

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



© EDITIONS  
**gay-play**  
PARIS

LE JEU DE MOTS PASSIONNANT



**D I A M I N O**®



**D I A M I N O**®

LE JEU DE MOTS PASSIONNANT

© EDITIONS  
**gay-play**  
PARIS

## RÈGLE DU JEU

DIAMINO tient des dominos et des mots croisés. Un jeu permet de jouer à 2, 3 ou 4 personnes. Deux jeux permettent des parties de 5 à 8 joueurs. Chaque jeu comprend 63 carrés. 61 de ceux-ci comportent une lettre accompagnée d'un chiffre qui représente la valeur en points du carré.

Les 2 derniers carrés portant un diable servent de "joker", c'est-à-dire qu'ils peuvent remplacer n'importe quelle lettre mais n'ont aucune valeur en points. Ces diables ne peuvent être utilisés qu'en dernier lieu : soit seuls, soit avec les dernières lettres dont dispose le joueur.

### DISTRIBUTION

Le nombre de carrés à prendre par chaque personne est pour :

2 joueurs .....	16 carrés
3 joueurs .....	14 carrés
4 joueurs .....	12 carrés

Au-delà de 4 joueurs, jouer avec deux jeux (de même modèle, de préférence) et prendre pour :

5 joueurs .....	16 carrés
6 joueurs .....	15 carrés
7 joueurs .....	13 carrés
8 joueurs .....	12 carrés

Les carrés non distribués constituent la réserve.

**PRÉPARATION.** Placer tous les carrés à l'envers et les mélanger. Chacun tire un carré au sort : celui qui obtient la lettre la plus proche du début de l'alphabet jouera le premier.

Les carrés tirés sont remis dans le jeu, mélangés à nouveau et les joueurs prennent chacun le nombre de carrés indiqué ci-contre.

### MARCHE DU JEU

Le premier joueur place des lettres (5 au maximum) formant un mot lisible horizontalement ou verticalement.

Le joueur situé à sa gauche continue et pose à son tour 1, 2, 3, 4 ou 5 carrés de façon à former, avec les carrés déjà posés par le précédent joueur, un mot nouveau.

Les joueurs suivants font de même.

Le jeu doit à tout moment se composer de mots complets séparés entre eux par un ou plusieurs vides (voir l'exemple qui figure au verso).

Au cours d'un même tour, le joueur doit poser toutes ses lettres dans le même sens, soit horizontalement, soit verticalement.

Par conséquent, les lettres peuvent être placées : soit en haut, soit en bas, soit en haut et en bas, soit d'un côté, soit de chaque côté d'une lettre posée précédemment, soit encore, entre les lettres déjà posées, à la condition que les lettres qui se touchent forment toujours de véritables mots croisés, lisibles aussi bien dans le sens vertical que dans le sens horizontal.

Si un des joueurs se trouve dans l'impossibilité de former un mot avec son jeu, il doit échanger un de ses carrés avec un de ceux de la réserve. Cet échange compte pour un tour. Le carré qu'il dépose à la réserve est placé à l'endroit (lettre visible). Les carrés ainsi retournés peuvent être choisis ensuite par les joueurs au même titre que les autres carrés de la réserve.

Le jeu est terminé quand un joueur a réussi à placer tous ses carrés. Ce joueur est le gagnant.

Le nombre de points acquis par lui correspond au total des chiffres inscrits sur les carrés qui restent entre les mains des autres joueurs. Ce nombre de points est doublé si le joueur gagne en moins de 10 tours et triplé s'il gagne en 5 tours, au maximum.

## **REMARQUES**

Tous les mots figurant dans n'importe quel dictionnaire ou, tout simplement, dans le VOCABULAIRE ORTHOGRAPHIQUE LAROUSSE sont autorisés, à l'exception, toutefois, des abréviations.

Un carré posé ne peut être ni repris ni échangé. Pour se familiariser rapidement avec le jeu, le mieux est de reconstituer l'exemple indiqué au verso.

## **CONVENTIONS**

Les joueurs peuvent augmenter la difficulté du jeu en convenant :

- de limiter le temps octroyé à chacun pour poser ses carrés ;
- de limiter le vocabulaire à employer à un sujet déterminé, comme dans certains jeux radiopho-

niques ou télévisés : l'histoire, la chasse, le sport, etc...  
 - de limiter la surface de pose des carrés à une "grille" comprenant, par exemple, 9 carrés dans chaque sens.

