS DEL JOC

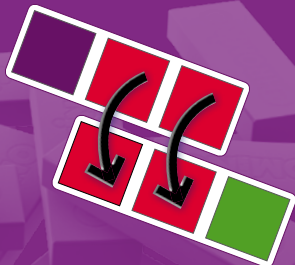
- 75 fitxes Chromino, cadascuna amb una combinació única de 3 colors.
- 5 fitxes Chromino Camaleó, amb una combinació de 2 colors diferents i el símbol © al quadrat central.
- 1 bossa que conté totes les fitxes Chromino i que s'utilitzarà per a robar-les del seu interior.
- Regles del joc i un repte (a la part posterior).



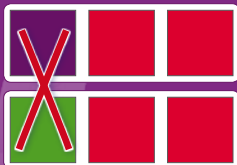
FUNCIONAMENT I OBJECTIU DEL JOC

Cada jugador haurà d'intentar ser el primer en col•locar totes les fitxes Chromino, les que té des del principi, i les que vagi robant durant la partida

► Imatge 1: contacte correcte entre dos colors...




► Imatge 2: contacte correcte entre dos colors...



... però aquesta col•locació és incorrecte perquè no pot haver colors diferents en contacte (en aquest cas verd i morat).



CHROMINO™

Per a aconseguir-ho, haurà de col•locar les seves fitxes Chromino en contacte amb d'altres, fent que, com a mínim, 2 quadrats del mateix color estiguin en contacte. A més de les 75 fitxes bàsiques, hi ha 5 fitxes Chromino "Camaleó", amb un quadrat central amb el símbol  rodejat per 2 quadrats normals de colors.

El quadrat central de la fitxa Chromino Camaleó pot estar en contacte amb qualsevol color. Això significa que pot estar en contacte per un costat amb un color i per l'altre costat amb un color diferent!

El guanyador serà el primer jugador que col•loqui totes les seves fitxes Chromino.



PREPARANT LA PARTIDA

- 1) Abans que comenci la partida els jugadors hauran de buscar una fitxa Chromino Camaleó. Aquesta primera fitxa ha de col•locar-se amb el costat dels colors cara amunt, al centre de la taula. Aquesta fitxa Chromino és la base al voltant de la qual s'anirà desenvolupant la partida.
- 2) Totes les fitxes Chromino restants s'introduiran a la bossa.
- 3) Després, per torns, els jugadors robaran de la bossa 8 fitxes a l'atzar i les col•locaran davant seu, sense ensenyar-les a la resta de jugadors.

La partida pot començar.



JUGANT LA PARTIDA

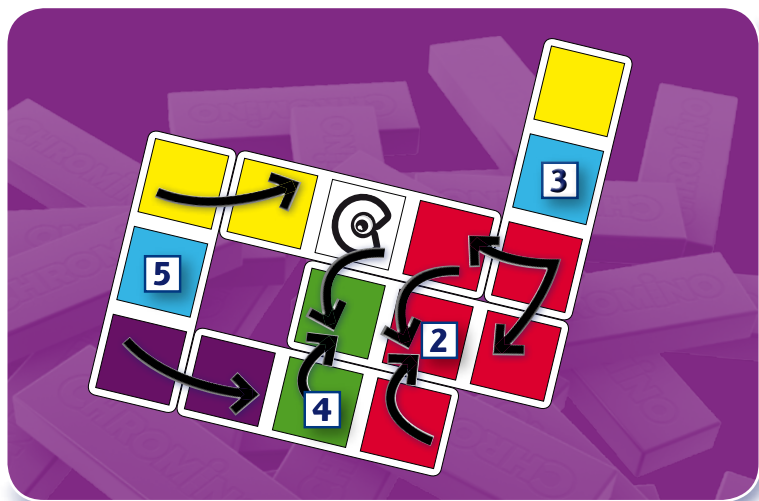
El jugador més jove començarà (o es triarà un jugador a l'atzar per a que comenci). La partida es jugarà en el sentit de les agulles de rellotge.

Quan li toqui el torn a un jugador es poden donar dues situacions:

- 1) El jugador té una fitxa Chromino que pot col•locar seguint la regla d'un mínim de dos contactes. Joga la seva fitxa Chromino i el torn passa al jugador de la seva esquerra.
- 2) El jugador no pot col•locar cap de les seves fitxes Chromino: ha de robar una altra fitxa a l'atzar de la bossa (si en queda alguna).

