

Deluxe

D	Spielanleitung	2
GB	Playing instructions	3
F	Règle du jeu	4
I	Istruzioni del gioco	5
NL	Spelhandleiding	6
E	Instrucciones de juego	7
P	Regras do jogo	8
DK	Spillevejledning	9
S	Spelregler	10
FIN	Peliohje	11
N	Spilleregler	12
H	Játékleírás	13
CZ	Návod ke hře	14
PL	Opis gry	15
GR	Οδηγίες παιχνιδιού	16
RUS	Описание игры	17
TR	Oyun kuralları	18
SI	Pravila igre	19
HRV	Uputa za igru	20
SK	Návod na hru	21
BG	Указание за игра	22
RO	Instructiuni de joc	23
UA	Опис гри	24
EST	Mängujuhend	25
LT	Žaidimo instrukcija	26
LV	Kā spēlēt	27
AR	طريقة اللعب	28

D Domino Double 6

Spielaufbau

Zunächst werden die Domino-Steine verdeckt in die Tischmitte gelegt und gut durchgemischt.

Im Anschluss daran nehmen sich alle Spieler je 5 Spielsteine.

Die Spieler stellen die Domino-Steine - für die jeweils anderen Spieler verdeckt - vor sich auf dem Tisch ab oder halten sie in der Hand.

Spielablauf

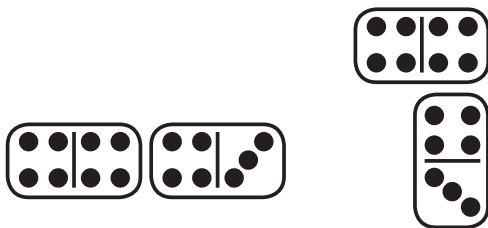
Der Spieler mit dem höchsten Pasch beginnt das Spiel. Ein Pasch ist ein Stein mit gleichen Punktzahlen auf beiden Steinhälften.

BEISPIEL:



Der beginnende Spieler legt seinen Pasch-Stein offen aus und fügt gleich einen zweiten passenden Stein an. Die Punktzahl des zweiten Steins muss in der angelegten Hälfte mit der Hälfte des ersten Steins übereinstimmen. Es gibt zwei Anlegemöglichkeiten: waagrecht oder rechtwinklig.

BEISPIEL:



Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler hat nun zwei Möglichkeiten, einen passenden Stein innerhalb seiner 5 Steine zu finden, den er anlegen kann. An die jeweils offenen Enden der beiden aneinander liegenden Steine darf angelegt werden. Besitzt der Spieler einen passenden Stein, darf er ihn anlegen. Besitzt er keinen passenden Stein, dann muss er aus den restlichen Steinen, die verdeckt in der Mitte liegen, einen Stein aufnehmen. Wenn auch der aufgenommene Stein nicht passt, müssen weitere Steine aufgenommen werden, bis ein aufgenommener Stein passt.

Dabei gilt folgende Regel:

Es darf von den aufgenommenen Steinen kein Stein zurückgelegt werden und es darf nur ein Stein angelegt werden, auch wenn nach dem passenden Stein plötzlich weitere Steine aus dem eigenen Vorrat angelegt werden könnten. So dürfen die Spieler nacheinander je einen Stein anlegen, wodurch die DominoSchlange immer länger wird.

Das Spiel geht so lange weiter, bis entweder ein Spieler alle Steine, die er auf der Hand hat, anlegen konnte oder bis keiner der Spieler mehr anlegen kann (und auch keine restlichen Steine mehr in der Mitte liegen).

Spielende

Gewonnen hat der Spieler, der alle seine Steine anlegen konnte, bzw. – wenn das nicht der Fall ist – derjenige, der auf der Hand die Steine mit der geringsten Gesamtpunktzahl aufweist. Pasch-Steine dürfen dabei nur einfach gezählt werden.

GB Domino Double 6

Game set up

First of all, the domino pieces are put face down in the middle of the table and well mixed.

Then every player takes 5 pieces.

The players put the chosen domino pieces face down in front of themselves on the table or hold them in their hands, so that the other players can't see the figures.

Game play

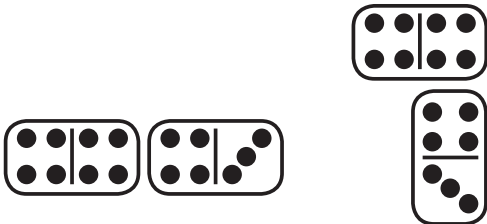
The player with the highest double starts the game. A double is a piece with the same number of points on both sides of the piece.

EXAMPLE:



The starting player plays his double piece and adds a second matching piece. The number of points of the attached piece must match with the half of the first piece. There are two possibilities to attach: horizontally or squared.

EXAMPLE:



Clockwise, the next player has two possibilities to find a suitable piece from the 5 previously chosen pieces to attach. The player can attach the piece at one of the open ends of the pieces laid out. If the player has a matching piece, he may attach it. If not, he has to choose one piece from the pieces that lay out face down in the middle of the table. If the chosen piece doesn't match, further pieces must be taken until one matches.

Keep in mind the following rule:

It is not allowed to return the pieces taken from the middle. It is only permitted to attach one piece, even if after having attached one piece others from the own stock may match. So the players are allowed to successively attach one piece each. Like this the domino line gets longer and longer.

The game ends when one player has attached all pieces that he had or when the players can't attach any matching pieces any- more (and no further pieces are left in the middle of the table).

End of the game

The player, who could attach all pieces, wins the game, or the player with the lowest total number of points at the end of the game. Double pieces are only counted once.

F Domino Double 6

Mise en place

Les dominos sont d'abord placés sur la table face retournée et bien mélangés.

Chacun des joueurs prend ensuite 5 dominos.

Les joueurs placent leurs dominos devant eux sur la table – de façon à ce que les autres joueurs ne puissent voir leur valeur faciale – ou les tiennent dans la main.

Déroulement du jeu

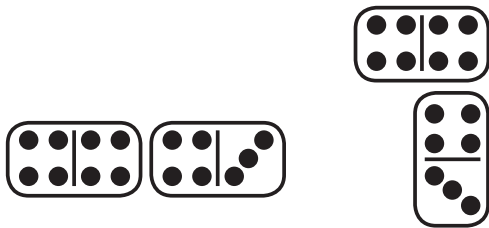
Le joueur possédant le plus haut double débute la partie. Un double est un domino avec le même nombre de points sur chaque moitié du domino.

EXEMPLE :



Le joueur qui débute pose son double domino côté face et ajoute aussitôt un deuxième domino approprié. Le nombre de points de la moitié du deuxième domino posé doit correspondre à celui de la moitié du premier domino. Il y a deux possibilités de les accoler : horizontalement ou perpendiculairement.

EXEMPLE :



Le joueur qui suit (dans le sens des aiguilles d'une montre) a désormais deux possibilités de poser un domino approprié parmi ses 5 dominos. Le domino ne peut être accolé qu'aux deux extrémités ouvertes des deux dominos déjà posés. Si le joueur possède un domino approprié, il peut le poser. Si le joueur ne possède pas de domino approprié, il doit alors piocher un domino dans le reste des dominos restés face retournée sur la table. Si le domino pioché ne correspond pas, il pioche un nouveau domino, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un domino corresponde.

La règle suivante doit alors être observée :

Parmi les dominos piochés, aucun ne doit être remis à la pioche, et seul un domino est accolé, même si, après avoir posé le domino correspondant, le joueur découvre dans son propre jeu des dominos qui pourraient correspondre. Ainsi les joueurs peuvent accoler un domino l'un après l'autre, ce qui fera s'allonger le serpent de dominos.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur soit parvenu à poser la totalité de ses dominos ou jusqu'à ce qu'aucun des joueurs ne puisse plus poser de domino (et qu'aucun domino ne reste dans la pioche).

Fin du jeu

Le gagnant est le joueur parvenu à poser la totalité de ses dominos, et le cas échéant – si aucun n'y est parvenu – le joueur restant avec des dominos et comptabilisant le moins de points au total. Les dominos doubles doivent être comptés de façon simple uniquement.

I Domino Double 6

Preparazione del gioco

Innanzitutto le pedine del domino vengono poste coperte al centro del tavolo e mischiate bene.

Dopodiché ogni giocatore prende 5 pedine.

I giocatori pongono le pedine davanti a sé sul tavolo – non visibili per gli altri giocatori – oppure le tengono in mano.

Svolgimento del gioco

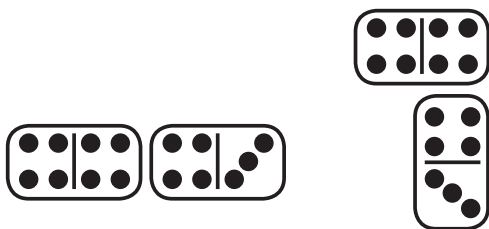
Inizia il gioco il giocatore con la pariglia più alta. Una pariglia è una pedina con lo stesso numero di punti su entrambe le metà.

