



# JOMO

## MATÉRIEL :

**70 cartes** numérotées de 00 à 69 (chaque dizaine dans une couleur différente)



**22 jetons Point** (1 jeton = 1 point)



**1 Grand jeton Jomo**, attribué au premier joueur ayant joué toutes ses cartes



**1 bloc-notes** pour le suivi du score

## IDÉE DU JEU :

Le mot *Jomo*, issu de la langue des Mayas, signifie « espace » ou « intervalle ». Ce terme rare et poétique a été choisi pour illustrer l'importance des deux premières cartes jouées dans le jeu. Leurs valeurs définissent un intervalle (c'est-à-dire toutes les valeurs comprises entre ces deux nombres) qui conditionne les cartes pouvant être jouées par la suite pendant le même tour.

## BUT DU JEU :

Essayez de gagner un maximum de points.  
Les points sont symbolisés dans le jeu par des étoiles.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

### 1. Répartition des cartes :

Selon le nombre de joueurs, les cartes suivantes sont utilisées :

Nombre de joueurs	Cartes nécessaires	Couleurs retirées
2	0 - 29	vert, bleu, bleu marine, violet
3	00 - 39	bleu, bleu marine, violet
4	00 - 49	bleu marine, violet
5	00 - 59	violet
6	00 - 69	aucune

### 2. Mélangez ces cartes.

**3. Distribuez 10 cartes à chaque joueur.** Les 10 cartes restantes sont mises de côté, faces cachées.

**4. Placez les jetons Points et le jeton Joomo au centre de la table.** Préparez un crayon et le bloc-notes pour inscrire les scores.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Joomo* se compose de plusieurs manches.

- **Chaque manche comprend plusieurs tours.**
- Une manche se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main.
- Une nouvelle manche commence alors.

**La partie s'arrête lorsqu'un joueur atteint 20 points ou plus.**

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

On joue dans le sens horaire.


### 1. Début du tour :

- Le joueur à gauche du donneur joue une carte, qui devient une **carte de délimitation**.
- Il pose également un jeton Point de la réserve à côté (chaque tour vaut au moins 1 point).

### 2. Ordre de jeu :

- Le joueur suivant joue une carte, qui devient la **seconde carte de délimitation**.
- Cette carte est posée à côté de la première, laissant un espace où toutes les autres cartes du tour seront posées en pile.

### 3. Jouer une carte :

- Le joueur dont c'est le tour joue une carte dont la valeur est **comprise entre les deux cartes de délimitation** (ou une carte spéciale).
- Les  **doubles (00 - 11 - 22 - 33 - 44 - 55 - 66)** sont la seule exception à cette règle (voir Cartes spéciales).

### 4. Passer son tour :

- Si un joueur ne veut pas jouer de carte, il **passe**.
- Un joueur qui passe ne peut plus jouer de cartes pendant ce tour.

### 5. Fin du tour :

- Si personne ne joue après un joueur, ce dernier récupère les **jetons Point** et les **cartes jouées** pendant ce tour.

**Exemple :** les cartes de délimitation sont le 27 et le 32. Si un joueur possède encore les cartes 28, 30 et 31, il peut jouer le 31 pendant son tour. Si ce joueur rejoue et que tous les autres ont passé leur tour, il récupère alors les cartes du tour ainsi que les jetons Point correspondants. Cependant, les cartes 28 et 30 ne pourront plus être jouées pendant ce tour.

Si le jeton *Joomo* n'a pas encore été attribué pendant cette manche alors on procède à un nouveau tour. Le joueur ayant posé la première carte Délimitation devient à nouveau le premier joueur.



### Jeton Joomo

Le premier joueur à avoir joué toutes les cartes de sa main reçoit le jeton *Joomo*, qui vaut également un point. Cet événement marque la fin de la manche. Les autres joueurs peuvent toutefois continuer à jouer des cartes dans le tour en cours. Une fois celui-ci terminé, le décompte des points de la manche est effectué.

