

# Domino

▷ Spielanleitung

## Allgemeines

Ziel des Spieles ist es, durch geschicktes Anlegen seine Steine so schnell wie möglich loszuwerden.

## Grundregeln

Die Steine werden auf dem Tisch verdeckt gemischt und an die Spieler verteilt, die sie verdeckt vor sich aufstellen. Die Anzahl, die jeder erhält, ist abhängig von der jeweiligen Variante. Derjenige, der den höchsten Doppelstein (Pasch) hat, z. B. 9–9, beginnt. Sollte keiner der Spieler einen Pasch haben, beginnt derjenige mit der höchsten Summe, z. B. 9/6 = 15 Augen. Die anderen Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Alle nicht verteilten Steine bleiben verdeckt auf dem Tisch und bilden den sogenannten Vorrat. Daraus werden im Laufe des Spiels weitere Steine nachgezogen, die letzten beiden in der Regel jedoch nicht!

Steine können in den meisten Varianten dann angelegt werden, wenn sie an der Verbindung die gleiche Augenzahl (gleiche Farbe) aufweisen, also 1–3 an 3–7 oder 4–5 an 5–0. 0 wird auch Blank genannt.



Die aneinander liegenden Steine können eine Gerade bilden, aber auch beliebig rechteckig abknicken, nur dürfen die beiden Enden nicht aneinander stoßen. Paschsteine werden rechteckig in die Reihe gelegt.

Wer alle Steine abgelegt hat, ruft „Domino“ und beendet das Spiel. Das Spiel endet auch, wenn kein Spieler mehr anlegen kann (muss durch Aufdecken der Steine bewiesen werden) und kein Stein mehr nachgezogen werden kann.

Der Sieger bekommt die Punkte, die seine Mitspieler noch vor sich stehen haben, gutgeschrieben. Eine Partie endet nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden (am besten ein Vielfaches der Mitspieler, also bei 4 Spielern 4, 8 oder 12 Runden) oder bei Erreichen einer festen Punktzahl.

Die meisten Spiele werden mit einem Set von 28 Steinen, bestehend aus allen Steinen mit den Werten 0–6, gespielt. (In den Anleitungen durch gekennzeichnet). Varianten für das große, aus allen 55 Steinen bestehende 9er-Set sind durch gekennzeichnet.

Zum Teil werden Papier und Stift zum Notieren der Punkte benötigt.

Bei den folgenden Regeln wird von diesen Grundregeln ausgegangen.



## Das Blockspiel

(die einfachste Variante)

**2 Spieler:** jeder erhält 7 Steine

**3 und 4 Spieler:** jeder erhält 5 Steine

Am Ende des Zuges wird nachgezogen, unabhängig, davon, ob abgelegt wurde oder nicht.



## Peruanisches Domino

**4 Spieler:** jeder erhält 5 Steine

Basiert auf dem Blockdomino, weist aber eine anspruchsvollere Wertung auf:

Endet das Spiel, weil kein Spieler mehr legen kann, so endet das Spiel und jeder Spieler notiert seine Restpunkte. Hat der Spieler, der den letzten Stein legen konnte, nicht die niedrigste Punktzahl, zählen seine Punkte 4-fach.

Es werden 7 Runden gespielt und die Punkte geheim von einem Spieler notiert. Vor der letzten Runde sagt er den Punktestand an. Wer nach der 7. Runde die wenigsten Punkte hat, gewinnt.



## Das Blockspiel im Team

Jeder zieht 4 Steine, die beiden mit den höchsten spielen als Team, die beiden mit den niedrigsten Punktesummen ebenfalls. Es ist vorher zu vereinbaren, ob offene Absprachen erlaubt sind oder nicht.



## Ungarisches Domino

**2 Spieler:** jeder erhält 12 Steine

**3 Spieler:** jeder erhält 8 Steine

**4 Spieler:** jeder erhält 6 Steine

Der Rest der Steine scheidet aus.

Der Spieler mit dem höchsten Pasch beginnt. Er darf so lange auslegen, wie seine Steine passen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Kann keiner mehr auslegen, endet das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Restaugen bekommt die gegnerischen Punkte gutgeschrieben. Wer zuerst mehr als 100 Punkte erreicht, gewinnt die Partie.



## Französisches Domino

**2 Spieler:** jeder erhält 8 Steine

Die restlichen Steine kommen in den Vorrat.

Der ältere Spieler beginnt mit der Auslage eines beliebigen Steines. Der Mitspieler legt seinen Stein mit der passenden Hälfte nun auf oder (später auch) unter den anderen. Auf diese Art entsteht eine Auslage aus zwei Ebenen, bei der die übereinander liegenden Steine stets den gleichen Wert zeigen.



Wer nicht legen kann, passt entweder oder zieht 2 Steine nach (seine Wahl). Wer zuerst keinen Stein hat, beendet und gewinnt.



## Sperr-Domino

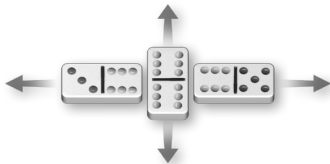
Gespielt wird eine beliebige der oben genannten Varianten. Wer nicht anlegen oder vom Vorrat ziehen möchte, kann ein beliebiges Ende mit einem Pasch sperren. Damit ist das Spiel beendet. Der Sperrer muss das Spiel aber unbedingt gewinnen, d.h. die geringste Anzahl an Restpunkten haben. Dann erhält er wie immer die gegnerischen Punkte gutgeschrieben. Hat ein Gegner weniger Augen, so erhält der Gegner alle Punkte und der Sperrer notiert sich den doppelten Punktwert seiner Reststeine als Minus.



## Sebastopol

**4 Spieler:** jeder erhält 7 Steine

Der Spieler mit dem Pasch 6-6 beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Hier sind alle 4 Enden der 6 offen!