ESEMPIO:



Il giocatore che inizia mette la sua pedina con la pariglia girata sul tavolo e aggiunge contemporaneamente una seconda pedina adatta. Il numero di punti della metà della seconda pedina equivale a quello della metà della prima pedina vicina a quest'ultima. Ci sono due possibilità di sistemare le pedine: in orizzontale o ad angolo retto.

ESEMPIO:



Il giocatore successivo in senso orario ha ora due possibilità: trovare una pedina adatta tra le cinque che ha a disposizione da mettere sul tavolo vicino a una delle due estremità aperte delle due pedine vicine. Se il giocatore ha una pedina adatta può sistemarla sul tavolo. Se non ha una pedina adatta, deve prendere una pedina, scegliendola tra quelle coperte al centro del tavolo. Se anche la pedina presa dal mucchio non è adatta, deve prendere altre pedine, fino a trovare quella adatta.

Vale la seguente regola:

Delle pedine prese nessuna può essere rimessa nel mucchio e può essere sistemata sul tavolo solo una pedina, anche se dopo di lei si potrebbero sistemare altre pedine della propria scorta. I giocatori possono così sistemare a turno una pedina sul tavolo, allungando sempre più il "serpentone" del domino.

Il gioco continua fino a quando uno dei giocatori ha posto sul tavolo tutte le pedine che ha in mano oppure nessuno dei giocatori ha più pedine adatte da aggiungere (e al centro non ci sono più pedine).

Fine del gioco

Vince il giocatore che ha potuto sistemare tutte le sue pedine o – in caso contrario – colui che ha in mano le pedine con il numero di punti totale minore. Le pedine pariglia valgono solo per una metà.

NL Domino Double 6

Begin van het spel

Eerst worden de dominostenen goed door elkaar geschud en op de kop in het midden van de tafel gelegd.

Vervolgens pakt elke speler 5 stenen.

De spelers zetten de dominostenen voor zich op tafel neer of houden ze in de hand, maar zo, dat de andere spelers ze niet kunnen zien.

Spelverloop

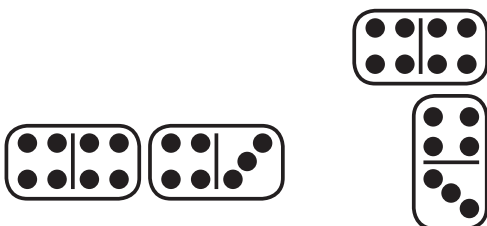
De speler met de hoogste dubbele steen begint het spel. Een dubbele steen is een steen met hetzelfde aantal ogen op beide helften van de steen.

VOORBEELD:



De speler die begint, legt zijn dubbele steen open op tafel en legt daar direct een tweede steen bij aan met een passend aantal ogen. Het aantal ogen van de ene kant van de tweede steen moet overeenkomen met het aantal ogen van de steenhelft die al op tafel ligt. Er zijn twee aanlegmogelijkheden: horizontaal of in een rechte hoek.

VOORBEELD:



De volgende speler (met de wijzers van de klok mee) heeft nu twee mogelijkheden om een passende steen onder zijn 5 stenen te vinden, die hij kan aanleggen. Er mag worden aangelegd aan de beide open uiteinden van de twee stenen die tegen elkaar aanliggen. Wanneer de speler een passende steen heeft, mag hij deze aanleggen. Wanneer hij geen passende steen heeft, moet hij een steen pakken van de overige stenen, die op de kop in het midden van de tafel liggen. Wanneer ook de gepakte steen niet past, moet hij net zo lang stenen pakken, totdat er eentje kan worden aangelegd.

Daarbij geldt de volgende regel:

Er mag van de gepakte stenen geen enkele steen worden teruggelegd en er mag maar één steen worden aangelegd, ook wanneer er na de passende steen ineens nog meer stenen uit de eigen voorraad zouden kunnen worden aangelegd. Zo mogen de spelers na elkaar elk telkens één steen aanleggen, waardoor de domino-slang steeds langer wordt.

Het spel gaat net zo lang door, totdat een speler alle stenen die hij bezit, kon aanleggen of totdat geen enkele speler meer kan aanleggen (en er ook geen stenen meer in het midden van de tafel liggen).

Einde van het spel

Gewonnen heeft de speler die al zijn stenen kon aanleggen of – wanneer dat niet het geval is – degene met het minste totale aantal ogen op de stenen die hij nog bezit. Dubbele stenen worden daarbij enkel geteld.

E Domino Double 6

Preparación del juego

Primero, las piezas de domino se ponen boca abajo en el centro de la mesa y se mezclan bien.

Después cada jugador toma 5 piezas.

Los jugadores ponen sus piezas de domino boca abajo en frente de si mismo en la mesa o las mantienen en sus manos, sin que los otros jugadores vean las caras de las piezas.

Cómo se juega

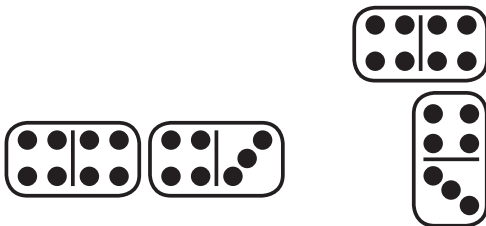
El jugador con la mayor cuaterna comienza el juego. Una cuaterna es una pieza con el mismo número de puntos en ambos lados de la pieza.

EJEMPLO:



El jugador que comienza juega su cuaterna y añade una segunda pieza apropiada. El número de puntos de la segunda pieza añadida debe cuadrar con la primera pieza. Hay dos posibilidades para añadir piezas: de forma horizontal o cuadrada.

EJEMPLO:



En sentido horario, el próximo jugador tiene dos posibilidades para jugar una pieza adecuada de las cinco piezas que tiene disponible. El jugador puede añadir la pieza a una de las partes abiertas de las piezas que están posicionadas juntas en la mesa. Si el jugador tiene una pieza adecuada, puede añadirla. En caso contrario, puede escoger una pieza de las piezas que están boca abajo en el centro de la mesa. Si la pieza escogida no cuadra, hay que seguir cogiendo piezas hasta que cuadre una.

Tenga en cuenta la siguiente regla:

Está prohibido de volver las piezas que se cogieron del centro de la mesa. Se puede añadir sólo una pieza, incluso si una de las piezas disponibles en stock cuadra después de haber añadido otra. Así que los jugadores pueden añadir sucesivamente cada uno una pieza. De esta manera la línea de domino se hace cada vez más larga.

El juego termina cuando un jugador añade su última pieza o cuando los jugadores ya no pueden añadir piezas apropiadas (y no quedan más piezas en el centro de la mesa).

Fin de juego

Gana el jugador que ha podido añadir todas las piezas o el jugador que tiene al final del juego el total de número de puntos más bajo. Las cuaternas se cuentan sólo una vez.

P Domino Double 6

Preparar o jogo

Primeiro, coloca as peças de dominó viradas para baixo no meio da mesa e bem misturadas.

Depois cada jogador tira 5 peças.

Os jogadores colocam as peças de domino escolhidas viradas para baixo à sua frente na mesa, ou seguram-nas nas mãos, de modo aos outros jogadores não conseguirem ver as peças.

Jogar

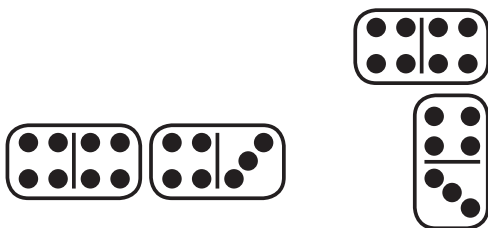
O jogador com a dupla mais alta começa o jogo. Uma dupla é uma pedra com o mesmo número de pontos de cada lado.

POR EXEMPLO:



O jogador que começa joga a sua peça dupla e adiciona uma segunda peça que coincida com a primeira. O número de pontos da peça adicionada deve coincidir com a metade da primeira peça. Existem duas possibilidades de ligação: na horizontal ou quadrado.

POR EXEMPLO:



Para a direita, o jogador seguinte tem duas possibilidades de encontrar uma peça adequada das 5 peças anteriormente escolhidas para fazer a ligação. O jogador pode ligar a peça a uma das extremidades abertas das peças dispostas. Se o jogador tiver uma peça que coincida, pode fazer a ligação. Caso não tenha, terá de escolher uma peça das peças que estão viradas para baixo no meio da mesa. Se a peça tirada não coincidir, tem de continuar a tirar peças até encontrar uma que coincida.

Tenha em atenção a seguinte regra:

Não é permitido voltar a colocar as peças retiradas do meio da mesa. Só é permitido ligar uma peça, mesmo depois de ter ligado uma peça as outras do seu grupo podem coincidir. Portanto os jogadores podem ligar sucessivamente uma peça a outra e a linha de domino fica cada vez maior.

O jogo termina quando um jogador tiver ligado todas as peças que tinha ou quando os jogadores não poderem unir mais peças que combinem (e não existem mais peças no meio da mesa).

Fim do jogo

Ganha o jogador que conseguir ligar todas as peças - ou se não for o caso - ganha o jogador que tenha o mais baixo número total de pontos no final do jogo. As peças duplas só contam uma vez.

DK Domino Double 6

Opbygning af spillet

Først lægges dominobrikkerne på midten af bordet med øjnene nedad, og de blandes godt.

