

Règles du jeu



 Jean-Louis Roubira
 Pauline Détraz

OK-MO



LE PRINCIPE DES DOMIKOS

Un « **domiko** » est une tuile unique, identique au recto et au verso.



Ses 4 côtés sont composés de 5 bordures. La **bordure diagonale** est plus longue que les 4 autres.

Dans DOMIKO, vous devez assembler **8 domikos** pour former une figure. Pour cela, les domikos doivent être connectés par **au moins une bordure de même couleur ET de même longueur** :



C'est bon !



C'est bon !



Mauvaise couleur !



Mauvaise longueur !



Le sommet ne suffit pas !



MATERIEL



48 domikos différents



1 jeton rapidité



1 carnet de score



BUT DU JEU



Avoir obtenu le maximum de points au terme des manches.



MISE EN PLACE



Distribuez **8 domikos** à chaque ludiste.

Préparez un **minuteur de 2 minutes** (téléphone, sablier, clepsydre...) et posez-le au centre de la table puis placez le **jeton rapidité** à côté.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE



Lorsque tout le monde est prêt, criez « **DOMIKO !** » : chaque ludiste agence ses 8 domikos pour obtenir un maximum de points.

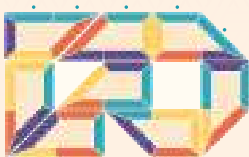
Il y a 2 façons de gagner des points avec une figure de 8 domikos :

LA SUITE



C'est la plus grande suite de bordures identiques **non-rouge** sur le contour extérieur.

Vous gagnez **2 points par bordure qui forme votre suite** (il faut au moins 2 bordures).



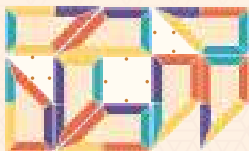
*Jonas a réalisé une suite de 6 bordures bleu clair sur le contour extérieur. Il marque donc **12 points**.*

LES PATIOS



Ce sont des **espaces vides fermés par des bordures**. Les patios sont donc à l'intérieur de la figure.

Vous gagnez **2 points par bordure qui forme chacun de vos patios**.



*Noémi a réalisé 3 patios formés par un total de $3 + 4 + 3$ bordures. Elle marque donc **20 points**.*



*Christina a réalisé un patio formé par un total de 9 bordures. Elle marque donc **18 points**.*



FIN DE MANCHE



Le premier ludiste qui récupère le **jeton rapidité** lance le minuteur.

RAPIDITÉ



Vous gagnez le « **Bonus rapidité** » de **2 points** (il s'ajoute à votre score sur cette manche).

Vous ne pouvez plus toucher à vos domikos. N'oubliez pas de déclencher le minuteur : les autres ludistes ont 2 minutes pour terminer.

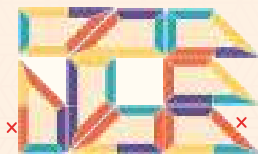
À la fin du minuteur, plus personne ne touche ses domikos. Chaque ludiste compte les points de sa **suite** et de ses **patios** mais **attention ! Il y a 2 façons de perdre des points : les bordures rouges sur le contour extérieur et les erreurs de connection.**

LES ROUGES



Vous perdez **1 point** par **bordure rouge présente sur le contour extérieur.**

Les bordures rouges doivent être enfermées à l'intérieur de la figure. Pour cela, elles doivent être connectées ou doivent former un patio.



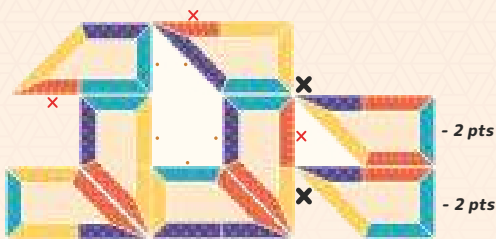
Clément a réalisé la figure ci-contre. Il a enfermé toutes les bordures rouges sauf deux. Il perd donc 2 points.

LES MALUS



Chaque erreur et chaque domiko absent de la figure **enlève 2 points du total.**

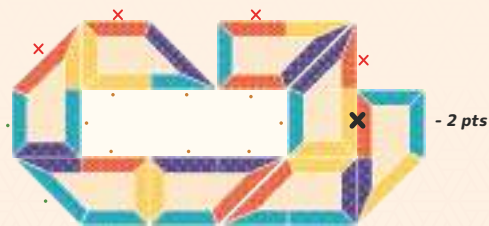
Si des **domikos** sont **mal connectés** ou **non connectés** à la figure, ils sont **mis de côté** : le score de la figure est calculé sans eux puis on soustrait les malus.