## Alle Fünfe

(Sniff, Amerikanisches Domino)

**2 Spieler:** jeder erhält 7 Steine

**3 und 4 Spieler:** jeder erhält 5 Steine

Es gelten die Regeln des Blockspiels, allerdings versuchen die Spieler am Ende ihres Zuges an den beiden Enden der Auslage ein Vielfaches von 5 (also 10, 15, 20 oder auch mehr) zu erzielen, wobei für Paschsteine beide Seiten zählen:

- 4 an einem Ende und 6 am anderen Ende = 10
- 9/9 an einem Ende und 1/1 am anderen Ende = 20

Diese Punkte werden dem Spieler gutgeschrieben. Kann ein Spieler nicht passend anlegen, zieht er solange nach, bis er auslegen kann. Wer zuerst alle seine Steine auslegen konnte, beendet die Partie und gewinnt. Die anderen zählen ihre Punkte und runden ihre Punkte zum nächsten 5er auf oder ab, z.B. werden 17 Augen zu 15 Punkten, 18 Augen aber zu 20 Punkten. Diese Punkte erhält der Gewinner gutgeschrieben, wer zuerst 100 Punkte beim Spiel mit dem 6er-Set bzw. 200 beim Spiel mit dem 9er-Set erreicht, gewinnt die Partie.



## Alle Sieben

(Kardinal)

**2 Spieler:** jeder erhält 7 Steine

**3 und 4 Spieler:** jeder erhält 5 Steine

In dieser Variante dürfen Steine abgelegt werden, wenn der bereits liegende und der angelegte Stein zusammen die Summe „7“ ergeben, z. B. liegt 5, dann muss 2 angelegt werden, liegt 1, passt eine 6.

Doppel-Blank und alle Steine, die selbst die Summe 7 (z. B. 3–4 oder 1–6) tragen, sind Joker (Kardinäle) und können immer angelegt werden. Sie sind auch die einzigen Möglichkeit, an einen Blank-Stein anzulegen.

Auch wer legen kann, darf einen Stein nachziehen, wer nicht spielen kann, muss solange ziehen, bis er auslegen kann. 2 Steine bleiben im Vorrat.

Gewonnen hat, wer zuerst keine Steine mehr besitzt oder falls keiner mehr legen kann, die kleinste Augensumme auf seinen verbleibenden Steinen vorweisen kann.

Er erhält die gegnerischen Punkte abzüglich seiner eigenen (ggf. 0) gutgeschrieben.



## Matador

(ähnlich Alle Sieben)

**3-4 Spieler:** jeder erhält 7 Steine

Gespielt wird auf die Summe „10“, alle anderen Regeln von „Alle Sieben“ gelten, (die Joker heißen „Matadore“), gespielt wird bis 200 Punkte.



## Bergen

**2-3 Spieler:** jeder erhält 6 Steine

**4 Spieler:** jeder erhält 5 Steine

Ziel ist es nicht, seine Steine als erster loszuwerden, sondern so auszulegen, dass nach Beenden des Zuges an beiden Enden die gleichen Werte liegen. Dennoch gelten die üblichen Anlegeregeln!

Das Spiel wird nach Punkten bewertet:

- Es beginnt der niedrigste Pasch: 2 Punkte (ggf. der niedrigste Stein)
- Auslegen des höchsten Paschs (aktuell auf dem Tisch): 2 Punkte

- Zug beenden mit einem Triple: 3 Punkte (es wird ein Pasch abgelegt oder zu einem liegenden Pasch ein passender Stein)
- Zug beenden mit gleichen Werten, ohne Pasch (Double): 2 Punkte

Wer nicht legen kann, zieht einen Stein nach, den er ggf. spielen darf; passt der Stein nicht, ist der nächste Spieler am Zug. So geht das Spiel, bis nur noch 2 Steine im Vorrat liegen.

Der Spieler, der zuerst seinen letzten Stein spielt, ruft „Domino“ und erhält 2 Punkte gutgeschrieben. Das Spiel endet auch, wenn nur noch 2 Steine im Vorrat liegen und kein Spieler mehr legen kann. Der Spieler, der keinen Pasch auf der Hand hält, erhält 2 Punkte gutgeschrieben. Sind dies mehrere oder besitzen noch alle Spieler Paschsteine, so erhält derjenige mit der geringsten Restpunktesumme 2 Punkte gutgeschrieben.

Gewonnen ist das 2-Personen-Spiel bei 15 Punkten, das 3- und 4-Personen-Spiel beim Erreichen von 10 Punkten.



## Italienisches Domino

**3 Spieler:** jeder erhält 7 Steine

**4 Spieler:** jeder erhält 6 Steine

Hierbei geht es nicht darum, passend anzulegen, sondern durch seine Auslage bestimmte Werte zu erreichen. Der höchste Pasch oder ggf. höchste Stein beginnt. Der Gesamtwert der Auslage wird laut angesagt, also als erster Stein 5/7 = „12“. Nun folgt z. B. 2/6 = 8, als Summe wird laut „20“ (12+8) angesagt. So wird immer weiter hinzuaddiert. Wem es gelingt, mit seiner Auslage die Werte 30 (1), 50 (2), 70 (3), 100 (4) (beim Spiel mit 9er-Set auch 120 (5) und 150 (6)) genau zu erreichen, erhält die Punkte in Klammern bzw. die Punktzahl gutgeschrieben.

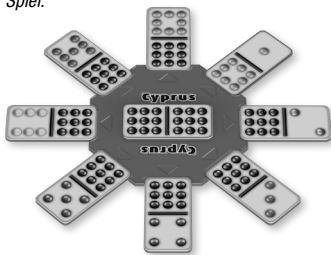
Wird ein Wert nicht genau erreicht (überschritten), wird einfach weitergespielt. Das Spiel endet nach einer festgelegten Anzahl Runden oder wenn ein Spieler 51 (6er-Set) bzw. 81 (9er-Set) Punkte erreicht hat.