Derefter tager hver spiller 5 brikker.

Spillerne stiller dominobrikkerne - stadig gemt for de andre spillere - op foran sig på bordet eller holder dem i hånden.

Spilleets gang

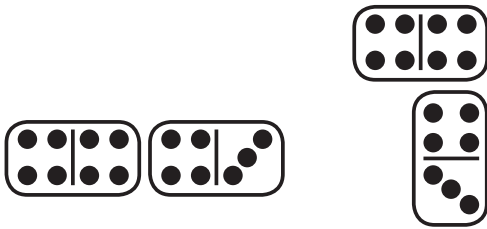
Spilleren med den højeste »dobbelt« begynder spillet. En »dobbelt« er en brik med samme antal øjne på begge halvdele af brikken.

EKSEMPEL:



Spilleren, der begynder, lægger sin »dobbelt« ud med øjnene opad og lægger så en brik, der svarer til. Den anden brik skal have samme antal øjne som den ende, der lægges mod enden af den første brik. Brikkerne kan lægges på to måder: vandret eller vinkelret på.

EKSEMPEL:



Den næste spiller, med uret, har nu to muligheder for at finde en matchende brik blandt sine 5 brikker, som han kan lægge. Brikkerne kan lægges mod alle de frie ender af den brik, der skal lægges en brik ved. Hvis spilleren har en matchende brik, må han lægge den. Har han ikke en matchende brik, så må han tage en brik fra stakken, der ligger på midten af bordet. Hvis denne brik heller ikke matcher, skal der tages yderligere brikker, indtil en af brikkerne matcher.

Her gælder følgende regel:

Ingen af de brikker, der tages fra stakken, må lægges tilbage, og der må kun lægges én brik, også selvom der efter den matchende brik pludseligt er flere brikker fra eget lager, der kunne lægges. På denne måde må spillerne efter tur hver lægge en brik, hvorved dominoslangen bliver længere og længere.

Spillet fortsætter indtil enten en spiller har lagt alle brikker, som han var i besiddelse af, eller indtil ingen spillere længere kan lægge brikker (og der ikke ligger flere brikker på midten af bordet).

Afslutning

Den spiller, der kunne lægge alle sine brikker vinder. Hvis ingen spiller har kunnet lægge alle sine brikker, er det spilleren, der sammenlagt har færrest øjne på brikkerne, der vinder. Dobbelt-brikker må kun tælles med én gang.

S Domino Double 6

Innan spelet börjar

Först läggs dominobrickorna med ögonen nedåt och väl blandade på bordets mitt.

Därefter tar varje spelare fem dominobrickor var.

Spelarna ställer sedan upp dominobrickorna framför sig på bordet så att inte medspelarna kan se brickornas ögon eller håller dem i handen.

Spelets gång

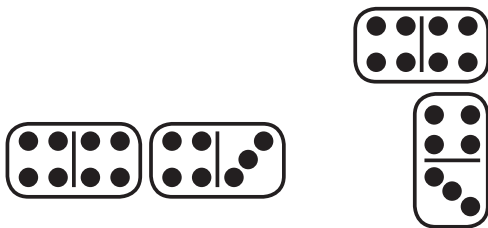
Spelaren som har tagit dubbelbrickan med det högsta värdet börjar spelet. En dubbelbricka är en bricka med samma antal ögon på båda brickhälfterna.

EXEMPEL:



Spelaren som börjar lägger sin dubbelbricka på bordet med ögonsidan uppåt och lägger i anslutning till en passande bricka. Antalet ögon på den andra brickan måste stämma överens med antalet ögon på den första brickan. Det finns två sätt att lägga brickan: som fortsättning eller på tvären.

EXEMPEL:



Den spelare som är placerad medurs har nu två möjligheter att placera en lämplig bricka från sina fem brickor. En bricka får placeras mot en av de båda ytterändarna på de brickor som är lagda. Har spelaren en passande bricka får den läggas ut. Har spelaren ingen bricka som passar måste en bricka plockas från brickorna som ligger med ögonen nedåt på bordet. Om den nya brickan inte heller passar måste en ny bricka plockas upp tills en bricka passar och kan läggas ut.

Följande regler gäller:

Inga upplockade brickor får läggas tillbaka och bara en bricka får läggas även om fler brickor nu passar och skulle kunna läggas ut från de egna brickorna. Spelet fortsätter med att vardera spelare lägger ut en bricka i taget och domino-ormen blir längre och längre.

Spelet fortsätter tills antingen en spelare har lagt ut alla sina brickor eller tills ingen spelare längre kan placera någon bricka (brickhögen på bordet är slut).

Vinnaren

Spelaren som först blir av med sina dominobrickor vinner eller – om detta inte är fallet – den som har minst antal ögon på sina brickor. På dubbelbrickor får nu bara ena hälften räknas.

FIN Domino Double 6

Pelin valmistelu

Alussa kaikki dominolaatat laitetaan keskelle pöytää kuvapuoli alaspäin ja sekoitetaan hyvin.

Seuraavaksi jokainen pelaaja ottaa itselleen 5 pelilaattaa.

Pelaaja asettaa dominolaattansa eteensä pöydälle kuvapuoli alaspäin tai pitää niitä kädessään siten, että toiset pelaajat eivät näe niitä.

Pelin kulku

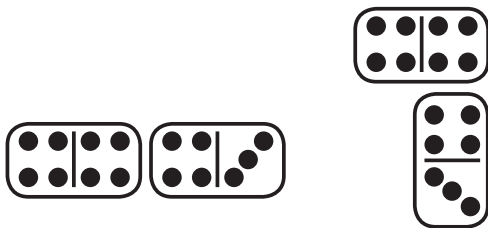
Pelaaja, jolla on korkein pari aloittaa pelin. Pari tarkoittaa sitä, että laatan kummassakin päässä on sama numero.

ESIMERKKI:



Aloittava pelaaja asettaa parilaattansa ja liittää siihen toisen sopivan laatan. Toisen laatan pistemäärän täytyy täsmätä ensimmäisen laatan pistemäärään. Asettamisvaihtoehtoja on kaksi: vaakasuoraan tai suoraan kulmaan.

ESIMERKKI:



Vuoro siirtyy myötäpäivään. Seuraavalla pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa. Löytää yhteensopiva laatta omista 5 laatasta ja lisätä se pöytään. Hän voi asettaa sen kumman tahansa pöydällä olevan laatan avoimeen päähän. Jos pelaajalla on sopiva laatta, hänen on laitettava se. Jos pelaajalla ei ole sopivaa laattaa, hänen on otettava yksi laatta pöydän keskellä kuva alaspäin olevista laatoista. Jos tämäkään laatta ei täsmää, hänen täytyy ottaa toinen laatta pöydän keskeltä. Tätä jatketaan siihen saakka, kunnes löydetään sopiva laatta.

Muista seuraava sääntö:

Pöydän keskeltä otettuja laattoja ei saa palauttaa. Yhdellä vuorolla saa asettaa vain yhden laatan, vaikka pelaajalla olisikin useampia sopivia laattoja omien laattojensa joukossa. Jokainen pelaaja asettaa aina yhden laatan, tällä tavalla Domino-ketjusta tulee koko ajan pidempi.

Peli päättyy silloin, kun pelaaja on joko liittänyt kaikki laattansa tai kun pelaajat eivät pysty liittämään enää yhtään laattaa (eikä pöydän keskellä ole enää laattoja).

Pelin päättyminen

Pelin voittaa pelaaja, joka on onnistunut yhdistämään kaikki laattansa tai pelaaja, jonka kädessä olevissa laatoissa on pienin yhteispistemäärä. Parit lasketaan vain kerran.

N Domino Double 6

Før spillet starter

Først legges dominobrikkene med øynene ned og godt blandet midt på bordet.

Deretter tar hver spiller fem dominobrikker hver.

Spillerne stiller deretter opp dominobrikkene foran seg på bordet slik at ikke medspillerne kan se brikkenes øyne eller de holder dem i hånden.

Spillets gang

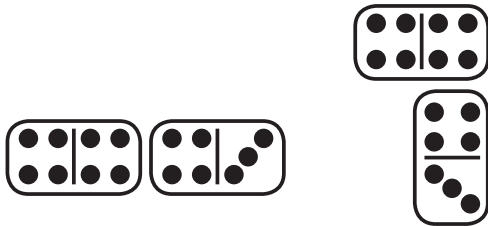
Spilleren som har tatt dobbeltbrikken med høyest verdi starter spillet. En dobbeltbrikke er en brikke med samme antall øyne på begge brikkehalvdeler.

EKSEMPEL:



Spilleren som starter legger sin dobbeltbrikke på bordet med øye-siden opp og legger en passende brikke inntil denne. Antall øyne på den andre brikken må stemme overens med antall øyne på den første brikken. Det finnes to måter å legge brikkene på: som fortsettelse eller på tvers.

