

Svoora Retro Collection

# Domino

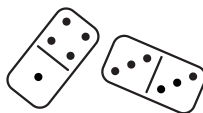
The Classic games in new adventures!

#23131

6+



2-4 PLAYERS



- EL.** Ντόμινο. Περιλαμβάνονται 28 κομμάτια.
- EN.** Domino. 28 pieces included.
- DE.** Domino. 28 Dominosteine enthalten.
- ES.** Dominó. 28 fichas incluidas.
- FR.** Domino. Il comprend 28 pièces.
- IT.** Domino. 28 pezzi inclusi.
- KA.** დომინო. 28 ნაწილაკი.

**EL** Οι παίκτες γυρίζουν ανάποδα όλα τα Ντόμινο, με την όψη προς τα κάτω και τα ανακατεύουν. Κάθε παίκτης διαλέγει 5 Ντόμινο και τα τοποθετεί όρθια μπροστά του, έτσι ώστε οι τελείες τους να είναι ορατές μόνο σε αυτόν και όχι στους υπόλοιπους παίκτες. Τα κομμάτια που περισσέουν, παραμένουν στοιβαγμένα στην άκρη. Ο παίκτης που έχει το υψηλότερο διπλό Ντόμινο, το τοποθετεί στο κέντρο του τραπέζιού για να αρχίσει ο γύρος. Αν κανένας παίκτης δεν έχει επιλέξει κάποιο διπλό Ντόμινο, τα κομμάτια επιστρέφονται, ανακατεύονται ξανά με αυτά που περισσέωσαν προηγουμένως και ο κάθε παίκτης επιλέγει 5 Ντόμινο ξανά.

Ο δεύτερος παίκτης προσπαθεί να ταιριάζει ένα από τα Ντόμινό του με την άκρη του διπλού που είναι στο τραπέζι. Για παράδειγμα, αν το πρώτο Ντόμινο είναι ένα διπλό 6, ο δεύτερος παίκτης μπορεί να προσθέσει στην άκρη του διπλού ένα Ντόμινο με "6". Ο επόμενος παίκτης μπορεί να παίξει προσπαθώντας να ταιριάζει το Ντόμινό του με το τέλος όποιου από τα δύο Ντόμινο επιθυμεί, στις δύο άκρες της γραμμής. Τα κενά ταιριάζουν με τα κενά. Τα Ντόμινο τοποθετούνται κατά μήκος, άκρη με άκρη, εκτός από την περίπτωση των διπλών, τα οποία, όπως φαίνεται στην εικόνα, τοποθετούνται πάντοτε "σταυρωτά".

Εάν κάποιος παίκτης δεν μπορεί να ταιριάζει ένα Ντόμινο στη γραμμή, θα πρέπει να πάρει ένα άλλο από την στοίβα, μέχρι να τύχει ένα κομμάτι που να μπορεί να ταιριάζει. Αν δεν μπορεί να το πετύχει ούτε με το τελευταίο κομμάτι από τα Ντόμινο της στοίβας, τότε χάνει τη σειρά του.

Ο γύρος συνεχίζεται μέχρι κάποιος παίκτης να έχει χρησιμοποιήσει όλα του τα Ντόμινο ή μέχρι κανένας παίκτης να μην μπορεί να ταιριάζει ένα Ντόμινο για να συνεχίσει. Κερδίζει το γύρο ο παίκτης που δεν του έχουν περισσέψει Ντόμινο ή αυτός που έχει Ντόμινο με τον μικρότερο αριθμό πόντων (τελείες). Οι πόντοι που κερδίζει ο νικητής είναι ίσοι με το άθροισμα των πόντων από τα κομμάτια Ντόμινο που περισσέωσαν στους υπόλοιπους παίκτες μείον το άθροισμα των δικών του πόντων (αν υπάρχουν). Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι κάποιος παίκτης να συγκεντρώσει 100 πόντους και να κερδίσει.