## Cyprus (Mexican Train)

**4 Spieler:** 13 Steine

Verbleibende Steine gehen verdeckt aus dem Spiel.



Wer den 9-er Pasch hat, beginnt, sollte ihn keiner haben, wird neu gemischt und verteilt. Im Uhrzeigersinn legen die Spieler die 9-er Steine so an, dass eine sternförmige Auslage entsteht.

Wer keine 9 hat oder sie nicht spielen möchte, kann auch an die offenen Enden der bestehenden Auslage spielen. Wer nicht spielen kann, muss diese Runde passen, darf aber ggf. das nächste Mal wieder ablegen. Wer zuerst seinen letzten Stein spielt, gewinnt und erhält die Augen der restlichen Steine seiner Mitspieler gutgeschrieben. Wenn keiner mehr legen kann, endet das Spiel auch und derjenige mit den wenigsten Restpunkten erhält die Punkte.

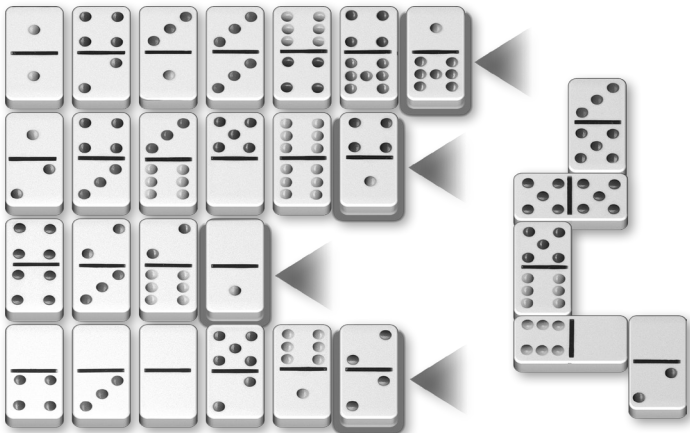
## Insel-Spiele – Spiele für einen



### Solo 1

Die Steine werden wie gewohnt verdeckt gemischt und in ein Rechteck von 7x4 Steinen ausgelegt. Nun werden sie aufgedeckt, so dass der Spieler eine vollständige Information hat.

Beginnend mit einem beliebigen Stein, der rechts außen liegt, wird jetzt Blockdomino gespielt. Es wird nun immer ein beliebiger Stein von den 4 am rechten Rand liegenden Steinen gezogen, der an die Auslage angelegt werden muss. Können auf diese Art alle Steine gelegt werden, ist das Spiel gewonnen.



**Die markierten Steine dürfen angelegt werden, wenn die Augenzahl übereinstimmt.**



## Solo 2

Die Steine werden wie gewohnt verdeckt auf dem Tisch gemischt. Ein Stein wird aufgedeckt und der Spieler zieht 5 (5 + 2 = 7) Steine. Nun legt er entsprechend den Standardregeln (s. Blockspiel) an. Es gibt immer nur 2 bespielbare Enden. Kann der Spieler nicht mehr regelkonform legen, so hat er verloren. Hat er seine 5 (7) Steine erfolgreich abgelegt, so zieht er weitere 5 (7) Steine. Gelingt es, alle Steine anzulegen, so ist das Spiel gewonnen. (Es bleiben 1 bzw. 5 Steine übrig). Das Spiel mit dem 9-er Set ist erheblich schwerer zu gewinnen.



## Domino-Quadrat

Eine spezielle Form ist das Domino-Quadrat. Dazu werden die 28 Steine entsprechend nebeneinander ausgelegt. Dabei sollen 14 quadratische 4-er Gruppen mit in sich gleichen Augenzahlen entstehen. Für diese Anordnung von Dominosteinen zu 14 quadratischen 4-er Gruppen gibt es über 300.000 Lösungen.

0	0	2	2	3	3	1	1
0	0	2	2	3	3	1	1
	1	1	4	4	5	5	
	1	1	4	4	5	5	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
2	2	5	5	6	6	3	3
2	2	5	5	6	6	3	3

*Beispiel für eine mögliche Zahlenverteilung*

# Domino

FR Les règles du jeu

## Règles générales

Le but du jeu est de se débarrasser le plus rapidement possible de ses dominos, en les plaçant astucieusement.

## Règles de base

Les dominos sont mélangés, points cachés, sur la table puis ils sont distribués aux joueurs lesquels, les placent ensuite points cachés devant eux. Le nombre de dominos que chaque joueur reçoit dépend de la variante de jeu appliquée. Le joueur possédant le double le plus fort commence, par exemple 9-9. Si aucun des joueurs ne possède de double, le joueur possédant le domino avec le plus grand nombre de points commence, par exemple 9/6 = 15 points. Les autres joueurs jouent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tous les dominos n'ayant pas été distribués restent, points cachés, sur la table et ils constituent la dénommée pioche. Au cours du jeu, d'autres dominos sont piochés, en règle générale toutefois pas les deux derniers dominos !

Dans la plupart des variantes du jeu, les dominos de valeur identique (de même couleur) peuvent être placés à l'une des extrémités libres, donc en fait 1-3 près de 3-7 ou 4-5 près de 5-0. Le 0 est également appelé Blanc.





Les dominos placés côte à côte peuvent former une ligne droite, ils peuvent toutefois également être placés de manière perpendiculaire, la seule restriction étant le fait que les deux extrémités ne doivent pas être en contact. Les dominos doubles sont en règle générale toujours placés de manière perpendiculaire.

Le joueur ayant placé tous ses dominos, annonce "Domino" et la manche est finie. La manche est également finie si plus aucun joueur ne peut placer de domino (il doit alors le prouver en retournant tous ses dominos) et qu'il n'y a plus de domino dans la pioche.