EKSEMPEL:



Den neste spilleren som er plassert med klokken har nå to muligheter til å plassere en passende brikke fra sine fem brikker. En brikke kan plasseres mot en av de to ytterkantene på de brikkene som er lagt på bordet. Har spilleren en passende brikke, kan denne legges ut. Har ikke spilleren en brikke som passer, må en brikke plukkes fra brikkene som ligger med øynene ned på bordet. Hvis heller ikke den nye brikken passer, må en ny brikke plukkes opp inntil en brikke passer og kan legges ut.

Følgende regler gjelder:

Ingen brikker som er plukket opp kan legges tilbake og bare én brikke kan legges ut selv om flere brikker nå passer, og skulle kunne legges ut etter egne brikker. Spillet fortsetter med at hver spiller legger ut én brikke om gangen og dominoslangen blir lenger og lenger.

Spillet fortsetter til enten en spiller har lagt ut alle sine brikker eller inntil ingen spillere lenger kan legge ut en brikke (haugen med brikker på bordet er tom).

Vinneren

Den spilleren som først blir kvitt alle sine dominobrikker vinner, eller – hvis dette ikke er tilfellet – den som har færrest antall øyne på sine brikker. På dobbeltbrikker regnes kun den ene halvdel.

H Dominó Double 6

A játék előkészítése

A dominókockákat először pontokkal lefelé le kell tenni az asztal közepére, és jól össze kell keverni.

Ezután minden játékos kiválaszt magának 5 dominókockát.

A játékosok maguk elé leteszik a dominókockákat az asztalra - úgy, hogy a többi játékos ne lássa -, vagy a kezükben tartják azokat.

A játék menete

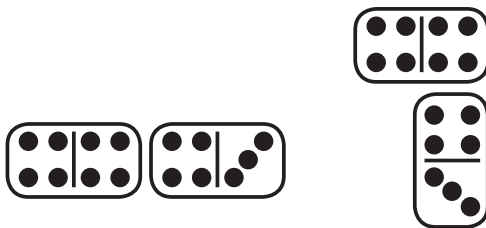
Az a játékos kezdi a játékot, akinek a legnagyobb dupla pontszámú dominókockája van. Dupla pontszámú dominókocka az, amelynek mindkét oldalán azonos pontszám van.

PÉLDA:



A kezdő játékos pontokkal fölfelé leteszi a dupla pontszámú kockáját, és mindjárt hozzátesz egy második hozzáillő kockát. A második kocka letett felén lévő pontszámának egyeznie kell az első kocka szabad felén lévő pontszámmal. Két lerakási lehetőség van: függőleges vagy derékszögű.

PÉLDA:



Az óramutató járásával megegyező irányban következő játékosnak két lehetősége van, hogy 5 dominókockája között megtalálja azt a hozzáillő kockát, amit letehet. Mindig az egymás mellett fekvő kockák két szabad végéhez lehet a következő kockát letenni. Ha a játékosnak van egy hozzáillő kockája, leteheti azt. Ha nincs hozzáillő kockája, akkor fel kell vennie egyet azokból a maradék kockákból, amelyek pontokkal lefelé középen vannak letelve. Ha a felvett kocka sem hozzáillő, további kockákat kell felvennie, amíg nem talál egy megfelelőt.

Itt a következő szabály érvényes:

A felvett dominókockákból egyet sem szabad visszatenni, és csak egy dominókockát szabad letenni, még ha az odaillő kocka letétele után hirtelen további kockákat is le lehetne tenni a saját készletből. Így a játékosok egymás után egy-egy dominókockát tehetnek le, ami által a dominókígyó egyre hosszabb lesz.

A játék addig folyik tovább, amíg egy játékos minden követ le tud tenni, ami a kezében van, vagy amíg egyik játékos sem tud tovább tenni (és középen sincs már maradék dominókocka).

A játék vége

Az a játékos nyer, aki minden dominókockát le tud tenni, ill. - ha ez nincs így - az, akinek a legkisebb pontszámú kockák maradnak a kezében. A dupla pontszámú kockákat ekkor csak egyszer szabad számolni.

CZ Domino Double 6

Organizace hry

Nejdříve se Domino-kostky položí do středu stolu lícem dolů a důkladně se zamíchají.

Poté si vezme každý hráč po 5ti hracích kostkách.

Hráči postaví Domino-kostky před sebe na stůl – tak aby ostatní spoluhráči na ně neviděli nebo je drží v ruce.

Průběh hry

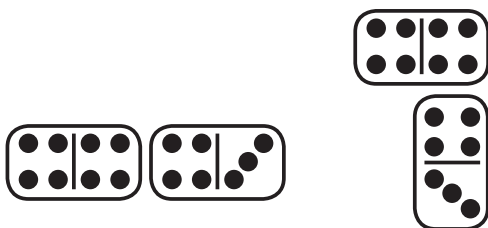
Hráč s nejvyšším double kamenem započne hru. Double kamen je kostka se stejným počtem ok na obou stranách kostky.

PŘÍKLAD:



Začínající hráč položí svoji Double-kostku viditelně na stůl a přidá k ní ihned druhou vhodnou kostku. Počet ok druhé kostky musí být na přiložené půlce stejný jako na první půlce první kostky. Existují dvě možnosti přiložení: vodorovně nebo pravolůhle.

PŘÍKLAD:



Další hráč ve směru hodinových ručiček má nyní dvě možnosti pro nalezení vhodné kostky ze svých 5ti kostek, kterou může přiložit. Na konce řady k sobě přiléhajících se kostek smějí být přikládány další kostky. Má-li hráč vhodnou kostku, smí ji přiložit. Pokud nemá hráč žádnou vhodnou kostku, tak potom si musí vzít jednu kostku ze zbývajících kostek, které leží skryté ve středu stolu. Pokud se ani tato kostka nehodí, tak musí brát kostky tak dlouho, až se z nich bude jedna hodit.

Přitom platí následující pravidla:

Z odebraných kostek nesmí být navrácena žádná kostka a smí být přiložena vždy pouze jen jedna kostka, i přestože by po této kostce mohli být najednou přiloženy z vlastní zásoby i další hodící se kostky. Takto smí hráči jeden po druhém přikládat po jedné kostce, čímž bude Domino-had stále delší.

Hra pokračuje tak dlouho, dokud buď jeden hráč mohl přiložit všechny kostky, které měl v ruce nebo když žádný z hráčů nemůže již více přiložit (a ve středu stolu neleží žádné další kostky)

Konec hry

Vyhrál hráč, který mohl přiložit všechny jeho kostky, popř. – pokud to není ten případ – ten hráč, kterému v ruce zbývají kostky s nejnižším počtem ok. Double-kostky se smějí zde sečíst pouze jednoduše.

PL Domino Double 6

Przygotowanie gry

Kamienie domina kładzie się na początku – odwrócone oczkami do spodu – na środku stołu i miesza się je dobrze.

Następnie wszyscy gracze biorą po 5 kamieni do gry.

Gracze ustawiają kamienie domina – tak by nie widzieli ich inni gracze – przed sobą na stole albo trzymają je w ręce.

Przebieg gry

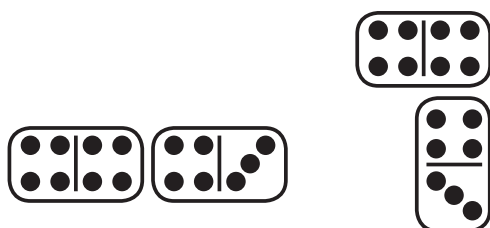
Grę rozpoczyna gracz mający najwyższy dublet. Dublet to kamień o takiej samej liczbie oczek na obu polach.

PRZYKŁAD:



Gracz rozpoczynający grę wykłada swój dublet i dokłada od razu drugi pasujący kamień. Liczba oczek drugiego kamienia musi zgadzać się w przystawionym polu z polem pierwszego kamienia. Istnieją dwa sposoby układania kamieni – poziomo lub prostokątnie.

PRZYKŁAD:



Następny gracz – zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – ma teraz dwie możliwości znalezienia wśród swoich 5 kamieni pasującego kamienia, który mógłby dołożyć. Dokładać można do otwartych końców obu przylegających do siebie kamieni. Jeżeli gracz jest w posiadaniu pasującego kamienia, może go dołożyć. Jeżeli nie posiada odpowiedniego kamienia, musi wtedy z pozostałych zasłoniętych kamieni leżących na środku stołu dobrać jeden kamień. Jeżeli również dobrany kamień nie pasuje, trzeba dobrać kolejne kamienie – aż dobrany kamień będzie pasował.

Obowiązuje następująca zasada:

Z pobranych kamieni nie wolno odkładać z powrotem żadnego kamienia. Ponadto można dokładać tylko jeden kamień, nawet jeżeli okazałoby się nagle, że po dołożeniu pasującego kamienia można by dołożyć dalsze kamienie z własnej puli. Gracze mogą więc dokładać po kolei każdorazowo po jednym kamieniem. W ten sposób „wąż” domina staje się coraz dłuższy.

Gra trwa tak długo, aż jeden z graczy zdoła dołożyć wszystkie kamienie, które ma w ręce, albo żaden z graczy nie będzie mógł się już dołożyć (a na środku stołu nie zostały już żadne kamienie).

