

# Dominos Florentins

Le jeu de la corporation des orfèvres commence par le choix de la couleur. S'il y a quatre joueurs, chacun prend l'une des 4 cartes „noires" et la pose à découvert devant soi; il fixe ainsi la couleur des espaces dans lesquelles il veut rassembler ses pierres précieuses:

ROUGE	jade
BLEU	ambre
VERT	rubis
OCRE	lapis-lazuli

Les 48 cartes restantes sont battues puis mises en tas, face cachée. Chaque joueur reçoit 4 cartes de ce tas qui ne sont pas montrées aux autres joueurs.

## But du jeu

L'objectif de chaque joueur est de placer autant de pierres précieuses que possible dans les espaces fermés de sa couleur.

## Jeu à quatre

Le plus jeune commence et place à son choix l'une de ses 4 cartes au milieu; il tire ensuite une nouvelle carte dans le tas.

Les autres jouent à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre: chaque joueur place l'une de ses 4 cartes de telle manière que la couleur des cases contiguës corresponde et tire une nouvelle carte dans le tas. ①

Si un joueur ne peut ou ne veut pas placer de carte, il doit poser l'une de ses cartes à découvert sur la table. Il tire ensuite une nouvelle carte du tas et le tour est au suivant. La carte découverte (face visible) est mise de côté et ne pourra être utilisée que lorsqu'il n'y aura plus de cartes dans le tas.

Partant de la carte du milieu, il se forme dans un premier temps une croix. Cette croix doit compter 3 cartes dans chacune de ses branches. Une fois la croix terminée, on peut commencer à remplir les espaces libres entre les branches. ②



jade



ambre



rubis



lapis-lazuli

Ainsi la croix est peu à peu complétée pour faire un carré de 7 cartes sur 7. Dans cette phase du jeu, les joueurs peuvent placer leurs cartes n'importe où, avec la limitation suivante: les couleurs de 2 bords de leur carte doivent toujours correspondre avec celles des cartes déjà en place. La carte ne peut donc qu'être placée dans un coin libre. ③

**A partir du moment où le tas est entièrement utilisé, tous les joueurs posent leurs cartes face visible sur la table** (elles s'y trouveront donc avec les autres cartes qui auront été posées pendant la partie). Chacun peut alors se servir de n'importe quelle carte pour la placer, y compris celles des autres joueurs.

Le jeu continue et chaque joueur joue à son tour jusqu'à ce que toutes les possibilités aient été épuisées. Il reste en général quelques cartes qui ne peuvent être placées. Si les 48 cartes ont toutes pu être placées, un des 4 coins du carré reste libre.

A la fin, chaque joueur peut placer sa carte „noire“ au bord du carré – et seulement là. C'est la dernière possibilité d'entourer encore quelques pierres précieuses.

Le gagnant de la partie sera celui ou celle qui aura réussi à enfermer le plus grand nombre de pierres précieuses dans des espaces fermés de sa couleur. ④

### **Problèmes particuliers**

Il peut arriver en début de partie que personne ne puisse placer de cartes. Dans ce cas, chaque joueur pose ses 4 cartes à découvert sur la table et tire 4 nouvelles cartes du tas. Les cartes découvertes ne peuvent plus être utilisées tant qu'il reste des cartes dans le tas.

### **Jeu à deux ou à trois**

Les dominos florentins sont un jeu qui peut aussi se jouer à trois ou à deux. Les règles restent les mêmes; chaque joueur joue avec une seule couleur et une seule sorte de pierre précieuse. 1 ou 2 cartes „noires“ sont enlevées du jeu. Dès que les cartes sont distribuées aux joueurs,

4 cartes (jeu à trois) ou

8 cartes (jeu à deux)

sont sorties du tas et mises à découvert.

Elles ne peuvent être placées que lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le tas.

# Glück Verstand & Edelsteine



