

ZINGAMINO

Jeu Developpe par Dahmane & Yanni Dahmani© 2006

ZingaMino™ :

ZingaMino est un jeu similaire a jeu classique de Domino. Il y'a 4 groupes de Dominos avec des couleurs (4 couleurs) qui sont similaires aux 4 couleurs (ORANGE, VERT, VIOLET et JAUNE) sure le tableau de jeu et il y'a 16 dominos dans chaque groupe. Chaque domino a une combinaison de deux numéros. Les dominos vont de 0 a 4. Le tableau de ZingaMino a quatre cercles colores (ORANGE, VERT, VILOET et JAUNE) et sont connectes par un pont de connections qui sert pour poser les dominos qui sont : « DOUBLES » ou «ZINGA™ » (c.a.d JOCKER).

ZINGA™ :

Un domino **ZINGA™** est un domino spécial (c.a.d JOCKER) est a une valeur numérique qui dépend de son emplacement sur le tableau de jeu ZingaMino™. Sa valeur est de 16 points lors des comptes.

Le mot **ZINGA** vient de la langue d'Afrique du Sud (Swahili) est veut dire « Tourner au tour d'un cercle »

REGLES DU JEU ZINGAMINO

ZingaMino est un jeu pour 2-8 joueurs. Mieux jouer avec 4 joueurs.

Objectif:

Pour gagner un tour de ZingaMino il faut être le premier a étale ses dominos (ZingaMinos). Le gagnant de la partie comptabilise les points de tous les dominos de ses adversaires.

Pour gagner une partie de ZingaMino, il faut être le premier à comptabiliser 64 points après une ou plusieurs de partie de jeu.

Le DEFI:

Placer tes ZingaMinos (Dominos) sur le tableau de ZingaMino en s'assurant que :

- la couleur du ZingaMino est similaire a celle du cercle
- la valeur du ZingaMino est similaire que celle du ZingaMino déjà sur le tableau de jeu

Chaque joueur prend son tour. Si un joueur ne peut pas jouer il doit piocher (prendre un ZingaMino) du sac de dominos jusqu'à ce qu'il puisse placer son ZingaMino.

Commencer Une Partie de ZingaMino

1. Pour commencer la première partie de jeu de ZingaMino, chaque joueur prend un ZingaMino du sachet de jeu. Le joueur qui la le domino avec la plus grande valeur (la valeur est égale la somme des point du domino) commencera le premier a jouer. Notez que un domino Zinga/Zinga a une valeur de 16 points. On continue la partie avec le deuxième joueur dans le sens des aiguilles de la montre. Apres cette première partie, le vainqueur toujours commencera le premier.
2. Ensuite chaque joueur prends 8 ZingaMinos™ (Dominos) du sachet. S'assurer que vos adversaires ne voient vos ZingaMinos.

3. Pour debuter une partie de jeu il faut placer un ZingaMino qui est un DOUBLE (par exemple : 0|0, 1|1, 2|2, 3|3 ou 4|4) ou un « Joker » c'est-à-dire Zinga|Zinga. Si un joueur ne peut pas commencer la partie (parce qu'il/elle n'a pas un DOUBLE ou un Zinga|Zinga) il/elle doit piocher du sachet au tant de ZingaMino jusqu'a ce qu'il/elle puisse commencer le jeu.

4. La partie continue on jouant tour a tour suivant le sens des aiguilles de la montre. Chaque joueur joue son tour en placant un ZingaMino a la fois sur un des quatres cercles :

- i) La couleur du domino doit corespondre a la couleur du cercle
- ii) Le domino doit connecter a un autre domino avec la meme valeur
- iii) Seulement un domino DOUBLE ou ZINGA peut etre placer sur les places marwuees « Doubles or Zinga »
- iv) On peut remplir l'espace vide entre deux dominos si le domino placer a une valeur a chaque extremite similaire aux dominos a qui il se connecte.

5. Si un joueur ne peux pas jouer un de ses dominos, il doit aller piocher du sac de domino jusqu'a ce qu'il obtient un domino qu'il peut placer.

6. Si un joueur arrive a completer un cercle il gagne 16 points comme bonus.

GAGNER UNE PARTIE DE ZINGAMINO

A) Un joueur place tous ses dominos et crie « ZINGA ! ». Il/Elle comptabilise tous les points de ses adversaires.

B) Il ne reste plus de dominos dans le sachet et personne ne peux placer un domino (le jeux est bloqué). Dans ce cas le joueur avec le moins de point (la somme des points de tous les dominos en sa possession) est declare gagnant de cette partie de jeu.

Maintenant vous etes pret pour une autre partie de ZingaMino.

S'assurer que les dominos sont bien remues a l'interieur du sachet. Et le jeu reprends comme le premier tour.