

# Ortho Dominos 3

Un jeu de François Petit

La pochette contient 96 dominos (4 séries avec différents sons vocaliques, 24 dominos pour chaque série) et 2 plateaux de jeu.

## LES SONS VOCALIQUES

### LA BATAILLE DES DOMINOS

On choisit avec quelle série de dominos on va jouer : couleur jaune, bleu, orange ou violet. On prend les 24 dominos de la série choisie, on les pose face cachée sur la table et on les mélange. Puis chaque joueur prend 6 dominos (8 dominos pour 2 joueurs). Les autres dominos constituent la pioche.

Les dominos ont à gauche un son, à droite un mot. Il faudra trouver la bonne écriture du mot pour pouvoir poser l'écriture correspondante.

Le plus jeune joueur commence la partie. Il pose le domino de son choix sur la table.

Puis chacun à son tour peut placer un domino à un bout ou l'autre de la chaîne de dominos, si l'une de ses faces correspond à l'une des faces des dominos en fin de chaîne.

Si un joueur ne peut pas jouer, il doit prendre un domino dans la pioche et passe son tour.

Certains dominos ont en bas à droite un symbole. Il s'agit d'une action, jouée au moment où le domino est posé. Ces symboles donnent un bon dynamisme au jeu :

- la souris : le joueur rejoue ;
- le piège à souris : le joueur de son choix pioche un domino supplémentaire ;
- le fromage : le joueur suivant passe son tour ;
- les deux flèches : le joueur peut échanger un de ses dominos avec un domino de la pioche ;
- la flèche : le sens du jeu change.

Le premier joueur à avoir posé tous ses dominos gagne la partie. Si le jeu est bloqué (plus de pioche et personne ne peut poser de domino), le gagnant est celui qui a le moins de dominos.

Variante : On pourra poser un son à côté d'un autre son ou un mot à côté d'un autre mot.

### Le Misty





On choisit avec quelle série de dominos on va jouer. On sélectionne dans cette série 8 dominos par joueur, auxquels on ajoutera un domino d'une autre couleur pour jouer l'intrus. On mélange les dominos choisis et on les distribue aux joueurs. Ils seront tenus en main. On pose également 4 dominos en plus sur la table (pour l'action du symbole avec les 2 flèches).

Chaque joueur regarde s'il a une paire (écriture correspondant à une écriture manquante d'un mot). Si oui, il l'annonce aux autres joueurs et pose les dominos sur la table.

Ensuite, le joueur le plus jeune pioche un domino dans le jeu de son voisin de droite et voit s'il a une paire. Si oui, il l'annonce et la pose. Sinon, c'est au tour de son voisin de gauche. Et ainsi de suite... Les symboles sont bien sûr joués dans cette règle. Si un joueur a un domino avec 2 flèches, il le montre aux autres joueurs puis le pose face cachée sur la table et prend l'un des 4 dominos posés face cachée. Le domino intrus ne pouvant s'appareiller, le perdant est celui qui aura ce domino en main en fin de partie.

Variantes :

- l'adulte trie les dominos et prépare les paires écriture-mot, puis ajoute l'intrus et distribue les dominos aux joueurs. Cela permet que le jeu se termine quand il n'y a plus que le domino intrus dans les mains d'un joueur ;
- on pourra ne jouer qu'avec les mots pour les paires.

 in	Son en «in» l...di 	 un	Son en «in» une m...	 ain	Son en «in» une ...primante
----------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------

### BATAILLE NAVALE

Il est conseillé d'avoir pour chaque joueur un crayon lavable à l'eau (non fourni avec la pochette).

On choisit avec quelle série de dominos on va jouer.

Les 2 joueurs prennent un plateau de jeu. Chaque joueur ne peut voir le plateau de son voisin. Chacun pioche 6 dominos et les pose où il veut sur son plateau. Ensuite, un



joueur propose une case (A3, B6...). L'autre joueur doit indiquer si la case est vide, ou s'il y a un domino.

Si la case est vide, le premier joueur la coche pour ne pas le redemander.

S'il y a un domino, le second annonce s'il y a un son ou un mot sur cette case.

Si c'est un son, le premier joueur doit proposer un mot contenant cette écriture (ex : « en » : « trente »).

Si c'est un mot, le second lit le son à chercher puis le mot. Le premier joueur doit trouver l'écriture du son.

Un domino est gagné quand les 2 défis du domino ont été gagnés.

Puis c'est à l'autre joueur de proposer une case... Le premier joueur à gagner 4 dominos gagne la partie.

Remarque : On pourra pour des parties plus longues gagner tous les dominos posés sur le plateau.