Ici, Martin a 2 domikos qui ne sont pas connectés au reste. **Ils sont retirés.** Son ensemble de gauche rapporte :

- 10 pts de **Patio** (5 bordures)
- 6 pts pour sa **Suite** (3 bordures bleu foncé en bas)

Il a donc **16 points** avec sa figure et il a récupéré le jeton rapidité qui rapporte **2 pts**. Par contre, il perd **3 points** à cause des 3 rouges sur le contour extérieur et **4 points de malus** (2 points par domiko retiré). Il obtient donc un total de **11 points** ($16 + 2 - 3 - 4 = 11$ points).



Ici Aline a un domiko mal connecté à la figure. **Il est retiré.** Elle gagne :

- 12 pts pour sa **Suite** (6 bordures bleu clair en bas)
- 16 pts de **Patio** (8 bordures)

Elle a donc **28 pts** auquel elle retire **4 points de rouges extérieurs** et **2 points de malus** pour le domiko retiré soit un total de **22 points** ! ($12 + 16 - 4 - 2 = 22$)

La manche est terminée. **Chaque ludiste passe ses 8 domikos à la personne sur sa gauche.** On procède à une nouvelle manche.



FIN DE PARTIE



La partie se termine lorsqu'il y a eu autant de manches que de ludistes. Celui ou celle qui a cumulé le plus de points au terme des manches remporte la partie.

En cas d'égalité, les ludistes connectent leurs mains pour former une parfaite harmonie.

Remarque : Bien entendu, vous pouvez fixer un nombre de manches différent.

CONSEILS POUR BIEN COMMENCER

« On apprend ensemble. On comprend seul. » – Aruno Sensei

Pour bien vous familiariser avec les domikos, testez l'une après l'autre les 2 façons de gagner des points et la façon d'en perdre. Pour cela, prenez vos domikos et jouez 3 manches **sans minuteur** :

Manche 1 :



Réaliser la suite colorée la plus longue.

Manche 2 :



Réaliser un patio de taille maximale ou un maximum de patios.

Manche 3 :



Enfermer le maximum de rouges (en les connectant ou en formant des patios).

Dans ces manches d'initiation, prenez votre temps, ne comptez pas les points et aidez les autres quand vous finissez.





EXEMPLE



Nathalie

6 (suite) + 16 (patio) - 3 (rouges)



Rémi

12 (suite) + 14 (patio) - 4 (rouges) + 2 (jeton)



Profil	1	2	3	4	5	6	Total	Mène
Nath	19							
Rémi	24							

Super ! Pour une fois, Rémi mène au score. Courage Nathalie, ce n'est pas fini. Échangez vos domikos !

En observant les résultats, vous pourrez savoir qui a obtenu le meilleur score sur chaque lot. C'est l'un des aspects ludiques de DOMIKO ! Et c'est aussi pour cela qu'on fait tourner les lots.

Si vous souhaitez imprimer des feuilles de score, vous pouvez les télécharger sur la page Domiko de notre site internet : daimonplay.com



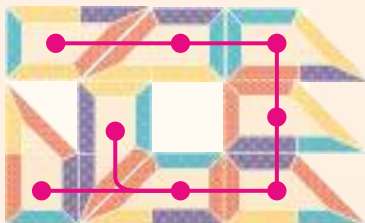
QUESTIONS FRÉQUENTES



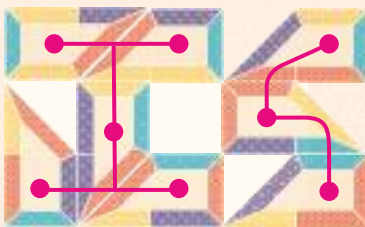
- 1** Deux bordures successives identiques comptent pour deux bordures ; elles sont bien séparées.



- 2 Attention** : Une figure est validée s'il n'y a pas de rupture dans les connexions de domikos.
Si une figure ne forme pas un ensemble connecté, la partie avec le plus petit nombre de domikos est retirée.
Le score de la plus grande partie est calculé puis **2 points par domikos retirés** sont soustraits du total.



Dans la figure réalisée par Antoine, chaque domiko est connecté à l'ensemble.
Tous les domikos sont reliés par un chemin. Sa figure est validée.