## PARTIE "A TOUT CASSER"

Avec 2 jeux de DIAMINO (126 carrés), 2, 3 ou 4 joueurs prennent le double du nombre de carrés indiqué pour la partie normale. Toutes les règles précédentes s'appliquent, à l'exception de celle limitant à 5 le nombre de carrés à poser à chaque tour : chaque joueur doit s'efforcer de constituer les mots les plus longs.

## JEU DE PATIENCE POUR UN SEUL JOUEUR

Ranger les carrés par ordre alphabétique pour faciliter le jeu, puis employer à l'endroit la totalité des carrés en s'efforçant de faire un "mots croisés" aussi condensé que possible (Ex. 1). Ou bien, employer les carrés à l'endroit et à l'envers (les carrés à l'envers séparant les mots les uns des autres) pour faire un "mots croisés" comprenant 9 carrés dans la largeur et 7 dans la hauteur. Le jeu est d'autant mieux réussi qu'il comporte peu de carrés à l'envers.

Exemple n° 1

D	Y	N	A	M	I	T	E	R
U		A			D			I
N	E	R	F		A			
K		T						
E	C	H	O	I	R			B
R		E		L	I	C	O	L
Q		X			P		H	A
U			J			W		P
E	M	O	U	S	S	A		S
		O	G			G		
B	U	V	E	Z		O	V	E
						N		

Exemple n° 2

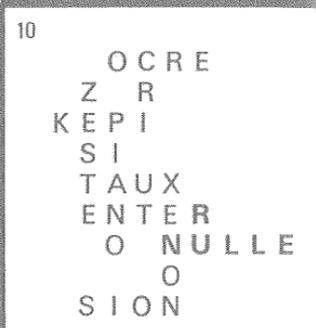
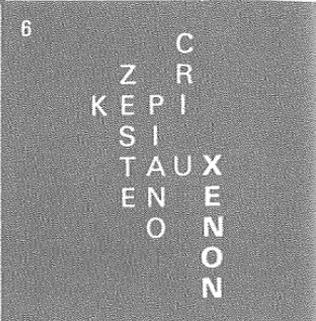
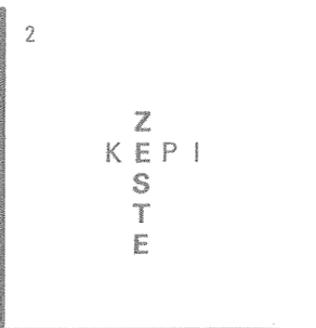
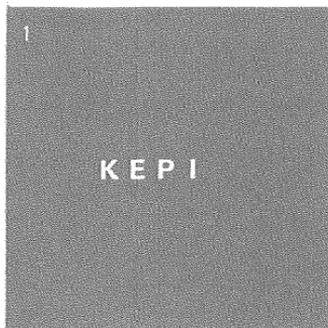
T	H	E	R	M	I	D	O	R
R	X		I		A	R	A	
U	S	A	G	E	U		T	
Q	M			L	I	P	P	E
U	N	E				H		S
E	N			C	A	I	D	
Z		S	K	I		N	O	N

*Au verso : exemple de la marche du jeu (plusieurs joueurs)*

## EXEMPLE

Le premier joueur pose, horizontalement, le mot **KÉPI**.  
Le deuxième joueur ajoute les 4 lettres suffisant à composer, verticalement, le mot **ZESTE**.  
Chaque joueur suivant ajoute, à son tour, de 1 à 5 lettres pour composer un mot nouveau et ce, jusqu'à ce que l'un d'eux ait posé tous ses carrés.

Dans l'exemple ci-contre, les mots nouveaux, constitués à chacun des 12 tours successifs, sont indiqués en caractères gras.



Autres Productions  
des Editions GAY-PLAY

- **DIAMINO-POKER**  
le poker d'as  
des mots (5 dés)
- **DIAMINO-COMPETITION**  
grand jeu de lettres  
avec plateau de jeu
- **DIAMINO CHINOIS**  
les mots croisés  
en cinq directions
- **PATATRAS**  
jeu d'adresse et  
d'équilibre  
(40 clowns plast.)
- **LA MAIN DANS LE SAC**  
jeu gai et plein d'animation  
pour tous âges
- **DIX PETITS INDIENS**  
jeu d'enquête d'après  
Agatha Christie

Pour les petits :