**En** To set up the game, all domino tiles should be face-down and mixed. Each player chooses five dominoes and stands them on their edge so that the other players cannot see the dots. The remaining domino tiles form the draw pile. The player who has chosen the highest double domino tile goes first. The double domino is placed in the center of the table so to begin the game. If no one has a double domino tile, all the dominoes are returned and mixed, together with the remaining ones, and the players draw again 5 tiles each.

The second player tries to match one of the dominoes to one end of the previously placed double. For example, if the first domino played is a double six, the second player may add any domino with a six on one end. The next player may play to the double six or try to match the end of the second domino played. Blanks match to blanks. Only one domino tile may be played per turn.

Dominoes are placed lengthwise end to end, except in the case

of a double as shown below. Doubles are always placed crosswise to the end they match.

In each player's turn, a domino must be placed in the row. If no domino matches, then the player must draw dominoes from the pile, until an appropriate tile is found. Should the last domino be drawn with no play possible, then the player loses the turn and tries again on the next round.

Play continues until a player is left with no tiles or until no one can play. The player with no dominoes left or with the least number of points (dots) on the remaining tiles, wins the round. The points granted to the winner are the result of the total dots of the opponents minus the winner's dots (if any). Rounds continue until one player scores 100 points. This player is the winner of the whole game.

**DE** Um das Spiel vorzubereiten, sollten alle Dominosteine verdeckt und gemischt werden. Jeder Spieler sucht sich fünf Dominosteine aus und stellt sie aufrecht vor sich hin, sodass ihre Punkte nur für ihn und nicht für die anderen Spieler sichtbar sind. Die restlichen Dominosteine bilden der Stapel. Der Spieler, der das höchste doppelte Dominostein gewählt hat, beginnt. Der doppelte Dominostein wird in die Mitte des Tisches gelegt, um das Spiel zu beginnen. Wenn kein Spieler einen doppelten Dominostein ausgewählt hat, werden die Dominosteine zurückgegeben, erneut gemischt und jeder Spieler wählt erneut 5 Dominosteine.

Der zweite Spieler versucht, einen der Dominosteine an ein Ende des zuvor platzierten Doppels zu bringen. Wenn zum Beispiel der erste gespielte Dominostein eine Doppel-Sechs ist, kann der zweite Spieler einen „6“-Domino an den Rand des Doppels hinzufügen. Der nächste Spieler kann spielen, indem er versucht, seinen Dominosteine am Ende beliebiger Dominosteine an einem der beiden Enden der Linie zu bringen. Die Lücken passen zu den Lücken. Pro Runde kann nur ein Dominostein gespielt werden.

Die Dominosteine werden der Länge nach aneinandergelegt, mit Ausnahme der Doppelsteine, die wie im Bild immer quer gelegt werden.

In jeder Runde eines Spielers muss ein Dominostein in die Reihe gelegt werden. Wenn kein Domino passt, muss er einen anderen vom Stapel nehmen, bis er einen Stein bekommt, der passen kann. Sollte der letzte Dominostein gezogen werden, ohne dass ein Spiel möglich ist, verliert der Spieler seine Runde und versucht es erneut mit der nächsten.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Spieler keine Steine mehr hat oder bis niemand mehr spielen kann. Der Spieler, der keine Dominosteine mehr hat, oder derjenige, der Domino mit den wenigsten Punkten hat, gewinnt die Runde. Die Punkte, die der Gewinner verdient, sind gleich der Summe der Punkte aus den Dominosteinen, die von den anderen Spielern übrig bleiben, abzüglich der Summe seiner eigenen Punkte (falls vorhanden). Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Spieler 100 Punkte gesammelt und gewonnen hat. Dieser Spieler ist der Gewinner des ganzen Spiels.

**ES** Para empezar a jugar, todas las fichas de dominó deben estar boca abajo y mezcladas. Cada jugador elige cinco fichas de dominó y las coloca en su borde para que los otros jugadores no puedan ver los puntos. Las fichas restantes forman una pila para dibujar. El jugador que ha elegido la ficha de dominó doble más alta comienza primero. El dominó doble se coloca en el centro de la mesa para comenzar el juego. Si nadie tiene una ficha de dominó doble, se devuelven todas las fichas y se mezclan, junto con las restantes, y los jugadores sacan de nuevo 5 fichas cada uno.