Zakończenie gry

Wygrywa gracz, któremu udało się dołożyć wszystkie swoje kamienie lub też – jeżeli do tego nie doszło – ten, który będzie miał w ręce kamienie o najmniejszej łącznej liczbie oczek, przy czym dublety wolno liczyć tylko pojedynczo.

GR Ντόμινο

Προετοιμασία παρτίδας

Αρχικά, τα πούλια του ντόμινο τοποθετούνται ανάποδα στη μέση του τραπέζιου και ανακατεύονται καλά.

Στη συνέχεια, όλοι οι παίκτες παίρνουν από 5 πούλια.

Οι παίκτες τοποθετούν τα πούλια τους στο τραπέζι ή τα κρατούν στο χέρι με τρόπο ώστε να μην μπορούν να τα δουν οι συμπαίκτες τους.

Διεξαγωγή παρτίδας

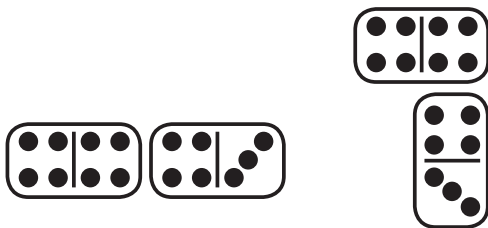
Ο παίκτης με το υψηλότερο διπλό πούλι ξεκινά την παρτίδα. Διπλά πούλια είναι αυτά με τον ίδιο αριθμό σημείων και στα δύο τμήματά τους.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:



Ο παίκτης που αρχίζει, ανοίγει ένα πούλι στο τραπέζι και προσθέτει κατευθείαν ένα ταιριαστό δεύτερο πούλι. Ο αριθμός σημείων στην πλευρά με την οποία το δεύτερο πούλι ακουμπά το πρώτο πρέπει να είναι ο ίδιος με τον αριθμό στην αντίστοιχη πλευρά του πρώτου πουλιού. Υπάρχουν δύο δυνατότητες τοποθέτησης: οριζόντια και κάθετα.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:



Ο επόμενος παίκτης με τη φορά του ρολογιού έχει τότε δύο δυνατότητες να βρει ένα ταιριαστό πούλι από τα 5 πούλια του, το οποίο να μπορεί να τοποθετήσει. Η τοποθέτηση επιτρέπεται στα δύο ελεύθερα άκρα της σειράς από πούλια. Εάν ο παίκτης έχει ένα ταιριαστό πούλι, τότε μπορεί να το παίξει. Εάν δεν έχει κανένα ταιριαστό πούλι, τότε πρέπει να πάρει ένα από τα πούλια που βρίσκονται ανάποδα στη μέση του τραπέζιου. Εάν και αυτό το πούλι δεν ταιριάζει, θα πρέπει να συνεχίσει να παίρνει πούλια, μέχρι να βρει ένα ταιριαστό.

Ισχύει ο εξής κανόνας:

Δεν επιτρέπεται να επιστραφεί κανένα πούλι από αυτά που ο παίκτης πήρε από τη μέση, ενώ ο παίκτης μπορεί να παίξει μόνο ένα πούλι, ακόμα και αν μετά το ταιριαστό πούλι ταιριάζουν ξαφνικά και άλλα πούλια από αυτά που έχει. Έτσι οι παίκτες μπορούν να παίζουν με τη σειρά από ένα πούλι, μεγαλώνοντας συνέχεια τη σειρά από πούλια.

Η παρτίδα συνεχίζεται, μέχρι ένας παίκτης να παίξει όλα τα πούλια του ή μέχρι να μην μπορεί να παίξει κανένας παίκτης (και δεν υπάρχουν άλλα πούλια στη μέση).

Τέλος παρτίδας

Κερδίζει ο παίκτης που μπόρεσε να παίξει όλα τα πούλια του ή – αν αυτό δεν ήταν δυνατό – αυτός που έχει μείνει με τα πούλια με τους λιγότερους βαθμούς. Τα σημεία στα διπλά πούλια μετριοούνται μόνο μία φορά.

RUS Домино

Структура игры

Вначале костяшки домино складываются в перевернутом виде в середине стола и тщательно перемешиваются. После этого все игроки берут по 5 штук костяшек каждый.

Игроки кладут домино перед собой на стол или держат их в руках, скрытыми от глаз других игроков.

Игровой процесс

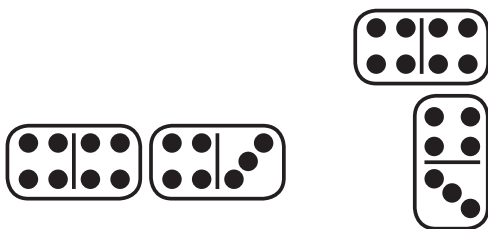
Игру начинает игрок с самым старшим дуплем. Дупель - это костяшка с одинаковым количеством очков на обеих ее половинах.

ПРИМЕР:



Начинающий игрок кладет свою костяшку-дупель лицевой стороной вверх и добавляет вторую подходящую костяшку. Количество точек на второй костяшке должно совпадать с количеством точек на половине выложенной первой костяшки. Есть два варианта укладки костяшек: по горизонтали или прямоугольным образом.

ПРИМЕР:



Следующий по часовой стрелке игрок теперь имеет две возможности - найти подходящую костяшку среди своих 5 костяшек, которые он может положить. Можно использовать открытые концы двух соседних костяшек. Если у игрока есть подходящая костяшка, он может положить ее. Если у него нет подходящей костяшки, он должен найти костяшку среди оставшихся костяшек в середине стола (на «базаре»). Если вытянутая костяшка также не подходит, необходимо рать другие костяшки до тех пор, пока не будет найдена подходящая костяшка.

При этом действует следующее правило:

Взятые костяшки нельзя класть обратно на базар, при этом можно поставить только одну костяшку, даже если после подходящей костяшки будут подходить другие костяшки из собственного запаса. Игрокам разрешается ставить одну костяшку за другой, что делает змейку домино длиннее и длиннее.

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не сможет выложить все имеющиеся у него в руке костяшки, или до тех пор, пока ни один из игроков не сможет больше поставить ни одну из них (и если на базаре больше нет костяшек).

Конец игры

Победителем считается игрок, который смог выложить все свои костяшки или - если это не происходит - игрок с наименьшим общим числом точек на всех костяшках в руках. Дупли засчитываются только один раз.

TR Domino Double 6

Oyun kurulumu

Önce domino taşları masanın ortasına ters şekilde konur ve iyice karıştırılır.

Ardından her oyuncu 5 oyun taşı alır.

Oyuncular domino taşlarını diğer oyuncular göremeyecek şekilde kendi önlerine masanın üzerine koyarlar veya ellerinde tutarlar

Oyun akışı

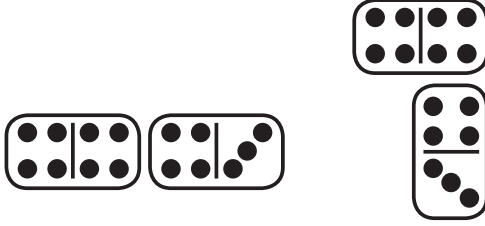
En yüksek çift sayılı taşa sahip oyuncu oyuna başlar. Bir çift taş, her iki yarısında aynı sayıda nokta bulunan taşdır.

ÖRNEK:



Başlayan oyuncu çift taşı açık olarak koyar ve yanına ikinci bir uyumlu taş yerleştirir. İkinci taşın yarısındaki nokta sayısı, yanına konduğu ilk konan taşın yarısında bulunan nokta sayısı ile aynı olmalıdır. İki koyma şekli vardır: dikey veya yatay.

ÖRNEK:



Saat yönünde sıradaki oyuncunun iki ihtimali vardır, uygun bir taşı 5 taşının içinde bulur ve koyar. Yan yana duran taşların ikisinin açık uçlarından birine yerleştirebilir. Oyuncuda uyan bir taş varsa bunu koyabilir. Uyan taş yoksa ortada üstü kapalı olarak duran taşlardan birini almalıdır. Aldığı taş da uymuyorsa uyan bir taş çıkana kadar başka taşlar almalıdır.

Burada aşağıdaki kural geçerlidir:

Alınan taşlardan hiçbiri heri konulamaz ve elinden birbiri ardına birden fazla taş yerleştirilebilecek bile olsa sadece tek bir taş yerleştirilebilir. Oyuncular bu şekilde birbiri ardına taşları koyarlar ve domino yılan gibi giderek daha da uzar.

Oyun oyuncular ellerindeki tüm taşları koyana veya oyunculardan hiç biri artık taş koyamayana (ve ortada taş kalmayana) kadar oyun devam eder.

Oyunun bitmesi

Tüm taşlarını koyabilen, bu olmasa bile elinde toplam puanı en az olan taşa sahip oyuncu kazanır. Çift taşlar sadece bir kere sayılabilirler.

SI Domino Double 6

Postavitev igre

Najprej ploščice domino položite s hrbtno stranjo navzgor na sredino mize in jih dobro premešajte.

Nato naj vsak igralec vzame 5 ploščic.

Igralci vsak svoje ploščice postavijo pred sabo na mizo (tako, da jih drugi igralci ne morejo videti) ali jih držijo v roki.