Le joueur ayant gagné le jeton *Joomo* mélange et distribue les cartes pour la manche suivante. Son voisin de gauche commence un nouveau tour avec la première carte de délimitation. Les jetons de marquage des points et le jeton *Joomo* sont de nouveau posés au centre de la table.

## CARTES SPECIALES

### Doubles (00, 11, 22, 33, 44, 55, 66)



Les cartes dont les deux chiffres sont identiques peuvent être jouées à tout moment, même si leur valeur ne correspond pas à l'intervalle défini par les cartes de délimitation.

### Cartes se terminant par un 5 (5, 15, 25, 35, 45, 55, 65)



Si une carte se terminant par un 5 est jouée comme **première ou deuxième carte de délimitation**, elle ne possède aucune particularité.

Si elle est jouée dans l'intervalle entre les cartes de délimitation, elle peut être posée **sur l'une des deux cartes de délimitation** au choix. Cela réduit l'intervalle, car cette carte devient une nouvelle borne de l'intervalle. Les cartes déjà posées dans l'intervalle restent en jeu, même si elles ne pourraient normalement plus être jouées.

**Exception :** La carte 55 peut également agrandir l'intervalle lorsqu'elle est posée sur l'une des cartes de délimitation.

### Dizaines (00, 10, 20, 30, 40, 50, 60)



Lorsqu'un joueur joue une carte avec une dizaine, la valeur du tour est augmentée d'un point. Un jeton Point supplémentaire est alors ajouté au tour pour indiquer cette augmentation.

**Attention :** Si, à la fin d'une manche, un joueur conserve des cartes Dizaine en main, il perd un point pour chacune d'elles. Les autres cartes restantes en main n'ont aucun effet négatif sur le score.

### Cartes à double fonction

Deux cartes spéciales ont une double fonction :

Le **00** est à la fois une Dizaine et un Double.

Le **55** est à la fois un Double et Une carte se terminant par un 5.

**Exemple :** Si les cartes de délimitation sont le 31 et le 46, la carte 55 peut être posée : Dans l'intervalle (entre 31 et 46) ; Sur la carte 31 (réduisant l'intervalle entre 46 et 55) ; Sur la carte 46 (élargissant l'intervalle entre 31 et 55).



## FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main. Le tour en cours est joué jusqu'à son terme, puis les points sont attribués.

### DÉCOMPTE DES POINTS D'UNE MANCHE

1. Additionnez les points de victoire gagnés au cours de la manche, y compris le point du jeton Joomo.
  2. Soustrayez un point pour chaque carte Dizaine encore en main.
  3. Le total obtenu correspond aux points de victoire pour la manche. Ce score peut être négatif.
- Les points de victoire de toutes les manches sont additionnés sur le bloc-notes.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint un total de 20 points ou plus.

Le joueur ayant le plus grand nombre de points l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs peuvent décider de continuer à jouer ou de partager la victoire.

# REMERCIEMENTS

---

Des remerciements particuliers s'adressent à : Babs, Benne, Demian, Felix, Heidi, Jakob, Jule, Klaus, Laura, Mara, Nathan, Nicky, Philine, Philipp, Silas, Thilini, Thorsten, Uller, Ute, Valentin et Vanessa.

# LES AUTEURS

---

Michael et Lukas deux passionnés de jeux, vivent respectivement à Brème et au bord du lac de Constance. Chacun partage son quotidien avec des chats, une famille – Lukas avec deux fils, Michael avec un – et l'amour de leur vie. Leur rencontre s'est faite par hasard lorsque Lukas, en vacances, a découvert le magasin de jouets « Seetroll », tenu par Michael. Depuis, une grande amitié les unit, ainsi qu'une passion commune pour la création de jeux.

© 2024 Game Factory  
Auteurs : Lukas Zach et Michael Palm  
Rédaction : Rolf Mutter

Distribution :  
Blackrock Games  
ZA du Pra de Serre  
63960 Veyre-Monton  
France  
[www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)