Le gagnant de la manche remporte les points de tous les dominos que les autres joueurs pos-

sèdent encore en main à la fin de la manche. Une partie est finie après un nombre défini au préalable de manches (le mieux est de prendre un multiple du nombre de joueurs, donc par exemple 4, 8 ou 12 manches dans une partie avec 4 joueurs) ou bien lorsqu'un nombre défini de points est atteint.

La plupart des jeux se font avec 28 dominos comprenant tous les dominos aux valeurs 0-6. (caractérisés par  dans les règles de jeu). Des variantes pour le grand jeu (double-9) comprenant tous les 55 dominos sont caractérisées par .

Pour certaines variantes, il est nécessaire d'avoir une feuille et un crayon pour noter le nombre de points.

Les règles ci-dessous présument le respect de ces règles de base.



## Dominos Block

(la variante la plus simple)

**2 joueurs :** chaque joueur obtient 7 dominos

**3 et 4 joueurs :** chaque joueur obtient 5 dominos

A la fin de son tour, le joueur doit toujours piocher un domino dans le talon, peu importe qu'il ait placé un domino ou non.



## Domino péruvien

**4 joueurs :** chaque joueur obtient 5 dominos

Cette variante base sur le jeu Domino Block, elle se distingue toutefois par son évaluation particulière des points :

Si la manche est finie dû au fait que plus aucun joueur ne peut placer de domino, chaque joueur marque les points lui restant. Si le joueur ayant pu placer le dernier domino ne possède toutefois pas le nombre inférieur de points, ses points sont quadruplés.

La partie est jouée en 7 manches et les points sont notés secrètement par un joueur. Celui-ci annonce les points atteints avant la dernière manche. Le joueur possédant le moins de points après la 7ème manche remporte la partie.



## Domino Block en équipe

Chaque joueur prend 4 dominos, les deux joueurs avec le total supérieur de points forment une équipe, les deux avec le total inférieur de points forment l'autre équipe. Il faut convenir au préalable si des accords à haute voix sont autorisés ou non.



## Domino hongrois

**2 joueurs :** chaque joueur obtient 12 dominos

**3 joueurs :** chaque joueur obtient 8 dominos

**4 joueurs :** chaque joueur obtient 6 dominos

Les dominos restants sont retirés du jeu.

Le joueur possédant le double le plus fort commence à jouer. Il a le droit de placer le plus grand nombre possible de dominos. Lorsqu'il ne peut plus jouer, c'est au joueur suivant. La manche est finie une fois que plus aucun joueur ne peut placer de dominos. Le joueur totalisant le moins de points à la fin de la manche remporte la manche et les points en main des joueurs adverses lui sont attribués. Le joueur atteignant en premier 100 points remporte la partie.



## Domino français

**2 joueurs :** chaque joueur obtient 8 dominos

Les dominos restants sont placés dans la pioche.

Le joueur le plus âgé commence à placer un domino quelconque. L'adversaire place son domino avec la demi-face de même valeur sur le domino ou bien (plus tard également) sous les autres dominos. Il en résulte ainsi une combinaison sur deux niveaux, dans laquelle les dominos superposés ont toujours la même valeur.



Le joueur ne pouvant pas placer de domino doit "bouder" ou bien il pioche 2 dominos (comme il veut). Le premier joueur n'ayant plus de domino finit la partie et gagne.



## Domino à blocage

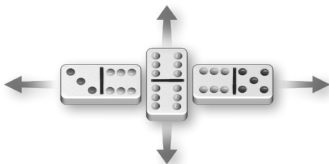
Une des variantes citées ci-dessus est jouée. Tout joueur ne pouvant pas placer de dominos ou ne souhaitant pas piocher dans le talon, peut bloquer n'importe quelle extrémité de la combinaison en y plaçant un double. La manche est alors finie. Toutefois, le joueur ayant bloqué la manche doit obligatoirement remporter la manche, c'est-à-dire qu'il doit totaliser le moins de points à la fin de la manche. Les points en mains des joueurs adverses lui sont alors attribués. Si un autre joueur totalise toutefois moins de points, celui-ci marque tous les points et le joueur ayant bloqué la manche doit déduire de ses points le double de la valeur des points lui restant en main.



## Sébastopol

**4 joueurs :** chaque joueur obtient 7 dominos

Le joueur ayant le double-six en main commence à jouer, puis les autres jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Les quatre premiers dominos placés doivent donc tous avoir un 6 sur une demi-face et ils peuvent être placés dans les quatre directions autour du double-six !



## Tous les cinq (Sniff, Domino américain)

**2 joueurs :** chaque joueur obtient 7 dominos

**3 et 4 joueurs :** chaque joueur obtient 5 dominos

Les règles du jeu classique sont appliquées, toutefois dans cette variante les joueurs doivent placer leurs dominos de manière à ce que, à la fin de leur tour, le total des points extérieurs soit un multiple de 5 (donc 10, 15, 20 ou même plus) ; les valeurs des deux demi-faces comptant toutefois en cas de doubles :

- 4 à une extrémité et 6 à l'autre = 10
- 9/9 à une extrémité et 1/1 à l'autre = 20

Le joueur marque alors ce nombre de points. Si un joueur ne peut pas placer de domino, il doit piocher dans le talon jusqu'à ce qu'il puisse jouer. Le joueur ayant placé en premier tous ses dominos, finit la manche et la remporte. Les autres joueurs comptent leurs points et arrondissent le total des points au multiple de 5 le plus proche, s'il reste par exemple 17 points, le résultat sera 15 points, s'il reste 18 points, le résultat sera par contre 20 points. Ces points sont attribués au gagnant de la manche, le premier joueur ayant marqué 100 points dans le jeu classique (double-6) respectivement 200 points dans le jeu étendu (double-9) remporte la partie.



