



Règles

Jeux de dés et de dominos

pour des apprentissages
numériques
à l'école maternelle

M. Massot-Leprince CPC
D. Auvray - S. Oursel-Cailly PE
Falaise (14)

Mai 2013

Table des matières

Jeux à 1 dé.....	3
1. Le 1 maléfique.....	3
2. La Justice.....	3
3. Le Marathon.....	3
4. Le 15.....	4
5. Le grand cœur.....	4
6. Le gain du roi.....	4
7. Les six coups.....	5
8. Le sultan.....	5
9. Progression.....	5
10. Progression muette.....	6
11. La puce.....	6
12. La puce à chicanes.....	6
13. Le 21ème.....	7
Jeux à 2 dés.....	7
1. Le saut de la mort.....	7
2. La cage.....	7
3. Le jeu du cochon.....	8
4. Le « 12 » barré.....	8
5. Jackpot.....	8
6. Le onze.....	9
7. Le fermez la boîte.....	9
8. La grande course.....	10
9. Le jeu du sept.....	10
Jeux à 3 dés.....	11
1. Le martinetti.....	11
2. Le 21.....	11
3. Zanzi.....	12
Jeux à 4 dés.....	12
1. Les dés morts.....	12
2. Le jeu.....	12
Jeux à 5 dés.....	13
1. Le poker aux dés.....	13
2. Le Yam's.....	13
Jeux de dominos.....	14
1. La roue de la charrette.....	14
2. Les dominos en Normandie.....	14
3. Dominos traditionnels.....	15
4. Les dominos hongrois.....	15
5. Matador.....	15

Jeux à 1 dé

1. Le 1 maléfique

Le 1 maléfique se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie qui tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier des joueurs lance 5 fois le dé. Il compte ensuite le total de ses points. Le chiffre 1 est le maléfique, c'est-à-dire que si un joueur le tire, il ne finit pas ses 5 lancés et compte les points obtenus avant ce tirage. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie.

Pour intéresser encore davantage le jeu, il est possible de convenir d'un gain, constitué de pions, préalablement distribués à parts égales entre les joueurs. A la fin de chaque manche, une somme sera payée au gagnant par les perdants. Les manches se succèdent ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ne puisse plus honorer ses dettes.

2. La Justice

La justice se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé et une mise composée de 5 pions par joueur. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie qui tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après avoir distribué 5 pions par joueur, le premier joueur lance le dé 3 fois de suite. Il compte alors le total des points qu'il a obtenu avant de passer les dés à son voisin. Le joueur qui obtient le meilleur score se débarrasse alors d'un de ses pions qu'il met dans le pot. S'il y a égalité entre 2 joueurs, ils donnent tous deux un pion au pot. Le premier joueur qui arrive à se débarrasser de ses pions est le gagnant.

3. Le Marathon

Le marathon se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé.

Préparation :

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer. La partie tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu :

A tour de rôle les joueurs lancent le dé. Ils notent chaque fois que le dé s'arrête sur le 1. Le gagnant est le joueur qui, le premier, obtient le 1 pour la 42^{ème} fois. Cependant, un avantage est accordé au joueur qui arrive en tête à son 21^{ème} « 1 ». En effet, lorsqu'il arrivera à 40, il aura le droit de lancer le dé trois fois de suite, ce qui peut lui permettre de conclure.

4. Le 15

Le 15 se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé et une mise composée de 5 pions par joueur.

Préparation :

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer. La partie tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu :

A tour de rôle les joueurs lancent le dé le nombre de fois qu'ils désirent. Son but est d'obtenir un total de 15 ou un nombre inférieur le plus près possible de 15. Si on obtient un nombre supérieur à 15, on est éliminé. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, c'est celui qui a lancé le dé le plus petit nombre de fois qui a l'avantage. Le grand perdant, c'est-à-dire le joueur ayant obtenu le nombre le plus éloigné de 15 est pénalisé de 10 pions qu'il remet au gagnant. Les autres joueurs lui doivent un nombre de pions égal à la différence de points existante entre leur résultat et le résultat du gagnant. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de pions.