El segundo jugador debe jugar una ficha que coincida con el valor de la ficha doble en la mesa. Por ejemplo, si el primer jugador ha jugado un doble de 6, el segundo puede jugar cualquier ficha que tenga al menos un 6. El siguiente jugador puede jugar al doble de 6 o intentar igualar el final del segundo dominó jugado. Los espacios en blanco coinciden con los espacios en blanco. Solo se puede jugar una ficha de dominó por turno.

Las tejas deben disponerse longitudinalmente como en cadena, excepto en el caso de tejas dobles (ver figura). En el turno de cada jugador, se debe colocar una ficha de dominó en la fila. Si ninguna ficha de dominó coincide, entonces el jugador debe sacar fichas de dominó de la pila, hasta que se encuentre una ficha apropiada. Si se extrae la última ficha de dominó y no es posible jugar, el jugador pierde el turno y vuelve a intentarlo en la siguiente ronda.

El juego continúa hasta que un jugador se queda sin fichas o hasta que nadie puede jugar. Gana el jugador que haya agotado sus fichas o el que tenga menos puntos en su mano (es decir, la suma de los puntos de cada ficha). Los puntos del ganador son la suma de los puntos de los otros jugadores menos los suyos. Las rondas continúan hasta que un jugador alcanza los 100 puntos y, por lo tanto, es el ganador final.

**FR** Le but du jeu de Domino est d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos. On commence par mélanger tous les dominos, face cachée au milieu de la table et chaque joueur prend 5 dominos et qu'il place devant lui en prenant soin de les cacher des autres joueurs. Les dominos restants forment la pioche. Si personne n'a pas de tuile double domino, tous les dominos sont retournés et mélangés à nouveau, ainsi que ceux qui restent, et les joueurs piochent à nouveau 5 tuiles chacun.

Le joueur qui a la plus haute tuile double domino joue en premier. Le double domino est placé au centre de la table pour commencer la partie. Le joueur suivant doit poser l'un de ses dominos dont l'un des côtés est identique à un côté du premier domino. Un seul domino par tour pour chaque joueur. Dans la chaîne de dominos formée par les joueurs, les doubles sont posés perpendiculairement. Les joueurs peuvent réorienter la chaîne en posant leurs dominos de côté, mais sans bloquer la chaîne.

Exemple : On doit poser les dominos à la suite les uns des autres en le combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table. Lorsqu'un joueur n'a pas de domino à placer, il pioche un domino. S'il peut le poser, il le fait immédiatement. Si non il l'ajoute à ses dominos et le joueur perd son tour et réessaye un tour suivant jusqu'à en trouver un. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de tuiles ou que personne ne puisse jouer.

Le joueur qui n'a plus de dominos ou qui a le moins de points sur les tuiles restantes, gagne le tour. Les points accordés au gagnant sont le résultat du total des points de ces adversaires moins les points du gagnant, s'il obtient 100 points. Ce joueur est le vainqueur de toute la partie.

Le premier joueur qui arrive à un total de 100 est le grand vainqueur.

**IT** Per iniziare a giocare si posizionano le tessere faccia in giù sul tavolo e si mischiano. Ogni giocatore ne sceglie 5 e le gira sul fianco in modo che l'altro giocatore non possa vederle. Con le tessere restanti si forma una pila

da cui pescare. Inizia il giocatore che ha la tessera doppia più alta, ponendola scoperta al centro del tavolo. Se nessun giocatore ha una tessera doppia si ricomincia mischiando di nuovo le tessere.

Il secondo giocatore deve giocare una tessera che corrisponda al valore della tessera doppia sul tavolo. Per esempio, se il primo giocatore ha giocato una doppia da 6, il secondo potrà giocare qualunque tessera che abbia almeno un 6. Il giocatore successivo cercherà tra le proprie una tessera con un valore corrispondente a una delle 2 tessere sul tavolo, e la accosterà in modo da formare una catena. Anche lo zero è un valore valido. Si può giocare una sola tessera per turno.