## Tous les sept (Cardinaux)

**2 joueurs :** chaque joueur obtient 7 dominos  
**3 et 4 joueurs :** chaque joueur obtient 5 dominos

Dans cette variante du jeu, les dominos peuvent être placés si le total des points de la demi-face déjà placée et de la demi-face venant d'être placée est "7", par exemple si la demi-face placée est 5, il faut y placer une demi-face avec un 2 ; avec un 1, il faut placer un 6.

Les doubles blancs et tous les dominos dont le total des points de leurs demi-faces est le chiffre 7 (par ex. 3-4 ou 1-6) sont des jokers (Cardinaux) et ils peuvent toujours être placés. Ils permettent de plus de placer des dominos à côté d'un domino blanc.

Même si un joueur peut, il peut tout de même piocher un domino dans le talon ; par contre si un joueur ne peut pas jouer, il doit piocher jusqu'à ce qu'il puisse jouer. 2 dominos restent toutefois toujours dans la pioche.

Le joueur ayant placé en premier tous ses dominos remporte la manche ou bien si plus aucun joueur ne peut placer de dominos, le joueur ayant le moins de points restants en main remporte la manche.

Il marque alors les points des joueurs adverses et ses propres points (éventuellement 0) en sont déduits.



## Matador (semblable au jeu Tous les sept)

**3 et 4 joueurs :** chaque joueur obtient 7 dominos

Le jeu est basé sur la somme "10", toutes les autres règles du jeu "Tous les sept" étant valables, (les jokers s'appelant des "Matadors"). Une partie est jouée jusqu'à ce qu'un joueur ait atteint 200 points.



## Bergen

**2 à 3 joueurs :** chaque joueur obtient 6 dominos  
**4 joueurs :** chaque joueur obtient 5 dominos

Le but du jeu n'est pas d'être le premier à avoir placé tous ses dominos, mais les joueurs doivent placer les dominos de manière à obtenir la même valeur aux deux extrémités à la fin de leur tour. Les autres règles habituelles pour le placement des dominos sont valables !

La partie est évaluée en fonction des points :

- Le joueur possédant le plus petit double commence à jouer : 2 points (éventuellement le domino le plus faible)
- Placement du double le plus haut (actuellement sur la table) : 2 points
- Finir son tour avec un triple : 3 points (un double est placé ou bien un domino avec une valeur correspondant à un double déjà placé)
- Finir le tour avec des valeurs identiques, sans double : 2 points

Si le joueur ne peut pas placer de domino, il pioche un domino dans le talon ; s'il ne peut tout de même pas placer, c'est au tour du joueur suivant. Le jeu continue ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 dominos dans la pioche.

Le joueur plaçant en premier son dernier domino annonce "Domino" et il marque 2 points. La manche est également finie s'il ne reste plus que 2 dominos dans la pioche et que plus aucun joueur ne peut jouer. Le joueur n'ayant plus aucun double en main à la fin de la manche marque 2 points. Si plusieurs joueurs n'ont plus de double en main ou bien si tous les joueurs ont encore un double en main, les 2 points sont attribués au joueur ayant le total de points restants le moins élevé.



Dans ce jeu à 2 personnes, la partie est gagnée lorsqu'un joueur a atteint 15 points, pour le jeu à 3 et 4 personnes, lorsqu'un joueur a atteint 10 points.



## Les "dominos-comptables"

**3 joueurs :** chaque joueur obtient 7 dominos

**4 joueurs :** chaque joueur obtient 6 dominos

Dans ce jeu, il ne s'agit pas de placer des dominos adéquats, mais d'obtenir une certaine somme avec ses dominos placés. Le joueur ayant en main le double le plus élevé ou bien le domino au total de points le plus élevé commence à jouer. Le total des dominos placés est annoncé à haute voix, donc par exemple pour le premier domino 5/7 = "12". Si le domino suivant placé est par ex. 2/6 = 8, le joueur doit annoncer à haute voix le total des deux "20" (12+8). Et les joueurs suivants annoncent ainsi de suite toujours la somme. Le joueur plaçant le domino permettant d'atteindre précisément le total 30 (1), 50 (2), 70 (3), 100 (4) (dans le jeu étendu (double-9) également le total 120 (5) et 150 (6)) marque les points indiqués entre parenthèses.

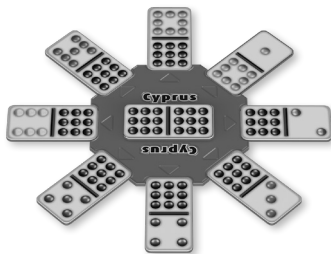
Si un total n'est pas atteint de manière précise (le total est par exemple plus grand), le jeu continue. La partie est finie après un nombre déterminé de manches ou bien si un joueur a atteint le total de 51 (jeu de double-6) resp. 81 (jeu de double-9).



## Cyprus (Train mexicain)

**4 joueurs :** 13 dominos

Les dominos restants sont sortis points cachés du jeu.



Le joueur ayant le double-9 commence à jouer, si aucun joueur ne le possède, les dominos sont de nouveau mélangés et distribués. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et placent les dominos avec le chiffre 9 sur une demi-face de manière à former une étoile autour du double-neuf.

Si un joueur n'a pas de domino avec le 9 ou bien qu'il ne veut pas jouer, il peut également placer son domino à une extrémité libre de l'étoile. Si un joueur ne peut pas jouer, il doit passer son tour, il pourra toutefois peut-être placer un domino la prochaine fois. Le joueur plaçant en premier son dernier domino remporte la manche et marque les points des dominos restants en main des joueurs adverses. Si plus aucun joueur ne peut placer de domino, la partie est également finie et le joueur possédant le plus petit total de points lui restant en main remporte les points des joueurs adverses.