Potek igre

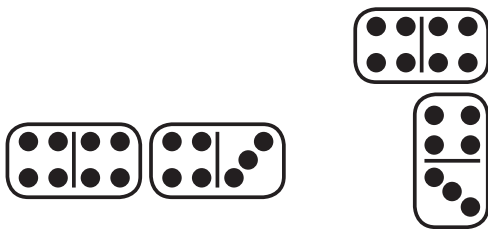
Začne igralec z najvišjo domino, ki ima na obeh polovicah isto število pik. Domino, ki ima na obeh polovicah isto število pik, imenujemo »pasch«.

PRIMER:



Igralec, ki prične igro, razkrije svojo ploščico in zraven položi še eno ustrezno ploščico. Število pik na drugi polovici ploščice se mora ujemati s prvo polovico ploščice, ki se je dotika. Na voljo imate dve možnosti polaganja ploščic: vodoravno ali pravokotno.

PRIMER:



Naslednji igralec v smeri urnega kazalca ima dve možnosti: med svojimi petimi ploščicami najti ustrezno, ki jo lahko položi zraven. Ploščice lahko položite na proste konce ploščic, ki ležijo druga ob drugi. Če ima igralec ustrezno ploščico, jo lahko položi. Če nima ustrezne ploščice, lahko izmed preostalih ploščic, ki so položene na sredini in s hrbtno stranjo navzgor, vzame eno ploščico. Če izbrana ploščica ne ustreza, mora tako dolgo jemati ploščice, dokler le-ta ni ustrezna.

Pri tem velja naslednje pravilo:

Ploščic, ki ste jih vzeli iz sredine, ne smete vračati. Položite lahko nato samo eno ploščico, tudi če bi jih sedaj ustrezalo več. Tako lahko vsak igralec položi samo eno ploščico in kača iz domino ploščic postaja vedno daljša. Igra traja tako dolgo, dokler en igralec ne porabi vseh ploščic, ki jih je imel v roki ali ko noben igralec ne more položiti nobene ploščice več (in na sredini ni nobene ploščice več).

Konec igre

Zmaga igralec, ki je položil vse svoje ploščice oz. v kolikor to ni možno, tisti igralec, ki so mu v roki ostale ploščice z najmanjšim številom pik. Ploščice, ki imajo na obeh polovicah isto število pik, se štejejo enojno.

HRV Domino Double 6

Priprema igre

Domino pločice s naličjem prema dolje raširite po stolu, te ih pomiješajte s obje ruke.

Svaki od igrača uzme 5 pločica.

Igrači postavljaju domine ispred sebe ili jih drže u ruci. Važno je, da su prednje strane domina sakrivene od pogleda drugih igrača.

Igra

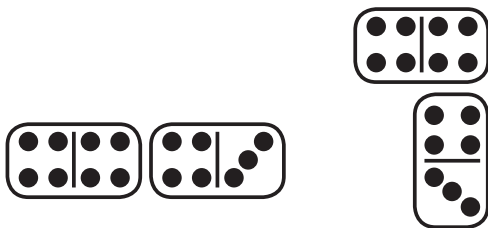
Igru počinje uvijek igrač koji ima najveću duplu dominu. Dupla domina je pločica sa istim brojem točkica na obe polovice. Ako na početku igre ni jedan od igrača nema duplu dominu, igru počinje onaj s najvećim zbrojem točkica na domini.

PRIMJER:



Početni igrač koji je stavio duplu dominu, postavlja još jednu dominu, koja ima na jednoj strani isti broj točkica kao dupla domina. Postoje dve mogućnosti postavljanja domino pločica: vodoravno ili okomito.

PRIMJER:



Sljedeći igrač u smjeru kazaljke na satu ima dvije mogućnosti: ili može odabrati jednu pločicu između svojih pet koje posjeduje i položiti na jednu ili drugu stranu. Ali ako nema pločice koja bi odgovarala, mora uzeti novu pločicu sa hrpe preostalih domina na sredini stola. Ako pločica koju je igrač uzео još uvijek ne odgovara, mora ponovo uzeti još jednu pločicu. Tako uzima pločice sve dok ne nadje jednu koja odgovara jedni od pločica položenih na stolu.

Uz to važe i sledeća pravila:

Nijedan od igrača ne smije vratiti na hrpu već uzetu pločicu, čak i u primjeru, da odjednom ima neku od pločica na raspolaganju. Igrači postavljaju pločice jednu za drugom tako da se vrsta pločica u oba smjera stalno produžava..

Igra traje toliko vremena, dok jedan od igrača ne ostane bez pločica ili dok nijedan igrač nema više nijedne pločice koju bi mogao položiti u red (i dok je ponestalo pločica na hrpi).

Kraj igre

Pobednik je igrač koji je položio sve svoje pločice na stol ili onaj koji ima najmanj zbroj točkica na preostalim pločicama u svom posjedu. Duple domine mogu se računati kao jedna točkica.

SK Domino Double 6

Začiatok hry

Najskôr sa kamene domina položia do stredu stola tak, aby nebolo vidieť ich hodnoty a dobre sa premiešajú.

Následne na to si každý hráč zoberie po 5 hracích kameňov.

Hráči si kamene domina položia pred seba na stôl tak, aby ostatní hráči nevideli ich hodnoty, alebo ich držia v ruke.

Priebeh hry

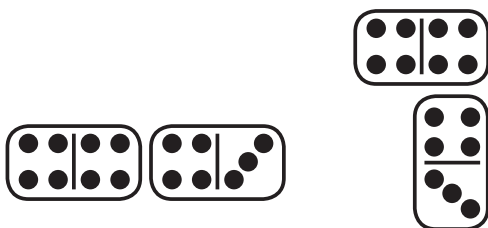
Hru začína hráč, ktorý má kocku s najvyššími rovnakými hodnotami na obidvoch poloviciach kameňa (tzv. dubble).

PRÍKLAD:



Začínajúci hráč odkryje svoj kameň s rovnakými hodnotami a priloží hneď ďalší vhodný kameň. Počet bodov na druhom kameni musí byť na prikladanej polovici zhodný s počtom bodov na prvom kameni. Existujú dve možnosti prikladania: vodorovne alebo do pravého uhla.

PRÍKLAD:



Hráč nasledujúci v smere hodinových ručičiek má teraz dve možnosti: buď nájde medzi svojimi piatimi kameňmi vhodný kameň, ktorý môže priložiť. Prikladať sa môže na otvorené konce obidvoch vedľa seba ležiacich kameňov. Ak má hráč vhodný kameň, môže ho priložiť. Alebo ak vhodný kameň nemá, musí si zobrať jeden zo zvyšných kameňov, ktoré sú zakryté v strede stola. Ak nepasuje ani zodvihnutý kameň, musí dvíhať ďalšie kamene, až kým zodvihnutý kameň nebude pasovať.

Platí pritom nasledujúce pravidlo:

Zo zodvihnutých kameňov sa nesmie vrátiť žiaden kameň späť a prikladať sa smie iba jeden kameň, aj keď by sa po vhodnom kameni mohli náhle ukladať ďalšie kamene z vlastných zásob. Hráči tak môžu jeden po druhom prikladať po jednom kameni, čím sa had domina stále predlžuje.

Hra takto pokračuje ďalej, kým buď niektorý z hráčov neuloží všetky kamene, ktoré mal na ruke, alebo kým žiaden z hráčov nemôže viac prikladať (a v strede stola sa nenachádzajú žiadne zvyšné kamene).

Koniec hry

Vyhráva hráč, ktorý uložil všetky svoje kamene, resp. ak tomu tak nie je, vyhráva ten, ktorému ostali na ruke kamene s najnižším počtom bodov. Kamene s rovnakými hodnotami na oboch poloviciach sa pritom smú započítať iba raz.

BG Домино

Подготовка на играта

Най-напред плочките на доминото се поставят обърнати с лицевата си част надолу в средата на масата и се разбъркват добре.

След това всички играчи вземат по 5 плочки.

Играчите поставят на масата пред себе си плочките на доминото по такъв начин, че те да не могат да бъдат видени от останалите участници в играта, или ги държат в ръка.

Ход на играта

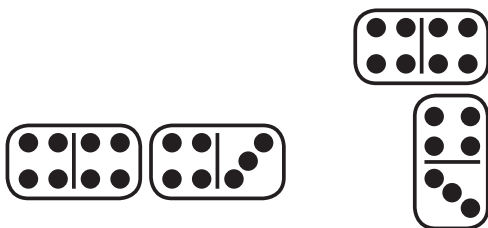
Играчът с най-висок чифт започва играта. Чифтът представлява плочка с еднакъв брой точки върху двете половини на плочката.

ПРИМЕР:



Стартиращият играч поставя своята плочка, на която е изобразен чифт, на масата и добавя втора подходяща плочка. Броят на точките на поставената нова плочка трябва да съвпада с броя точки върху съседната половина на първата плочка. Има две възможности за поставяне: хоризонтално или перпендикулярно.