5. Le grand cœur

Le grand cœur se joue à 2 joueurs et plus avec un seul dé.

Préparation :

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie qui tournera dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous dessinent ensuite, sur une feuille, un cœur divisé en 6 parties et dans lesquelles ils inscriront les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Le jeu :

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et raye sur son cœur le numéro obtenu par le lancement du dé. S'il est déjà rayé, il doit l'offrir à son voisin de gauche puis au suivant si ce dernier le refuse. Le gagnant est le joueur qui, le premier a barré tous ses numéros.

6. Le gain du roi

Matériel : 1 dé et des jetons

But du jeu : gagner le plus de jetons possible

Peut être joué en maternelle mais faire compter les points par l'ATSEM, les MS ou les GS suivant la période de l'année.

Le jeu : Tous les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Celui qui a le nombre le plus élevé commence.

Le premier joueur lance le dé et prend autant de jetons qu'il y a de points sur le dé. Il passe ensuite le dé à son voisin de gauche qui joue à son tour.

Fin de la partie :

Quand tous les joueurs ont joué 5 fois, on compte ses jetons. Celui qui en a le plus a gagné.

7. Les six coups

Les six coups se jouent à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé.

Dessiner sur une feuille une grille avec le nom de chaque joueur et des lignes numérotées de 1 à 6.

Chacun leur tour chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence.

Le jeu : A tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Ils multiplient les points obtenus par l'un des nombres de 1 à 6. Chaque chiffre ne pouvant servir qu'une fois, il est de l'intérêt du joueur, s'il obtient un tirage de 6 de le multiplier dans la ligne des 6, ce qui lui fera un total de $6 \times 6 = 36$ (dans la ligne des 4, le même tirage ne rapporterait que $4 \times 6 = 24$ points). Au bout de 6 tours de table, on additionne les 6 lignes. Le joueur qui obtient le total le plus important a gagné.

8. Le sultan

Se joue à 3

Déterminer dès le départ un nombre de partie.

Pas passionnant car peu d'apprentissages numériques

Les joueurs lancent un dé à tour de rôle après avoir pris 10 jetons chacun. Le premier à obtenir un 6 est déclaré Sultan de la partie. Les autres joueurs deviennent les sujets du Sultan et ce dernier leur ordonne d'obtenir un certain nombre de points compris entre 1 et 6. Les sujets tentent leur chance chacun leur tour : celui qui rate paie un pion au Sultan, celui qui réussit reçoit du Sultan autant de pions que de points obtenus. Si un sujet obtient un 6, il devient Sultan à son tour, et le Sultan précédent est déchu.

9. Progression

Progression se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé.

Préparation :

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus important commence à jouer. La partie tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu :

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Le but est d'obtenir d'abord des tirages établissant une progression allant de 1 à 6 (il doit d'abord tirer le 1 puis le 2 puis le 3, etc...) et ensuite une régression allant de 6 à 1. Chaque fois qu'un joueur obtient le nombre qu'il désire, il le note. Le gagnant est le joueur qui, le premier arrive à revenir au chiffre 1. Les autres concurrents pourront continuer la partie afin de se départager.

10. Progression muette

Progression muette se joue à 2 joueurs et plus avec 1 dé. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus important commence à jouer. La partie tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé dans le but d'obtenir une progression allant de 1 à 6 (ils doivent d'abord tirer le 1, puis le 2, puis le 3, etc...) et ensuite une régression de 6 à 1. La partie doit se dérouler dans le silence le plus total. Si un des joueurs parle, il est pénalisé et doit recommencer sa progression au début.

Le gagnant est le joueur qui, sans prononcer un mot, arrive à revenir au chiffre 1.

11. La puce

La puce se joue à 2 joueurs et plus avec 1 seul dé sur un tapis.

Préparation :

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer.