- **BABAR ET SES AMIS**
- **LE LOTO DE BABAR**
- **LE DOMINO DE BABAR**
- **MON BAOBAB**
- **PIGEON-VOLE**

3

Z  
KEPI  
SI  
TAUX  
EN  
O

4

Z  
KEPI  
SI  
TAUX  
EN  
O

7

C  
Z R  
KEPI  
SI  
TAUX  
ENTER  
O N  
O N  
N

8

C  
Z R  
KEPI  
SI  
TAUX  
ENTER  
O N  
O N  
SION

11

OCRE  
Z R  
KEPI  
SI  
TAUX  
ORIENTER  
O NULLE  
O  
SION

12

OCRE  
Z R  
KEPI  
SI  
TAUX Q  
ORIENTER U  
O NULLE  
O  
SION



### VARIANTES :



- Les joueurs peuvent moduler la difficulté du jeu en convenant :
  - de changer, en cours de manche, la lettre représentée par le diamino.
  - de limiter le temps imparti à chacun pour poser ses carrés.
  - de limiter le vocabulaire employé à un sujet donné : la géographie, le sport, les adjectifs, les prénoms...
  - de limiter la surface de pose des carrés à une « grille » comprenant, par exemple, 9 carrés de côté.
  - de refuser les verbes conjugués.
  - de ne poser le diamino qu'au dernier coup.
  - d'admettre que les carrés posés (y compris les diaminos) puissent être remplacés par une autre lettre à la condition que le nouveau mot ainsi formé soit toujours correct. Le joueur prend alors la lettre remplacée dans son jeu. On ne peut pas échanger une lettre sans former au même tour de jeu un nouveau mot avec la lettre « remplaçante ». (ex : pays/payé)

		P	A	L	E	T
R	I	A	M	A		
	Y					
	S					

		P	A	L	E	T
R	I	A	M	A		
	Y					
	S	E	P	E	E	

### CONSEILS :

Les joueurs ont intérêt à poser le plus tôt possible les lettres valant le plus de points afin de laisser le moins de points possible au gagnant.

Si vous pensez être bloqué par une ou plusieurs de vos lettres particulièrement difficiles à placer, n'attendez pas d'avoir posé toutes vos autres lettres pour échanger cette ou ces lettres contre un des carrés de la réserve : vous aurez plus de difficulté à former un mot lorsqu'il ne vous restera qu'une ou deux lettres.



### JEU DE PATIENCE POUR UN SEUL JOUEUR



Retirer les diaminos du jeu. Ranger les 61 carrés par ordre alphabétique pour faciliter le jeu, puis employer la totalité des carrés en formant des mots qui tiennent sur une surface de jeu la plus condensée possible.

	D	V		C	H	A	R	S		
B	O	X	A	S		I				
	Y		A	B	R	I	C	O	T	
D	R	O	L	E		Q		N	U	
		O			M	U	R		L	
K	E	P	I		E				I	
	H		J	U	S		T		P	
W	A	G	O	N			F	U	M	E
		N								
G	I	A	V	E	Z					

On peut aussi réaliser un « mots croisés » de 9 carrés sur 7 en employant des carrés à l'endroit (lettre lisible) pour former les mots et des carrés à l'envers (lettre cachée) pour séparer les mots les uns des autres. Le jeu est d'autant plus réussi qu'il comporte moins de carrés face cachée.

	V	U		B	R	O	D	A	
	O	W	U				R		
	D	Y	N	A	M	I	T	E	R
	A	G		N	U		I		
	G	O	S	A			T		
M	E	N					R	E	
A	S			S	E	C	H	E	Z



### AVEC DEUX JEUX DE DIAMINOS...



Avec deux jeux de diaminos, 2, 3 ou 4 joueurs prennent le double du nombre de carrés indiqué pour la partie normale. Toutes les règles précédentes s'appliquent, à l'exception de celle limitant à 5 le nombre maximum de carrés à poser à chaque tour. Les joueurs ont intérêt à former les mots les plus longs possible pour se débarrasser rapidement de toutes leurs lettres.

Au-delà de 4 joueurs, en gardant les mêmes règles de jeu A 5 joueurs, prenez 16 carrés chacun

- « 6 «
- « 7 «
- « 8 «
- « 15 «
- « 13 «
- « 12 «



**diamino**  
LE JEU DE MOTS PASSIONNANT

DUJARDIN SAS  
Parcolog  
ZA du Pot au Pin  
Hangar A4  
33612 CESTAS  
FRANCE  
NUMÉRO DE SIREN : 320 660 970 000 23  
Maugein imprimeurs - RCS B 825 680 119





## PRESENTATION DU JEU

- De 2 à 4 joueurs.
- Chaque partie se joue en plusieurs manches.