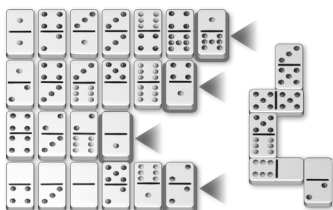
## Jeux solitaires



### Solitaire 1

Les dominos sont comme de coutume mélangés et placés, points cachés, en forme de rectangle de 7x4 dominos. Puis ils sont tous retournés afin que le joueur obtienne des informations complètes.

Le joueur commence ensuite à jouer au jeu classique, en prenant un domino quelconque de la dernière colonne de droite. Le jeu consiste ensuite à toujours prendre un domino des quatre dominos figurant à l'extrémité droite ouverte, lequel domino doit alors être placé à côté des dominos déjà placés. Si le joueur réussit à placer tous les dominos de cette façon, il a gagné.



**Les dominos marqués être placés si le nombre de points coïncide**



### Solitaire 2

Les dominos sont, comme toujours, mélangés sur la table, points cachés. Un domino est retourné et le joueur prend 5 (7 - 2) dominos. Il place ensuite ses dominos conformément aux règles standard (voir le jeu classique). Il n'existe toujours que 2 extrémités jouables. Si le joueur ne peut plus placer de domino conformément aux règles, il a perdu. Une fois qu'il a placé ses 5 (7) dominos avec succès, il prend 5 (7) autres dominos. S'il réussit à placer tous les dominos, il remporte la partie. (il reste 1 resp. 5 dominos). Cette variante est nettement plus difficile avec le jeu étendu (double-9).



### Domino au carré

Une forme spéciale est le Domino au carré. Les 28 dominos sont à ce but placés conformément à la forme figurant ci-contre. Il doit alors en ré-

sulter 14 groupes carrés de 4 dominos ayant le même nombre de points. Il existe plus de 300.000 solutions pour cette disposition des dominos en 14 groupes carrés de 4 dominos.

0	0	2	2	3	3	1	1
0	0	2	2	3	3	1	1
	1	1	4	4	5	5	
	1	1	4	4	5	5	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
2	2	5	5	6	6	3	3
2	2	5	5	6	6	3	3

*Exemple pour une éventuelle répartition des chiffres.*

# Domino

## Object of the game

Each player aims to skilfully place his or her tiles such that all tiles are disposed of as quickly as possible.

## General rules

The tiles are shuffled face down on the table and dealt among the players who then line them up in front of them, concealing them from the other player(s). The number of tiles received by each player depends upon the game variant being played. The player with the highest double tile (double), e.g. 9–9, begins. If none of the players has a double, the player with the highest pip total, e.g. 9–6 = 15 pips, begins. Play then continues clockwise.

Tiles that have not been dealt remain face down on the table within the so-called boneyard. During the course of the game, further tiles will be drawn from this boneyard; the last two tiles remain in reserve and are generally not drawn.



In most game variants, a tile may be put down next to another that has the same number of pips (same colour); thus 1–3 may be placed adjacent to 3–7, or 4–5 adjacent to 5–0. 0 is also referred to as a blank.



Tiles may be placed adjacent to one another or at right angles to one another in any direction, but may not be placed parallel to one another lengthwise. Doubles are to be placed at right angles.

The player who places all of his or her tiles calls out “Domino”, and thus ends the game. The game is also concluded if none of the players can place any more tiles (to be proven by exposing the tiles) or if no further tiles may be drawn.

The winner is accorded the tile points that his or her co-players still hold. A game has a pre-determined number of rounds (ideally, a multiple of the number of players, i.e. 4 players would play 4, 8 or 12 rounds), or is to be concluded upon reaching a specified score.

Most games are played using a set of 28 tiles, each of which has points ranging from 0 to 6. (These are marked  in the game rules and instructions.) In 9-deal games played using all 55 tiles, they are marked .

Pen and paper are required to list points scored wherever applicable.

The game variant rules detailed below are based upon these general rules.



## Block Dominoes (the simplest game variant)

**2 players:** Each player receives 7 tiles.

**3 and 4 players:** Each player receives 5 tiles.

Tiles are drawn following each turn taken, irrespective of whether or not tiles have been placed.



## Peruvian Dominoes

**4 players:** Each player receives 5 tiles.

This is based upon Block Dominoes, but has a more complex scoring system.

If the game ends because none of the players can place any more tiles, the game is concluded and each player writes down any remaining points. If the player who placed the last tile does not have the lowest score, his or her points are quadrupled.

Seven rounds are played, and points are noted down without being disclosed. Before the last round, the points are tallied and declared. The player with the least points after the 7th round is the winner.



## Team Block

Each player draws 4 tiles. The two players with the highest tile points form a team; the two with the lowest tile points form another. If discretionary agreements are to be permitted, this must be agreed beforehand.



## Hungarian Dominoes

**2 players:** Each player receives 12 tiles.

**3 players:** Each player receives 8 tiles.

**4 players:** Each player receives 6 tiles; the remaining tiles are discarded.

The player holding the highest double begins. S/he may place tiles for as long as his or her tiles permit. The next player may take his or her turn thereafter. If none of the players can place any more tiles, the game is concluded. The player with the lowest remaining tile points (or pips) is accorded the points of the opponent(s). The player who first scores in excess of 100 points wins the game.



## French Dominoes

**2 players:** Each player receives 8 tiles.

The remaining tiles are placed in the boneyard.

The elder of the two players begins by placing a random tile. His or her opponent places a tile with the appropriate half above (or subsequently also below) the identical half of a tile that has already been placed. This will result in a two-level structure in which superimposed or stacked tiles must be of the same value.



If a player cannot place a tile, s/he forfeits that turn or draws 2 tiles (this choice is discretionary). The player who first has no further tiles to place ends the game and wins.