Le jeu :

Il s'agit de faire sauter le dé comme une puce, d'où le nom du jeu. Pour ce faire, le joueur appuie avec l'index sur l'arête supérieure du dé. A tour de rôle, chaque joueur fait sauter le dé et additionne les points obtenus avec ceux de son précédent tirage. Le premier des joueurs qui arrive à 50 est le gagnant.

12. La puce à chicanes

Fin GS début CP (vers la soustraction), se joue après la puce.

La puce à chicanes se joue à 2 joueurs et plus avec un dé.

Préparation :

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer.

Le jeu :

Il s'agit de faire sauter le dé comme une puce. Pour ce faire, le joueur appuie avec l'index sur l'arête supérieure du dé. A tour de rôle, chaque joueur fait sauter le dé et additionne les points obtenus avec ceux de son précédent tirage. Si, en effectuant le calcul, il arrive sur un chiffre rond (10, 20, 30 etc...) il est pénalisé de 10 points qu'il soustrait de son total. Le premier des joueurs qui arrive à 50 a gagné.

13. Le 21ème

Le 21^{ème} se joue à 2 joueurs ou plus avec 1 dé.

Préparation :

Chaque joueur lance le dé, celui qui a le total le plus élevé commence la partie qui tournera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu :

A tour de rôle chaque joueur lance le dé. Il note lorsque le dé s'immobilise sur le 1. Le gagnant est celui qui obtient le premier son 21^{ème} « 1 ».

Jeux à 2 dés

1. Le saut de la mort

2 dés – 2 joueurs ou plus

Un chiffre entre 30 et 50 est choisi par les joueurs. A tour de rôle, on lance les dés et on additionne les points jusqu'à ce que l'on arrive au total demandé. Ceux qui dépassent le chiffre donné sont éliminés. Ils ont fait le « saut de la mort ». Gagne celui qui a fait le chiffre demandé ou celui qui en est le plus prêt. On laisse au joueur le droit de lancer 1 ou 2 dés.

2. La cage

Encore un jeu qui remonte au moyen âge. On commence par dessiner la cage. Chaque joueur possède 50 jetons au début de la partie. Les 2 dés sont jetés à tour de rôle. Les points obtenus, convertis en jetons, sont posés dans la case correspondante de la cage. Mais s'il y a déjà des jetons dans cette case, le joueur les prend. Seule exception, la case 7, où il faut toujours payer des jetons et ne jamais en prendre lorsqu'on fait un 7. Mais si on fait 2 ou 12, on prend tous les jetons de toutes les cases, le 7 compris, et on rejoue. Si, en jouant, on refait 2 ou 12, il faut mettre 1 jeton dans chacune des 11 cases de la cage.

Les joueurs qui n'ont plus de jetons sont éliminés. Le dernier joueur en piste ramasse tous les jetons qui restent.

3. Le jeu du cochon

Ce jeu peut se jouer dès la petite section en connaissant le jeu du « Cochon qui rit » disponible dans le commerce.

Le but du jeu est de parvenir le premier à dessiner un cochon. Chaque partie du cochon correspond à un nombre de points tirés avec 2 dés et doit être tiré dans un ordre.

Corps : 9

Tête : 6

Une oreille : 7

Une patte : 1) avec un

Queue : 6) seul dé

Quand un joueur a dessiné une partie d'un cochon, il continue à jouer

4. Le « 12 » barré

Matériel : 2 dés

Chaque joueur (3 au maximum) possède une piste divisée en 11 cases numérotées de 2 à 12.

Le jeu :

Chaque joueur jette le dé. Le score le plus fort commence.

Le premier joueur lance les dés et barre la case correspondante. Il joue jusqu'à ce qu'il tombe sur une case déjà barrée, dans ce cas, il passe la main à son voisin de gauche.

Fin de la partie :

Le premier joueur qui a barré toutes les cases a gagné.