ПРИМЕР:



Сега следващият играч по посока на часовниковата стрелка има две възможности да открие подходяща плочка измежду своите 5 плочки, която може да постави. Следващата плочка може да бъде поставена от двата края на останалите две вече поставени една до друга плочки. Ако играчът има подходяща плочка, той има право да я постави. Ако не разполага с подходяща плочка, той трябва да вземе една от останалите плочки, които лежат обърнати с лицевата си част надолу върху масата. Ако взетата плочка не е подходяща, той продължава да взема още от купчината, докато някоя от плочките пасне.

Правила на играта

Някоя от вече взетите плочки не може да бъде връщана обратно; позволява се поставянето само на една плочка, дори в случай, че играчът разполага с друга такава, която може да бъде добавена след вече поставените плочки. Следващите играчи също имат право да поставят само по една плочка, като по този начин опашката на доминото става все по-дълга.

Играта продължава дотогава, докато някой от играчите успее да постави всички плочки, с които разполага, или докато никой от играчите не може да постави плочка (и в средата на масата вече няма други налични плочки).

Край на играта

Победител е този играч, който успее да постави на масата всички свои плочки или - ако това не е възможно - онзи, който държи в ръцете си плочки с най-малък общ брой точки. При това броят точки върху плочките, съдържащи чифт, се брои само веднъж.

RO Domino Double 6

Pregătirea jocului

Pietrele de domino se pun mai întâi cu fața în jos în centrul mesei și se amestecă bine.

Fiecare jucător ia apoi câte 5 pietre de joc.

Jucătorii pun pietrele de joc în fața lor pe masă sau le țin în mână, având grijă ca ele să fie ascunse de ceilalți jucători.

Desfășurarea jocului

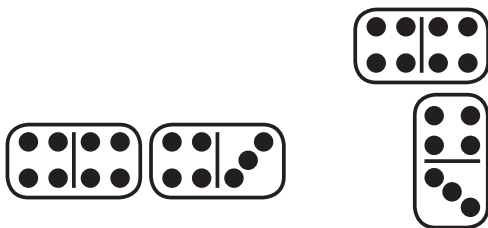
Jucătorul cu dubla cea mai mare începe jocul. Dubla este o piatră cu același număr de puncte pe ambele jumătăți.

EXEMPLU:



Primul jucător plasează piatra-dublă cu fața în sus și adaugă imediat alături o piatră potrivită. Numărul de puncte a celei de-a doua pietre trebuie să corespundă în jumătatea aflată în contact cu prima piatră cu jumătate din piatra respectivă. Există două modalități de amplasare: orizontal sau perpendicular.

EXEMPLU:



Jucătorul următor (în sensul acelor de ceasornic) are acum două posibilități de a găsi printre cele 5 pietre pe care le deține o piatră potrivită, el putând plasa o piatră la fiecare din cele două capete ale celor două pietre alăturate de pe masă. Dacă jucătorul deține o piatră potrivită, o poate pune pe masă. Dacă nu deține o piatră potrivită, atunci va ridica o piatră din grămada de pietre aflate cu fața în jos în centru. Dacă nici această piatră nu se potrivește, trebuie să ridice alte pietre, până ce are una potrivită.

Trebuie luate în considerare următoarele reguli:

Este interzis ca pietrele ridicate din centru să fie puse la loc în grămadă; deasemenea în rândul de pietre poate fi plasată doar o singură piatră, chiar dacă după această piatră potrivită jucătorul deține acum în rezerva sa și alte pietre care s-ar potrivește în continuare. Astfel, fiecare jucător are dreptul să plaseze, pe rând, doar o singură piatră, șirul de pietre de Domino devenind astfel din ce în ce mai lung.

Jocul continuă astfel până ce ori unul dintre jucători a reușit să plaseze toate pietrele pe care le are în mână, ori până ce nici unul dintre jucători nu mai poate plasa nici o piatră (și nici în centru nu mai este nici o piatră).

Sfârșitul jocului

Câștigă jucătorul care și-a putut plasa toate pietrele sau – dacă nu este cazul –, acel jucător care a rămas cu cel mai mic număr de puncte în mână. La numărătoare, dublele vor fi luate în considerare o singură dată.

UA Доміно

Малюнок гри

Спочатку камінці доміно розташовуються закритими всередині столу та гарно перемішуються. Після цього всі гравці беруть по 5 камінців.

Гравці ставлять камінці доміно на стіл, закритими від інших гравців, або тримають їх у руці.

Гра

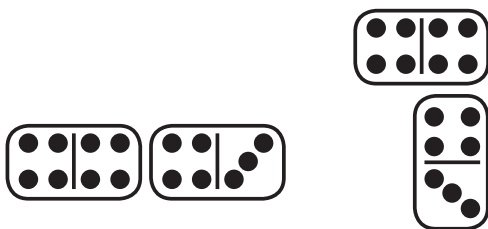
Гравець з найвищим дублем починає гру. Дубль є камінцем з однаковою кількістю крапок на обох половинках камінця.

ПРИКЛАД:



Гравець, який починає гру, викладає відкритим свій камінець з дублем і відразу викладає другий відповідний камінець. Кількість крапок половинки другого камінця має відповідати половинці першого камінця. Є дві можливості викладання камінців: горизонтально або під прямим кутом.

ПРИКЛАД:



У наступного гравця за годинниковою стрілкою є два варіанти, щоб знайти відповідний камінець зі своїх 5, який він зможе викласти. На кожний з відкритих кінців ланцюжка можна викласти камінець. Якщо у гравця є відповідний камінець, він викладає його. Якщо у гравця немає відповідного камінця, він має вибрати камінець з решти закритих камінців всередині столу. Якщо навіть вибраний камінець не підходить, він має брати додаткові камінці, поки не підійде один з вибраних.

Діє таке правило:

Не можна покласти назад узятий камінець та можна викладати тільки один камінець, навіть якщо після відповідного камінця можна викласти інші камінці, які знаходяться на руках. Таким чином, гравці можуть викладати по черзі один камінець, що робить ланцюжок доміно ще довшим.

Гра продовжується до тих пор, поки один з гравців не викладе всі камінці, що є у нього в руках, або поки жоден з гравців не зможе викладати камінці (а також всередині столу вже немає решти камінців).

Кінець гри

Перемагає гравець, який викладе всі свої камінці, або якщо це не так, той, у кого на руках залишилися камінці з найменшою кількістю крапок. При цьому камінці з дублем рахуються одноразово.

EST Doomino Double 6

Mängu ettevalmistamine

Kõigepealt asetatakse doominoklotsid tagurpidi laua keskele ja segatakse.

Seejärel võtab iga mängija endale 5 klotsi.

Mängijad asetavad oma doominoklotsid püsti enda ette või hoiavad neid käes nii, et teised mängijad ei näe klotside täppide kombinatsioone.

Mängimine

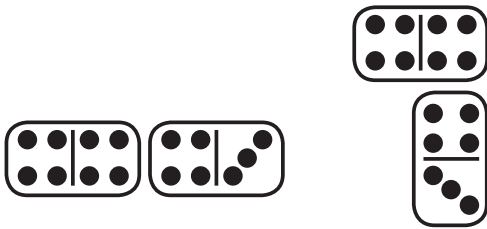
Mängija, kellel on suurima täppide arvuga topeltklots, alustab. Topeltklots, on klots, millel on mõlemal pool sama arv täppe.

NÄIDE:



Alustav mängija käib oma topeltklotsi ja lisab sellele teise sobiva klotsi. Teise klotsi ühe poole täppide kombinatsioon peab olema samasugune nagu esimese klotsi ühe poole täppide kombinatsioon. Klotsi saab lisada kahel moel: horisontaalselt või täisnurga all.

NÄIDE:



Järgmisel, päripäeva asuval mängijal on nüüd kaks võimalust leida oma 5 klotsi hulgast sobiv klots, mida käia. Ta võib lisada ühe klotsi laual olevate klotside emmale-kummale lahtisele otsale. Kui mängijal on sobiv klots olemas, võib ta selle lisada. Kui tal sobivat klotsi ei ole, peab ta võtma laua keskel olevate klotside hulgast ühe. Kui ka see klots ei sobi, peab ta jätkama klotside võtmist laua keskelt, kuni ta saab sobiva klotsi.

Pidage meeles:

Juurdevõetud klotse ei tohi laua keskele tagasi panna, need jäävad mängija kätte. Doomino reale tohib lisada korraga ainult ühe klotsi, isegi kui pärast juurdevõetud klotsi lisamist sobiks ka teised mängija käes olevad klotsid. Seega mängijad tohivad lisada korraga ainult ühe klotsi, mille abil läheb doomino rida järjest pikemaks.

Mäng jätkub seni, kuni üks mängija on kõikidest oma klotsidest lahti saanud või kuni ükski mängija ei saa enam lisada ühtegi klotsi (ja laua keskel olevad klotsid on kõik ära kasutatud).

Mängu lõpp

Mängija, kes sai kõik oma klotsid ära käia, on võitnud. Kui ükski mängija ei saanud klotsidest lahti, siis loetakse mängijate käes olevate klotside täpid kokku ja väikseima täppide arvuga mängija on võitja. Topeltklotse arvestatakse ühekordselt.

LT Domino Double 6

Žaidimo sistema

Pirmiausia apversto Domino kauliukai dedami į stalo vidurį ir gerai išmaišomi.