Ici, les 3 domikos de droite sont connectés entre eux mais ne sont pas connectés à ceux de gauche donc ils sont écartés et 6 points seront retirés du total.

3 Concernant les patios :

Attention ! Si les sommets des domikos ne permettent pas de les connecter, ils permettent par contre de fermer un patio.



Ici, les 2 sommets qui se rejoignent ne connectent pas les 2 domikos directement mais ils ferment le patio.

4 Concernant les suites :

Seule une suite colorée non-rouge est comptabilisée, les autres bordures identiques ne comptent pas.

Attention ! Les patios ne font pas partie du contour (ni les bordures connectées évidemment).



Ici, la suite bleu clair compte avec un enchaînement de seulement 3 bordures car le patio ne fait pas partie du contour (ni les bordures isolées ou connectées).

5 Concernant les rouges :

Il y a seulement 2 façons de les enfermer à l'intérieur de la figure :

En les connectant



En formant un patio





VARIANTES



MODE EXPERT

Pour passer en mode expert, vous pouvez :

- 🌀 **ajouter un bonus de 2 points « 0 rouge »** qui s'obtient si aucune bordure rouge n'est sur le contour extérieur)
- 🌀 **réduire le temps du minuteur à 1 min**
- 🌀 **prendre 9 domikos chacun** (mais 5 joueurs maximum)
- 🌀 **compter 1 pt par bordure pour les 2 autres suites non-rouges** sur le contour extérieur (après la suite qui compte 2 pts par bordure).

Et pour encore plus de challenge, ajoutez **D'AUTRES BONUS !**
Nous vous en proposons qui rapportent 2 pts chacun :

- « **3 patios** » : vous avez au moins 3 patios.
- « **6 à la suite** » : vous avez une suite d'au moins 6 bordures.
- « **Patio coloré** » : un patio a toutes ses bordures identiques.
- « **Symétrie** » : votre figure a une forme symétrique (sans tenir compte des motifs et des couleurs).
- « **Tangram** » : votre figure ressemble à quelque chose.

Atteignez-vous 40 points sur une figure ?

N'HÉSITEZ PAS À PARTAGEZ VOS IDÉES DE BONUS !



MODE ZEN

DOMIKO se joue aussi en solo mais sans temps limité. Ce mode est un défi tranquille, pour cultiver son jardin : prenez 8 domikos au hasard (ou 9) et cherchez à atteindre le maximum de points, tout simplement, sans le jeton rapidité ni le minuteur. Ensuite, augmentez le nombre de domikos pour plus de challenge !



AUTOUR DU JEU



Les « domikos » sont des dominos de forme trapèze avec des motifs inspirés du KUMIKO (組子), une technique japonaise d'assemblage de pièces en bois pour créer des ensembles géométriques. [KUMI] signifie « assembler » et [KO] signifie « bois ».

L'assemblage d'éléments est une activité qui stimule la créativité et utilise des compétences telles que la logique et l'observation. Domiko peut être un moment calme de réflexion comme un challenge compétitif.

Sur les domikos, vous trouverez des motifs différents afin que les personnes qui distinguent mal les couleurs puissent jouer :



CRÉDITS



Auteur : Jean-Louis Roubira

Illustratrice : Pauline Détraz

Chef de projet : Jonathan Pailloncy

Conseils game design : Grégory Pailloncy

Production : Nicolas Aubry - Synergy Games

Nous remercions la ludothèque de Canéjan (33) pour les tests effectués, en particulier Noémi, pour son implication, Alexandre, pour son regard acéré, et Clément, jeune testeur qui nous a confortés dans l'idée que ce jeu devait exister.

Merci également à l'équipe de Neoludis (Arnaud, Nicolas, Vincent, Julien et Lisa) ainsi qu'à Aline, Rachel et Martin pour leurs avis éclairés.



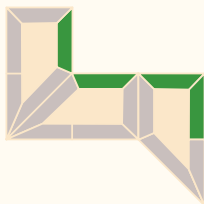


AIDE DE JEU : SCORING



LA SUITE
2 POINTS par bordure
successive identique

Les patios ne font pas
partie du contour.



LES PATIOS
2 POINTS par bordure
qui forme des patios

Un sommet peut
fermer un patio.



LES ROUGES
-1 POINT par rouge
sur le contour extérieur

Les patios ne font pas
partie du contour.



BONUS RAPIDITÉ



+2 POINTS

MALUS



-2 POINTS par domiko