5. Jackpot

2 à 8 joueurs

2 dés

1 chartre de mises

Beaucoup de jetons (au moins 20 par joueur)

Le but du jeu : Gagner le plus de jetons possible

Préparation :

Dessiner une chartre de mise constituée d'une bande de papier divisée en 10 sections et numérotée de 3 à 12.

Chaque joueur place un nombre égal de jetons sur la chartre à son gré.

La partie : Chaque joueur lance les dés à tour de rôle, et ajoute le total des points sortis.

Il rajoutera un jeton sur la case correspondant au total des points obtenus.

Exemple : un joueur sort un « 3 » et un « 5 », il ajoute un pion sur la case « 8 ».

Si un joueur sort un double « 1 », il ajoute un jeton sur toutes les cases de la chartre.

Chaque fois qu'un joueur rajoute un 4^{ème} jeton sur la case donnée (c'est à dire sur laquelle il y a déjà 3 jetons), il remporte tous les jetons de cette case.
Ceci est très intéressant lorsqu'il y a beaucoup de cases portant 3 jetons et que le joueur sort un double as.

6. Le onze

Pour les MS/GS

Le Onze se joue avec 2 dés à 2 joueurs et plus.

Un nombre égal (20 serait bien) de pions est distribué entre les joueurs. Chacun des joueurs lance un dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie.

Tous les joueurs mettent un pion dans le pot. A tour de rôle, il lance les dés. Le but est d'obtenir un tirage égal à 11 points. Le premier des joueurs qui obtient ce chiffre encaisse le pot. Celui qui fait 12 points double le montant du pot. Celui qui fait moins de 11 points verse dans le pot autant de pions qu'il y a de points entre son total et le chiffre 11. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs n'est plus de points. Le gagnant est celui qui en totalise le plus grand nombre.

7. Le fermez la boîte



Matériel : un plateau comportant neuf plaques numérotées de 1 à 9.

Chaque joueur joue seul sa partie. Les joueurs disposent de 2 dés. Après chaque lancer, le joueur abaisse les plaques dont les chiffres correspondent au tirage, soit en décomposant les points de deux dés, soit en les additionnant. Supposons qu'il fasse 3 et 5 : il peut abaisser la plaque 8 ou les plaques 7 et 1, 6 et 2, 5 et « , 4 et (3 + 1). Les possibilités se réduisent au fur et à mesure. Un joueur continue à lancer les dés tant qu'il peut abaisser les plaques. Quand il ne peut plus jouer, la somme des nombres figurant sur les plaques restantes lui est comptée. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur dépasse le score convenu auquel cas il est éliminé et la partie recommence. Il est possible de fixer le nombre de tours : le gagnant est celui qui a marqué le moins de points.

8. La grande course

Se joue à 2 avec 2 dés et trois pions chacun.
Jouer côte à côte pour être dans le même sens.

Tracer sur une feuille de papier, un rectangle divisé en 24 cases (12x2). Chaque joueur jouera sur la rangée placée devant lui, numérotée de 1 à 12. A chaque tour on lance un dé. Pour faire entrer un pion en jeu, il faut faire 6, et on place le pion sur la case 1, ensuite on avance d'autant de cases que de points faits avec le dé, ou on fait rentrer un autre pion. Plusieurs pions peuvent être dans la même case, ce qui permet au joueur de les faire sortir ensemble du jeu.

Si un pion arrive à la hauteur de son adversaire, il doit revenir au point de départ.
Pour sortir du jeu, le pion doit se trouver exactement à la dernière case, sinon il revient au point de départ.

Le gagnant est celui qui a sorti ses trois pions du jeu.

9. Le jeu du sept

Il se joue avec 2 dés entre 2 ou plusieurs joueurs. On dessine un tableau formé de 2 rectangles égaux juxtaposés. Sur l'un d'eux on inscrit « MANQUE » (points 2, 3, 4, 5 et 6), sur l'autre : « PASSE » (points 8, 9, 10, 11 et 12) Chaque joueur est banquier à son tour.