Le jeu comprend 64 carrés :

- 61 carrés comportent une lettre accompagnée d'un chiffre qui représente la valeur en points de la lettre figurant sur le carré.

- 3 carrés représentent un diable : ce sont les «diaminos».

Les diaminos peuvent remplacer n'importe quelle lettre mais n'ont aucune valeur de points. Ils peuvent être utilisés seuls ou en combinaison avec d'autres lettres. Le joueur pose le diamino en remplacement d'une lettre qui lui manque pour former un mot. Cette lettre ne pourra plus être changée au cours de la manche.

### BUT DU JEU :

Etre le premier à placer tous les carrés de son jeu en posant 1, 2, 3, 4 ou 5 lettres maximum à chaque coup.

### PREPARATION :

Placer tous les carrés à l'envers et les mélanger. Chacun tire un carré au sort : celui qui obtient la lettre la plus proche du début de l'alphabet jouera le premier. Les carrés tirés sont remis dans le jeu, mélangés à nouveau et les joueurs prennent chacun le nombre de carrés indiqué ci-dessous.

A 2 joueurs, prenez 16 carrés chacun

« 3 » « 14 » « »

« 4 » « 12 » « »

Chacun cache son jeu en plaçant les carrés sur la tranche, lettre face à soi (comme avec des dominos).

Les carrés non distribués constituent la réserve.



## MARCHE DU JEU :

Le premier joueur forme un mot de 5 lettres maximum.

Il place ses lettres sur la table pour que le mot soit lisible verticalement : de haut en bas ou horizontalement : de droite à gauche. C'est au tour du joueur situé à sa gauche de jouer : il pose à son tour 1, 2, 3, 4 ou 5 lettres de façon à former un mot nouveau avec les lettres déjà posées.

Il peut donc composer des mots de plus de 5 lettres puisqu'il utilise les lettres déjà posées.

Les joueurs suivants font de même. Tout nouveau mot doit avoir au moins une lettre commune avec un autre mot (voir ci-contre). Le joueur annonce à haute voix le mot formé, tout particulièrement s'il comporte un diamino.

Au cours d'un même tour, le joueur doit poser toutes les lettres qui composent son mot dans le même sens, soit horizontalement soit verticalement.

Par conséquent, les lettres peuvent être placées :

- au-dessus
- en-dessous
- au-dessus et en-dessous
- à droite
- à gauche
- à droite et à gauche

d'une lettre déjà posée, mais aussi entre des lettres déjà posées si toutes les lettres qui se touchent forment toujours de véritables mots croisés, lisibles aussi bien dans le sens vertical que dans le sens horizontal.




### ECHANGE :

Si un des joueurs se trouve dans l'impossibilité de former un mot avec les lettres de son jeu, il peut échanger une de ses lettres avec un des carrés de la réserve. Cet échange compte pour un tour. Le carré que le joueur dépose dans la réserve est placé à l'endroit (**lettre lisible**). Les carrés ainsi retournés peuvent être choisis par les autres joueurs au même titre que les autres carrés de la réserve. On ne peut changer qu'un seul carré à la fois.



## FIN DU JEU :

La manche est terminée lorsqu'un joueur a réussi à placer tous ses carrés. Ce joueur est le gagnant.

Le score marqué par le gagnant d'une manche est égal au total des chiffres inscrits sur les carrés qui restent aux autres joueurs.

Ce total est doublé si le joueur gagne en moins de 10 tours et triplé s'il gagne en 5 tours ou moins.

### DUREE DU JEU :

La partie se joue en plusieurs manches. Pour déterminer la durée du jeu, les joueurs conviennent, avant de commencer, que la partie se jouera :

- en un nombre déterminé de manches : par exemple, en trois manches (environ 1/2 heure). Le gagnant sera alors celui qui totalisera le plus de points.

- en un temps limité : le gagnant sera celui qui totalisera le plus de points au bout de 1/2 ou 1 heure de jeu par exemple.

- en un nombre défini de points : le gagnant sera le premier joueur à atteindre le total de points choisi au début de la partie, par exemple, le premier joueur arrivé à 30 points.

### REMARQUES :

Un carré posé ne peut être ni repris ni échangé.

Tous les mots figurant dans n'importe quel dictionnaire usuel sont autorisés. Les verbes conjugués sont admis mais pas les abréviations.