- Si pot, ha de col•locar la fitxa Chromino que acaba de robar. El torn passa al jugador de la seva esquerra.
- Si no pot col•locar la fitxa Chromino que acaba de robar se la queda i el seu torn passa. El jugador de la seva esquerra serà el següent en jugar.

S'ha de tenir en compte que quant més avançada estigui la partida, més probabilitats tindran els jugadors de complir la regla dels dos contactes. De fet, és probable fer 3, 4, 5 o fins i tot 6 contactes quan col•loquis una única fitxa Chromino.



FINAL DE LA PARTIDA

Quan un jugador només tingui una fitxa Chromino ha de donar-li la volta i posar els colors cara amunt de tal manera que tots puguin veure-la. Un jugador no pot col•locar una fitxa Chromino Camaleó com a última fitxa. Si la última fitxa que li queda és un Chromino Camaleó haurà de robar una fitxa nova. El jugador que col•loqui primer la seva última fitxa Chromino serà el guanyador. No obstant, la partida continua fins al final de la ronda, i si altres jugadors són capaços de col•locar la seva última fitxa Chromino durant aquest últim torn també seran considerats guanyadors.



CHROMINO™



REGLES ALTERNATIVES

Quan es triï una versió o regla alternativa s'ha de mantenir durant tota la partida.

► *Robar fitxes Chromino noves*

Al principi de la partida els jugadors poden acordar:

- 1) seguir la regla bàsica tal i com s'ha explicat anteriorment;
- 2) o que se segueixi robant fitxes fins que el jugador tregui una fitxa Chromino que pugui col·locar a la taula, sense posar un límit al número de fitxes seguides que es puguin robar;
- 3) aplicar l'anterior regla, però posant un límit de fitxes robades, com 3, 4 o 5, per exemple.

► *Administrant la teva mà de fitxes Chromino*

Al principi de la partida els jugadors poden decidir:

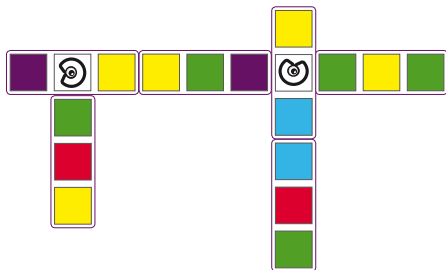
- 1) ocultar les seves fitxes Chromino (tal i com s'ha explicat anteriorment);
- 2) o, especialment si és una partida amb molts jugadors, col·locar les fitxes cara amunt davant de cada jugador, per a que la resta de jugadors vegin les que els hi queden.



► Variant Patufet

Si estàs jugant a Chromino amb nens petits els hi pots ensenyar a jugar com si fos un joc normal de Dominó, de tal manera que hagin de connectar amb un únic color amb les puntes de les fitxes. Al col·locar la fitxa Chromino Camaleó en perpendicular (com les fitxes dobles al dominó) el joc s'estendrà en varies direccions, una de les particularitats de Chromino.

EX : PATUFET

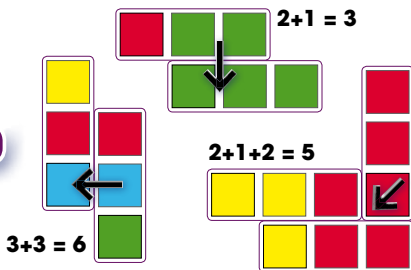


► Partides avançades

És possible, fins i tot recomanable per a jugadors veterans, jugar atorgant punts cada cop que es col·loqui una fitxa, depenent de la complexitat de la pròpia fitxa i de com s'hagi col·locat.

- 1) Cada fitxa Chromino té un valor igual al número de colors diferents (1, 2 o 3, les fitxes Camaleó valen 3 punts).
- 2) Quan es col·loca una fitxa Chromino, suma el valor de la fitxa que acabes de col·locar i de les fitxes amb les que està en contacte.

EX : AVANÇADES



CHROMINO™



ELS REPTES

Els reptes ofereixen una forma diferent de jugar.

L'objectiu del repte és trobar totes les possibles posicions per a una o vàries fitxes Chromino determinades. El número que estigui al costat de cadascuna és el màxim de posicions possibles que puguin trobar-se.