Les autres joueurs disposent leurs mises sur une des 2 cases. Après avoir demandé : « Les jeux sont faits ? », le banquier lance les 2 dés. Selon le résultat :

- Il paie à égalité les enjeux placés sur « MANQUE » ou « PASSE » selon que les points additionnés des 2 dés donnent un chiffre inscrit dans « MANQUE » ou « PASSE ».
- Il ramasse les mises si les points additionnés des 2 dés donnent 7.

Le gagnant est celui qui a le plus de mises au bout des 2, 3 tours complets convenus à l'avance.

Jeux à 3 dés

1. Le martinetti

2 joueurs ou plus

Matériel : 3 dés, jetons, papier, crayon

Jouer en connaissant le jeu de « la progression ».

Il s'agit de passer sur toutes les cases de 1 à 12 et de 12 à 1. On trace un tableau de 12 cases numérotées de 1 à 12.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

Il faut tirer un as pour pouvoir commencer et poser sa marque sur le tableau. A chaque tour, le joueur ne lance les dés qu'une fois, mais il peut utiliser toutes les combinaisons que lui donnent les dés, soit en tenant compte des points de chacun, soit en les additionnant. Ainsi, pour le premier coup, il faut un as, mais le joueur obtenant par exemple 1,1,5 pourra arriver sur la case 2 en additionnant les deux as. Ses dés lui donnent également 5,6 et 7 qu'il ne peut employer dans ce cas., faute d'être sur la case 4. En revanche, un joueur arrivé sur la case 4 pourrait, avec les mêmes dés, aller jusqu'à 7 d'abord 5, puis 5+1 et enfin 5 +1 + 1. Dès qu'un joueur a épuisé toutes les possibilités offertes par son coup de dés, il pose sa marque sur la dernière case qu'il a pu obtenir. Le gagnant est le premier qui revient au point de départ.

Variante : si un joueur ne voit pas un nombre qu'il aurait pu utiliser, n'importe quel joueur peut le prendre à son compte en le signalant lorsque le joueur a passé les dés avant qu'ils n'aient été lancés de nouveau. Si deux joueurs revendiquent ce nombre en même temps, c'est celui de gauche du joueur défaillant qui en aura le bénéfice.

2. Le 21

3 dés – 2 joueurs ou plus

Pour gagner, il faut faire 21 ou le chiffre le plus près possible sans dépasser 21. Au premier tour, on jette 3 dés, au deuxième tour, 2 dés ; au troisième tour, 1 dé et on passe les dés au voisin qui fait de même.

3. Zanzi

Ce jeu se joue à deux joueurs ou plus, et avec trois dés. Chaque joueur a droit à trois jets et peut reprendre après le premier lancer un ou deux dés, de façon à essayer de former un Zanzi (trois dés identiques).

Quand il n'y a pas Zanzi, les points se comptent comme suit : As : 100 ; 6 : 60 ; 5 : 50 etc...

Quand il y a « Rampo » (égalité entre deux joueurs), le vainqueur est déterminé par un « coup sec ». Le gagnant est le joueur qui a fait « Zanzi » ou a obtenu le plus de points.

Jeux à 4 dés

1. Les dés morts

Pour les GS

Il se joue à 2 joueurs ou plus avec 4 dés.

Chacun lance un dé.

Celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie.

2. Le jeu

Chaque joueur lance les dés à son tour et totalise la somme des 4 dés. S'il sort 2 ou 5, il élimine les dés sans les totaliser et joue avec les dés restants en totalisant les points comme précédemment et il élimine les 2 et les 5 jusqu'à ce que tous les dés soient morts. Le joueur suivant joue à son tour.

Le gagnant est celui qui totalisera le plus grand nombre de points.

Variante : 1) tout ce qui fait 5 est éliminé. 2) le gagnant est celui qui totalise le moins.

Jeux à 5 dés

1. Le poker aux dés

Matériel : 5 dés – jetons

La partie se joue en 5 jeux.

Ce jeu de dés se joue à 2 joueurs et plus avec 5 dés et des pions servant de mise.