Po to visi žaidėjai pasiima po 5 kauliukus.

Žaidėjai pasistato prieš save Domino kauliukus, taip, kad jie nebūtų matomi kitam žaidėjui, arba laiko juos rankose.

Žaidimo eiga

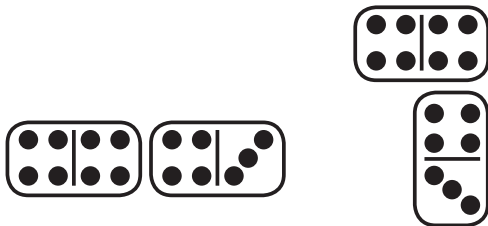
Žaidėjas, turintis didžiausios vertės lyginį kauliuką, pradeda žaidimą. Lyginis kauliukas – tai kauliukas su vienu taškų skaičiumi abiejose kauliuko pusėse.

PAVYZDYS:



Žaidimą pradedantis žaidėjas padeda savo lyginį kauliuką ir iškart prie jo prideda antrą tinkantį kauliuką. Antro kauliuko ir pirmo kauliuko viena prie kitos pridėtose pusėse esantis taškų skaičius turi sutapti. Kauliuką galima pridėti dviem būdais: horizontaliai arba statmenai.

PAVYZDYS:



Dabar kitas žaidėjas, esantis pagal laikrodžio rodyklę, turi dvi galimybes iš savo 5 kauliukų išrinkti tinkamą kauliuką, kurį jis gali pridėti. Kauliuką galima pridėti prie bet kurio atviro gretimų kauliukų galo. Jei žaidėjas turi tinkamą kauliuką, jis gali jį pridėti. Jei jis neturi tinkamo kauliuko, tada jis turi paimti vieną iš stalo viduryje esančių apverstų kauliukų. Jei pasirinktas kauliukas netinka, reikia rinkti papildomus kauliukus tol, kol bus rastas tinkamas kauliukas.

Taikoma ši taisyklė:

Paimtų kauliukų negalima padėti atgal; gali būti pridėtas tik vienas kauliukas, nors po pridėto tinkamo kauliuko tiktų ir kiti jau turimi žaidėjo kauliukai. Taigi žaidėjai gali vienas po kito pridėti po vieną kauliuką, dėl ko „Domino gyvatė“ taps vis ilgesnė.

Žaidimas tęsiamas tol, kol žaidėjas sudeda visus savo turėtus kauliukus, arba tol, kol nė vienas iš žaidėjų nebegali pridėti kauliuko (o stalo viduryje kauliukų nebėra).

Žaidimo pabaiga

Laimėtojas yra tas žaidėjas, kuris sugebėjo sudėti visus savo kauliukus, arba, jei taip nėra, tas, kurio rankose liko mažiausias taškų skaičius. Lyginių kauliukų taškų skaičius pridedamas padalijus iš dviejų.

LV Domino Double 6

Spēles uzbūve

Vispirms domino kauliņi tiek aizklāti izvietoti galda vidū un labi samaisīti.

Pēc tam visi spēlētāji paņem katrs pa 5 kauliņiem.

Spēlētāji novieto domino kauliņus – citiem spēlētājiem aizklāti – sev priekšā uz galda vai tur tos rokā.

Spēles gaita

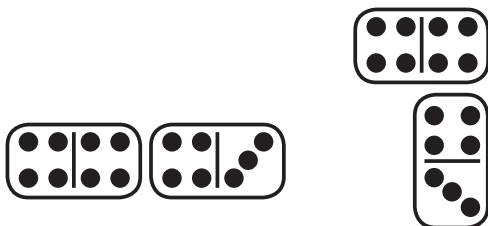
Spēli sāk spēlētājs ar vislielāko dubultā kauliņa vērtību. Dubultais kauliņš ir kauliņš ar vienādu punktu skaitu abās kauliņa pusēs.

PIEMĒRS:



Spēlētājs, kurš sāk spēli, noliek savu dubulto kauliņu atklāti un uzreiz pievieno otru atbilstošu kauliņu. Otra kauliņa punktu skaitam pievienotajā pusē jāatbilst pirmā kauliņa pusei. Ir divas pievienošanas iespējas: horizontāli vai taisnā leņķī.

PIEMĒRS:



Tad nākamajam spēlētājam pulksteņrādītāja kustības virzienā ir divas iespējas atrast atbilstošu kauliņu starp saviem 5 kauliņiem, ko tas var pielikt. Kauliņu drīkst pielikt attiecīgi brīvajos abu savstarpēji savienoto kauliņu galos. Ja spēlētājam ir atbilstošs kauliņš, viņš drīkst to pievienot. Ja tam nav atbilstoša kauliņa, tam jāpaceļ kauliņš no atlikušajiem centrā esošajiem aizklātajiem kauliņiem. Ja arī paceltais kauliņš neder, jāceļ vēl nākamie kauliņi, līdz kāds no paceltajiem kauliņiem der.

Pie tam ir sekojošs noteikums:

Neviens no paceltajiem kauliņiem nedrīkst tikt nolikts atpakaļ un drīkst pielikt tikai vienu kauliņu, arī ja pēc atbilstošā kauliņa pēkšņi varētu tikt pielikti vēl citi no krājumā esošajiem kauliņiem. Tā spēlētāji pēc kārtas drīkst pielikt pa vienam kauliņam, kā rezultātā domino čūska kļūst arvien garāka.

Spēle turpinās tikmēr, līdz kāds spēlētājs ir uzlicis visus kauliņus, kas tam bija rokās, vai līdz neviens no spēlētājiem vairs nevar neko pielikt (un centrā vairs nav arī atlikušo kauliņu).

Spēles beigas

Uzvarējis ir tas spēlētājs, kurš ir uzlicis visus savus kauliņus vai – ja tas tā nav – tas, kuram rokās paliek kauliņi ar mazāko kopējo punktu skaitu. Turklāt dubultie kauliņi skaitāmi tikai vienreiz.

Deluxe

AR الدومينو

التحضير للعب

في بداية اللعبة، يتم وضع قطع الدومينو في منتصف الطاولة ووجهها لأسفل مع خلطها جيداً. وبعد ذلك، يأخذ كل لاعب 5 قطع دومينو. يضع اللاعب قطع الدومينو الخاصة به على الطاولة أو يمسكها في يده، بحيث تكون غير مرئية للاعب الآخر.

طريقة اللعب

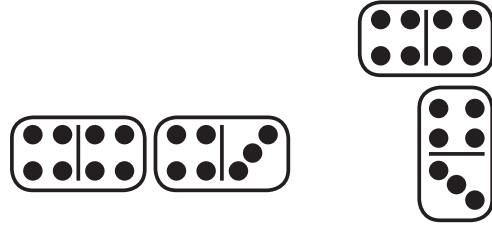
اللاعب الذي معه القطعة التي عليها أكبر رقم مزدوج، هو الذي يبدأ. القطعة متماثلة الرقمين عبارة عن قطعة عليها نفس الرقم في كلا نصفيها.

مثال:



يقوم اللاعب الذي يبدأ بوضع القطعة متماثلة الرقمين، ثم يضع قطعة عليها رقم متوافق معها. يجب أن يتوافق عدد النقاط الموجود على القطعة الثانية مع أحد نصفي القطعة الأولى. يمكن وضع القطعة بطريقتين: بشكل أفقي أو متقاطع.

مثال:



تتم مواصلة اللعبة في اتجاه عقارب الساعة، واللاعب التالي يكون أمامه خياران، أولهما أن يجد قطعة مناسبة بين القطع الخمس التي معه. ثم يقوم بوضعها على أي طرف من الطرفين المفتوحين لكنتا القطعتين الموضوعتين على الأرض. فإذا كانت لدى اللاعب القطعة المناسبة، يمكنه وضعها. أما إذا لم تكن لديه قطعة مناسبة، يجب عليه أن يسحب قطعة من القطع المتبقية الموضوعة على وجهها في منتصف الطاولة. وإذا كانت القطعة التي تم سحبها غير مناسبة هي الأخرى، يجب أن يواصل سحب القطع إلى أن يجد قطعة مناسبة.

انتبه للقاعدة التالية:

ليس من المسموح إعادة القطعة التي سحبتها إلى موضعها في منتصف الطاولة. يُسمح بوضع قطعة واحدة، حتى لو وجد اللاعب في يده قطعة أخرى مناسبة بعد وضعه للقطعة التي سحبها. وبهذا يضع اللاعبون قطعة تلو الأخرى، وهو ما يجعل صف القطع يصبح أطول. تستمر اللعبة إلى أن ينتهي أحد اللاعبين من وضع كل القطع التي في يده، أو عندما يصبح من غير الممكن وضع أي قطع (مع عدم وجود أي قطع متبقية في منتصف الطاولة).

نهاية اللعبة

اللاعب الفائز هو الذي ينتهي من وضع جميع القطع الموجودة في يده، وإذا لم يحدث ذلك، فاللاعب الذي يكون لديه العدد الأقل من إجمالي النقاط الموجودة بالقطع التي ما تزال بحوزته يكون الفائز. يتم احتساب القطع المتماثلة مرة واحدة فقط.