## Barricade Dominoes

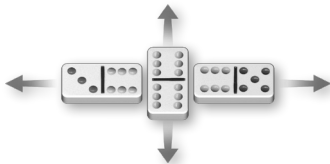
Play progresses in accordance with any of the aforementioned game variants. If a player is unable to place a tile or does not wish to draw from the boneyard, s/he may barricade any tile end with a double. This concludes the game. The barricading player must, however, have won the game, i.e. must have the lowest number of remaining points. As before, s/he will then be accorded the points of the opponent(s). If an opponent has fewer tile points (or pips), that opponent shall receive all the points and the barricading player will subtract double the points from his or her remaining tiles.



## Sevastopol

**4 players:** Each player receives 7 tiles.

The player holding the 6–6 double begins; play then continues clockwise. All 4 ends of the tile chain are open for play.



## All Fives

(Sniff, American Dominoes)

**2 players:** Each player receives 7 tiles.

**3 and 4 players:** Each player receives 5 tiles.

The rules of Block Dominoes apply, but the players seek to score a multiple of 5 at the end of their turn at both ends of the tile chain (i.e. 10, 15, 20 or more), both sides of a double tile being counted:

- 4 at one end and 6 at the other end = 10
- 9/9 at one end and 1/1 at the other end = 20

These points are accorded to the player. If a player cannot place a tile appropriately, s/he must continue to draw tiles until s/he is able to do so. The player who is able to place all his or her tiles first ends the game and is the winner. The other players are to count their points and round them off to the next highest or lowest multiple of 5; e.g. 17 pips are rounded off to 15 points, while 18 pips are rounded off to 20 points. The winner is accorded these points. The player to first reach 100 points when playing using the 6-deal set, or 200 when playing using the 9-deal set, wins the game.



## All Sevens (Cardinal Dominoes)

**2 players:** Each player receives 7 tiles.

**3 and 4 players:** Each player receives 5 tiles.

In this game variant, tiles may be placed if the tile already placed and the tile in play total 7, e.g. if a 5 has already been placed, a 2 must follow; if a 1 has already been placed, a 6 is required.

A double-blank and all tiles that in themselves total 7 (e.g. 3–4 or 1–6), are considered jokers (cardinals) and may be placed anywhere. They are also the only means by which to place a tile adjacent to a blank tile.

In addition, a player who is in a position to place a tile may draw a tile; a player who cannot take his or her turn must continue to draw tiles until s/he is in a position to place a tile. Two tiles are to remain in reserve in the boneyard.

The player who is the first to have placed all his or her tiles is the winner; if no players can place any further tiles, the player who has the lowest number of remaining tile pips wins the game. The winner shall be accorded the points of the opponent(s) from which his or her own points (possibly 0) are to be deducted.



## Matador (similar to All Sevens)

**3 and 4 players:** Each player receives 7 tiles.

This game is based upon the number 10. All Seven rules apply in all further respects, the jokers being referred to as “matadors”. The game encompasses 200 points.



## Bergen

**2-3 players:** Each player receives 6 tiles.

**4 players:** Each player receives 5 tiles.

The object of the game is not to be the first to dispose of one's tiles but to place tiles in such a manner that the same tile values appear at both ends of the tile chain following a player's turn. In addition, the usual placement rules continue to apply.

The game is graded using a points system:

- The lowest double (or, where applicable, the tile with the lowest value) begins: 2 points.

- The highest double (currently on the table) attracts 2 points.
- A turn concludes with a triple: 3 points (a double is placed or an appropriate tile is placed adjacent to a placed double).
- A turn concludes with equal values appearing and without a double being played: 2 points.

If a player is unable to place a tile, s/he is to draw a tile which s/he is then permitted to play; if the tile is inappropriate, the next player is to take his or her turn. The game progresses in this fashion until only 2 tiles remain in reserve.

The player who first succeeds in playing his or her last tile calls out “Domino” and is accorded 2 points. The game is also concluded if only 2 tiles remain in reserve (in the boneyard) and none of the players is able to place a tile. The player who holds no doubles is accorded 2 points. If more than one player holds no doubles, or if all players still hold doubles, the player with the lowest number of remaining points is accorded 2 points.

The 2-player game is won when 15 points have been reached, the 3 and 4-player game when 10 points have been reached.



## Italian Dominoes

**3 players:** Each player receives 7 tiles.

**4 players:** Each player receives 6 tiles.

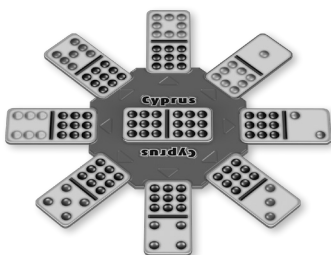
This game is not concerned with appropriate tile placement, but with attaining specific tile values through tile placement. The highest double or, where applicable, the highest tile begins. The total value of the tile chain is declared aloud; thus, the opening tile 5–7 is declared to be “12”. This is followed by, for instance, 2–8 = 8, the sum thereof being declared out loud to be “20” (12+8). Addition is effected indefinitely. The player who succeeds in precisely attaining the values 30 (1), 50 (2), 70 (3), 100 (4) (when playing using the 9-deal set – 120 (5) and 150 (6)) – in his or her train of play is accorded the bracketed points or the number of points.

If a specified value is not attained (if, for instance, it is exceeded), play simply continues. The game is concluded when a pre-determined number of rounds have been played or if a player attains 51 (6-deal set) or 81 (9-deal set) points.



## Cyprus (Mexican Train)

4 players: 13 tiles



Whoever has the double-9 begins. If no one has it, the tiles are shuffled and re-distributed. Moving clockwise, the players place the tiles with 9 pips in such a way as to create a star-shaped layout.