A tour de rôle, chaque joueur lance 1 dé, celui qui obtient le total le plus élevé commence à jouer.

Après que chacun a misé (fixer la mise à 3 jetons) un même nombre de pions, chaque joueur à son tour lance les dés et celui qui obtient la meilleure combinaison remporte la mise.

Combinaisons possibles dans l'ordre croissant :

- la paire (2 dés identiques, les autres dépareillés). La paire de 6 est gagnante par rapport à toutes les autres paires. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le gagnant est celui dont le total des trois dés est le plus important.

- 2 paires (2 fois 2 dés identiques)

- Le brelan (3 dés identiques)

- La quinte ou séquence (suite de 5 dés dans l'ordre)

- Le full (un brelan et une paire)

- Le carré (4 dés identiques)

- Le poker (5 dés identiques)

2. Le Yam's

Matériel : dés et calculette

Se joue avec 5 dés en 12 coups.

Chaque joueur dispose de 3 lancers de dés par coup.

Pour le premier coup, le joueur recherche les as, pour le second coup les 2, et ensuite les 3, 4, 5 et 6.

On inscrit les points au fur et à mesure. Lorsque le total provisoire dépasse 63, on ajoute un bonus de 37 points de prime. Le coup suivant, le joueur doit obtenir au moins 20 points, en additionnant les dés. Ensuite un maximum supérieur à 20 points. Enfin les « Full » (3 mêmes faces + 2 mêmes faces), la « Suite » (1, 2, 3, 4, 5) ou (2, 3, 4, 5, 6), le carrée (4 faces identiques) et le « Yam » (5 faces semblables), chacune de ces combinaisons valant 50 points. Si un joueur n'arrive pas à sortir ces combinaisons en 3 lancers, il passe son tour. Le gagnant est celui qui totalisera le plus de points en 10 coups.

1^{ère} étape : obligation de marquer les points dans l'ordre de la fiche en marque en descendant.

2^{ème} étape : possibilité de marquer de différentes façons : en descendant, en montant, au hasard...

se mettre d'accord au début du jeu.

Jeux de dominos

1. La roue de la charrette

Les dominos sont retournés face sur la table. Chaque joueur pioche 7 dominos. Les dominos restants constituent la pioche. Le joueur qui a le double 6, ou à défaut le double suivant, commence la partie.

A tour de rôle, chaque joueur pose un domino contre le domino déjà placé, s'il ne peut jouer il pioche.

Le joueur ayant placé tous les dominos est le gagnant.

Variante : dans le cas où le jeu est bloqué, c'est le joueur qui a le moins de points qui gagne.

2. Les dominos en Normandie

Le jeu de domino reste un jeu très connu, on y jouait beaucoup en Normandie. Jeu déjà en usage dans l'antiquité. Les dominos actuels ne se seraient répandus qu'à la fin du 18^{ème} siècle. Un jeu comporte 28 pièces de forme parallélépipédique dont le dos est noir (envers) et la face est blanche (endroit); la face est divisée en deux parties égales. Des points marqués sur chacune des parties indiquent la valeur des dominos. On reconnaît généralement les sept doubles : 0-0 ; 1-1 ; 2-2 ; 3-3 ; 4-4 ; 5-5 ; 6-6 et les 21 autres dominos dits composés : 0-1 ; 0-2 ; 0-3 ; 0-4 ; 0-5 ; 0-6 ; 1-2 ; 1-3 ; 1-4 ; 1-5 ; 1-6 ; 2-3 ; 2-4 ; 2-5 ; 2-6 ; 3-4 ; 3-5 ; 3-6 ; 4-5 ; 4-6 ; 5-6.

