

La règle de ce jeu repose sur deux principes indissociables : le principe d'assemblage des pièces par **juxtaposition médiane** et le principe de validation des juxtapositions par **bilan des couleurs**, une autre façon d'aborder l'addition des entiers relatifs.



## Matériel

Le jeu est composé de 32 pièces rectangulaires appelées Dominatos.

## But

Être le premier à se défaire de ses Dominatos.

## Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs.

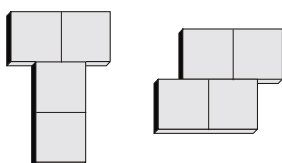
## Mécanisme

L'assemblage des Dominatos sur la table se fait par « juxtaposition médiane » validée par le « bilan des couleurs ».

## Juxtaposition médiane

**La juxtaposition médiane consiste à toujours mettre un carré d'un Dominato en contact médian avec les deux carrés d'un autre Dominato.**

Les deux types de juxtaposition auto-risée sont représentés ci-contre.

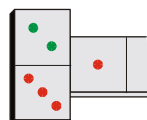


## Validation de la juxtaposition

**Tout carré mis en juxtaposition médiane avec un Dominato doit représenter le bilan des couleurs de ce Dominato.**

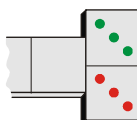
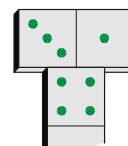
## Bilan des couleurs

**La valeur du bilan des couleurs d'un Dominato est le nombre de points que la couleur dominante a en supplément de l'autre. Sa couleur est celle de la couleur dominante.**



Le carré contenant un point rouge représente le bilan des couleurs du Dominato de gauche.

Le carré contenant quatre points verts représente le bilan des couleurs du Dominato du dessus.



Le carré « vide » en contact médian avec le Dominato de droite représente le bilan des couleurs de ce Dominato.

## Liaisons

### Liaison simple

Toute juxtaposition qui nécessite un seul bilan des couleurs pour être validée est appelée liaison simple.

### Liaison double

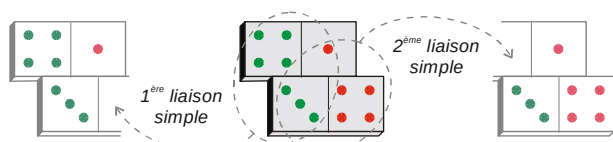
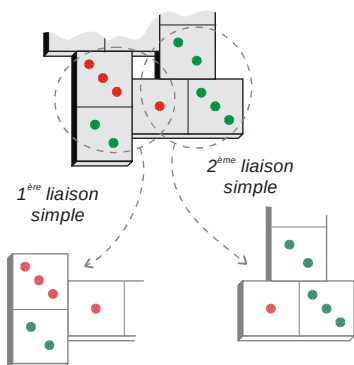
Une juxtaposition qui nécessite deux bilans des couleurs pour être validée est appelée liaison double.

Ce type d'assemblage fait donc apparaître deux liaisons simples en un seul coup.

Il existe deux types de liaisons doubles :

- la liaison dite en « **double T** » représentée à droite ;

- la liaison dite « **imbriquée** » représentée ci-dessous.

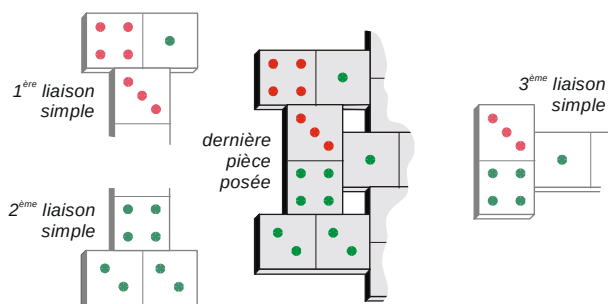


### Liaisons triples et quadruples

Il s'agit de liaisons validées par trois bilans des couleurs pour la triple et quatre bilans pour la quadruple.

On réalise alors trois ou quatre liaisons simples en un seul coup.

L'assemblage ci-dessous représente une liaison triple.



### Déroulement d'une partie

- Les joueurs se partagent les Dominatos au hasard et de façon équitable.
- Le joueur désigné pour débiter la partie, retire de son jeu le Dominato de son choix et le pose, face visible, sur la table.
- Le joueur suivant doit juxtaposer correctement l'un de ses Dominatos à celui déjà posé sur la table.
- La partie se poursuit en jouant à tour de rôle.
- Si un joueur ne peut pas placer de Dominato, il passe son tour.
- Si un joueur place un Dominato de façon illicite, il doit le reprendre et passer son tour. De plus, l'adversaire qui a remarqué l'erreur choisit et lui donne l'un de ses propres Dominatos.

**Une liaison double permet de rejouer.**

**Une liaison triple ou quadruple donne la partie gagnée sur-le-champ.**

### Scores

A la fin d'une partie, chacun compte le nombre de Dominatos non placés qui lui reste, cela détermine les points qu'il reçoit.

S'il s'agit d'une partie gagnée par une liaison triple ou quadruple, on applique la même règle en considérant que le vainqueur n'a plus de Dominato et que les autres joueurs en ont chacun **10 de plus**.

Au bout de plusieurs parties, le vainqueur est celui qui totalise le plus petit nombre de points.

