

# Bendomino<sup>®</sup>





**CONTENU:** 28 Bendominos

## LA TACTIQUE EST AU TOURNANT

On joue au Bendomino comme aux dominos, à un détail près : leur forme originale permet de bloquer ses adversaires plus facilement.

## BUT DU JEU

Se débarrasser le premier de ses bendominos.

## PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les 28 Bendominos, faces cachées, au centre de la table.

2 joueurs: chacun pioche 7 Bendominos.

3 joueurs: chacun prend 6 Bendominos.

4 joueurs: chacun en pioche 5.

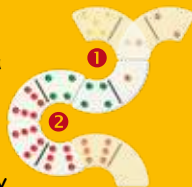
Chacun place ensuite ses Bendominos devant lui, debout (sur la tranche) de manière à ce que les faces numérotées soient non visibles des autres joueurs. Le reste des pièces constitue la pioche.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur ayant le double le plus haut dans son jeu joue le premier en plaçant cette pièce, face visible, au centre de la table. Si il n'y a pas de double, le bendomino le plus haut doit être joué. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour, les joueurs doivent placer un Bendomino, face visible, à une des extrémités du jeu. La face de la pièce ajoutée doit indiquer le même chiffre que celle à laquelle elle se connecte.

### Exemple ① - Position ouverte:

Le prochain Bendomino peut être placé dans les deux sens (vers la droite ou vers la gauche):



### Exemple ② - Position fermée:

Le prochain Bendomino ne peut être placé que dans un sens (ici vers la droite) car il n'y

a pas assez d'espace libre pour placer une pièce allant dans l'autre sens.

## PIOCHE:

Si un joueur ne peut poser une pièce, il doit piocher jusqu'à ce qu'il en trouve une jouable ou jusqu'à ce que la pioche soit vide. Si la pièce piochée peut être jouée, le joueur doit la jouer immédiatement.

Positions Bloquées: il y a différentes façons de bloquer l'une ou les deux extrémités du jeu :

A- les numéros demandés ne sont plus disponibles;

B- les numéros demandés allant dans le « bon sens » ne sont plus disponibles;

C- une extrémité du jeu est enfermée dans un cul de sac;

D- les deux extrémités sont connectées (cas rare).



## FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque :

- Un joueur a joué toutes ses pièces : il gagne la partie
- Ou la pioche est vide et tous les joueurs passent leur tour sans pouvoir jouer : celui qui a le moins de points en main gagne la partie ( chaque point de couleur sur les dominos compte pour un point).

## VARIANTES

### EN ÉQUIPES

On constitue 2 équipes de 2 joueurs, chaque partenaire étant assis l'un en face de l'autre. Chaque joueur prend 7 dominos et il n'y a donc pas de pioche. L'équipe gagnante est celle dont l'un des joueurs est vainqueur selon les règles classiques; elle remporte le cumul des points restant dans les mains de l'équipe adverse.

### MANCHES MULTIPLES

Le vainqueur d'une manche inscrit le cumul des points restant dans les mains de son ou ses adversaires.

Le premier joueur qui atteint 100 points gagne la partie.

# Bendomino®

A game created by Thierry Denoual. © 2005-2013 Thierry Denoual.  
All rights reserved for all countries. Bendomino is a trademark of Blue Orange.

Jeu créé par Thierry Denoual © 2005-2013. Tous droits réservés pour tous pays.  
Bendomino est une marque déposée de la société Blue Orange.

Juego creado por Thierry Denoual © 2005-2013. Todos los derechos reservados  
para todos los países. Bendomino es una marca registrada de la sociedad Blue  
Orange.

Gioco creato da Thierry Denoual © 2005-2013. Tutti i diritti riservati per tutti i paesi.  
Bendomino è un marchio depositato dalla società Blue Orange.

Ein Spiel von Thierry Denoual © 2005-2013. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten.  
Bendomino ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

Spel ontwikkeld door Thierry Denoual © 2005-2013. Alle rechten voorbehouden  
voor alle landen. Bendomino is een geregistreerd merk van de onderneming Blue  
Orange.

Jogo criado por Thierry Denoual © 2005-2013. Todos os direitos reservados para  
todos os países. Bendomino é uma marca registada da sociedade Blue Orange.



[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