Dans notre région, la règle la plus courante autorisait de 2 à 4 joueurs. Quelque soit le nombre de partenaires, chaque joueur prend 7 dominos. Au premier tour, le joueur qui possède le plus gros le pose (à 4 joueurs obligatoirement le 6-6). Le joueur immédiatement à gauche posera alors un domino dont l'une des ½ faces sera identique à la ½ face libre du dernier domino posé ; la chaîne se poursuivra ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de dominos ou que plus personne ne puisse jouer (jeu bloqué) le vainqueur sera alors le joueur ayant le plus petit nombre de points dans son jeu.

Il est de tradition de disposer les doubles en travers. La chaîne ne peut avoir que deux extrémités (2 possibilités). Un joueur n'ayant dans sa main aucun domino correspondant à l'un des bouts de la chaîne passe son tour.

Si l'on joue à moins de quatre ; il restera un talon non retourné dont personne ne peut connaître les dominos.

Il est possible de jouer avec un enjeu. Dans ce cas, les joueurs s'accordent sur la valeur des points avant la partie et à chaque coup, les perdants donneront au vainqueur la somme correspondant au nombre de points qui leur reste en main ou la somme correspondant à la différence de points entre le gagnant et eux.

Parfois, notamment avec les enfants, la pioche ou pêche est autorisée. Lorsque l'on joue à deux, il reste 14 dominos (à 3 c'est 7) au talon qui seront piochés chaque fois que l'on ne possède pas le domino nécessaire pour le jeu.

3. Dominos traditionnels

1. Retourner les pièces faces gravées contre la table et bien les mélanger.
2. Prendre chacun un nombre égal de pièces : 7 pièces chacun pour deux ou trois joueurs ; 6 pièces chacun pour 4 joueurs. Les pièces restantes forment le talon ou la pioche.
3. Le joueur qui a le plus fort double joue le premier en déposant son double.
4. Le joueur placé à droite du poseur ajoute un domino en accolant deux faces de même chiffre et ainsi de suite. Une chaîne ne présente que deux extrémités libres.
5. Lorsqu'un joueur ne peut plus poser, il pioche un à un les dominos du talon jusqu'à ce qu'il puisse en poser un. Lorsque le talon est épuisé, il ne reste plus qu'à bouder.
6. Le gagnant est le joueur qui s'est débarrassé le premier de toutes pièces. On dit qu'il a fait « domino ».
7. Lorsque la chaîne est bouchée, les jeux sont abattus et le vainqueur est celui qui totalise le plus petit nombre de points.
8. Le concours se fait en quatre jeux de quatre parties.

4. Les dominos hongrois

Ce jeu de dominos se joue sur une ou plusieurs manches à 2 ou 3 joueurs.

Préparation :

Les dominos sont retournés face sur la table. Chaque joueur pioche ses dominos (12 pour 2 joueurs ou 8 pour 3 joueurs). Il les dispose devant lui, en arc de cercle pour les cacher de ses adversaires. Les dominos restants sont retirés du jeu.

Le Jeu :

Le joueur qui possède le double six ou le domino totalisant le plus grand nombre de points commence à jouer. Il pose sur la table le plus grand nombre de pièces possible en les juxtaposant de la même façon que dans la règle des dominos traditionnels. Lorsqu'il ne peut plus jouer, il cède sa place à son voisin qui doit compléter la chaîne déjà commencée. Lorsque tout le monde a joué une fois, la manche est terminée et chacun additionne le nombre de points figurant sur les dominos qui lui reste entre les mains. Le gagnant est le joueur qui totalise le moins de points.

5. Matador

Se joue avec les dominos. Il s'agit de constituer une chaîne, mais de façon à ce que les deux faces donnent un total de 7.

Exemple : A côté d'un 5, il faut un 2, à côté d'un 4, un 3. S'il se trouve un blanc à chaque extrémité, les dominos appelés « Matador » sont placés après un blanc. Ce sont le 6 - 1, le 5 - 2, le 4 - 3 et le 0 - 0. Ils sont placés dans le sens que l'on veut.

Pour jouer, chaque joueur prend 3 pièces, ce qui laisse une pioche importante.

Le gagnant est celui qui n'a plus de dominos ou celui qui en a le moins à la fin de la partie.