Le tessere vanno disposte per il lungo come in una catena, tranne nel caso delle tessere doppie (vedi figura).

A ogni turno occorre giocare una tessera. Se questo non è possibile, il giocatore pesca una tessera dalla pila, fino a trovarne una che può essere giocata. Se nessuna tessera va bene, allora il giocatore passa il turno.

Il gioco continua finché un giocatore rimane senza tessere o finché nessuno può giocare. Vince il giocatore che ha esaurito le proprie tessere oppure quello a cui sono rimasti in mano meno punti (cioè la somma dei punti di ciascuna tessera). I punti del vincitore sono la somma dei punti degli altri giocatori meno i propri.

Si continuano le partite finché un giocatore avrà raggiunto i 100 punti, e sarà quindi il vincitore finale.

**KA** თამაშის დასაწყებად, ღომინოს ყველა ქვა უნდა აურიო ამოტირალდებულ. თითოეული მოთამაშე ირჩევს ხუთ ღომინოს და დგას მათ კიდეზე ისე, რომ სხვა მოთამაშეებმა ვერ აღინახონ ქვები.. დარჩენილი ღომინოს ქვები ქმნიან გათამაშების წყობას. მოთამაშე, რომელმაც აირჩია უმაღლესი ორმაგი ღომინოს ქვა, იწყებს თამაშს. ორმაგი ღომინო მოთავსებულია მაგიდის ცენტრში თამაშის დასაწყებად. თუ არავის აქვს ორმაგი ღომინოს ქვა, ისევ უნდა აირიოს ქვები ერთმანეთში და კვლავ აირჩიონ ახლები.

მეორე მოთამაშე ცდილობს დააკავშიროს ერთ-ერთი ღომინო ადრე განთავსებული ღუმლის ერთ ბოლოში. მაგალითად, თუ პირველი მოთამაშემა ღომინო არის ორმაგი ექვსი, მეორე მოთამაშეს შეუძლია დაამატოს ნებისმიერი ღომინო ექვსით ერთ ბოლოზე. მომდევნო მოთამაშეს შეუძლია ითამაშოს ორმაგი ექვსამდე ან შეეცადოს დაემთხვას მეორე ღომინოს დასასრულს. მხოლოდ ერთი ღომინოს ქვის დადება შეიძლება თითო სვლაზე.

ღომინოები მოთავსებულია სიგრძით ბოლოდან ბოლომდე, გარდა იმ შემთხვევისა, როგორც ეს ნაჩვენებია ქვემოთ. ორმაგები ყოველთვის განლაგებულია ვერტიკალურად, სანამ ისინი ემთხვევა. თითოეული მოთამაშის სვლისას განთავსებული ქვის ციფრები უნდა ემთხვეოდეს ერთმანეთს თუ ისინი არ ემთხვევა მოთამაშეებმა უნდა მიმართონ დარჩენილ ქვებს, რომელთაც არ თამაშობენ, მანამ სანამ მსგავს ციფრს არ იპოვიან. თუ მოთამაშე ვერ იპოვის მსგავსს ის აგებს და უნდა სვალდს თავიდან.

თამაში გრძელდება მანამ, სანამ მოთამაშე არ დარჩება ქვების გარეშე ან სანამ თამაში ჩაიკეტება. მოთამაშე, რომელსაც არ აქვს ღომინოს ქვა დარჩენილი ან აქვს ყველაზე მეორე რაოდენობის ქვები (წერტილები), იგებს რაუნდს. გამარჯვებულისთვის მინიჭებული ქვები არის მოწინააღმდეგეების ჯამური წერტილების გამოკლებით გამარჯვებულის წერტილები (ასეთის არსებობის შემთხვევაში). რაუნდები გრძელდება მანამ, სანამ ერთი მოთამაშე არ დაფარავს 100 ქვლას.

ეს მოთამაშე მთელი თამაშის გამარჯვებულია.