If you don't have a 9 or don't want to play it, you can also play at the open ends of the existing layout. If you can't play, you have to pass this round, but you can play again next time. Whoever is the first to play their last tile wins and is credited the number of pips on their fellow players' unplayed tiles. If nobody can play any longer, the game ends and the player with the least remaining points gets the other players' points.

## Island games – games for one

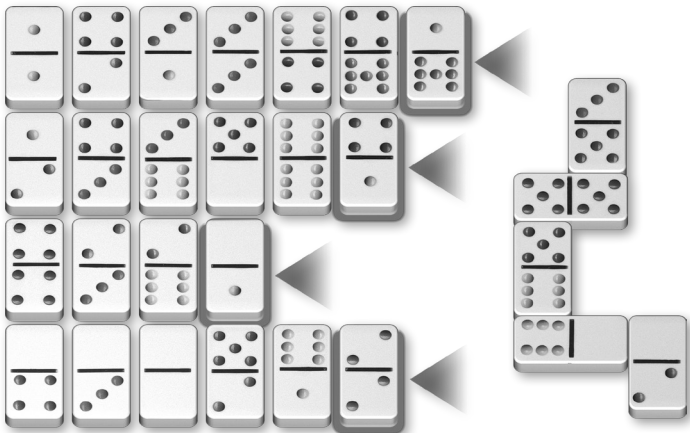


### Solo 1

The tiles are shuffled face-down as usual and placed in a rectangle of 7x4 tiles. They are now turned over so that the player has all of the information. Block Dominoes is now played,

starting with any tile that lies outside on the right. Each time, any tile from the 4 on the right-hand

edge is drawn and must be placed on the line of play. If all of the tiles can be placed down in this way, the game has been won.



*The marked tiles may be placed down if the number of pips matches.*



## Solo 2

The tiles are shuffled face-down on the table as usual. One tile is turned over and the player draws 5 (7 tiles = 7) tiles. He now places tiles down according to the standard rules (see block game). There are always only 2 playable ends. If the player can no longer place tiles down according to the rules, he has lost.

Once he has successfully placed his 5 (7) tiles down, he draws another 5 (7) tiles. If he succeeds in placing all his tiles down, the game has been won. (1 or 5 tiles remain). The game is much harder to win using the double-nine set.



## Domino squares

Domino squares is a special version. To play this, the 28 tiles are laid out in the shape shown here. In doing so, 14 groups of squares of 4, with a matching number of pips on each of the 4 tiles, should be created. There are over 300,000 solutions for this arrangement of dominoes in 14 groups of squares of 4.

0	0	2	2	3	3	1	1
0	0	2	2	3	3	1	1
	1	1	4	4	5	5	
	1	1	4	4	5	5	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
2	2	5	5	6	6	3	3
2	2	5	5	6	6	3	3

*Example of a possible distribution of numbers*

# Domino

## Algemeen

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk alle dominostenen te leggen.

## Basisregels

De dominostenen worden door elkaar en met de ogen naar beneden op de tafel gelegd. De stenen worden verdeeld aan de spelers. De spelers zetten de stenen rechtop voor zich, zo dat de andere spelers de ogen niet kunnen zien. Hoeveel stenen elke speler krijgt is afhankelijk van de spelvariant. Degene met de hoogste dubbel (bijv. 9-9) begint. Als geen van de spelers een dubbel heeft, begint degene met de hoogste som, bijv. 9/6 = 15 ogen. Daarna wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Alle niet verdeelde stenen blijven ondersteboven op de tafel liggen. Zij vormen de zogenaamde stapel (boneyard). Uit deze stapel (boneyard) worden tijdens het spel stenen getrokken. Maar de laatste twee stenen blijven in principe nog even liggen.

De stenen kunnen in veel varianten aangelegd worden, zolang dezelfde aantallen ogen op elkaar aansluiten (dezelfde kleur hebben), bijv. 1-3 aan 3-7 of 4-5 aan 5-0. 0-0 wordt ook een blanco steen genoemd.



De stenen kunnen in een rechte lijn aan elkaar gelegd worden, maar ze kunnen ook haaks aangelegd worden. De beide uiteinden van de stenen mogen elkaar niet raken. Stenen met een dubbel nummer worden haaks in de rij geplaatst.

Wie al zijn stenen gelegd heeft, roept „domino“, waarna het spel afgelopen is. Ook als geen enkele speler nog kan aanleggen (om dit te controleren worden de stenen met de ogen naar boven gedraaid) en geen steen meer aangelegd kan worden, is het spel afgelopen.

Het aantal ogen dat op de reststenen van de medespelers staat, wordt opgeteld bij het totaal van de winnaar. Een wedstrijd eindigt na een vooraf afgesproken aantal rondes (bij voorkeur een veelvoud van het aantal spelers, dus bij 4 spelers, 4, 8 of 12 rondes) of als een bepaald puntentotaal bereikt is.

De meeste spelletjes worden met een set van 28 stenen, bestaande uit alle stenen met de waardes 0-6, gespeeld.

(In de spelregels met  gemarkeerd. Spelvarianten bedoeld voor de grote set van 9, gespeeld met alle 55 stenen worden met  gemarkeerd.

Gebruik voor het noteren van de punten een potlood en een blaadje papier.

De onderstaande spelregels gaan uit van deze basisregels.



## Blokdomino (het eenvoudigste dominospel)

**2 spelers:** elke speler krijgt 7 stenen

**3 en 4 spelers:** elke speler krijgt 5 stenen

Aan het einde wordt een zet gedaan, of afgelegd werd of niet.



## Peruviaans domino

**4 spelers:** elke speler krijgt 5 stenen

Dit spel gaat uit van de spelregels van blokdomino, maar heeft een ingewikkeldere puntentelling.

Wanneer het spel eindigt omdat geen enkele speler meer kan leggen, is het spel afgelopen. Elke speler noteert zijn restpunten. Wanneer de speler die de laatste steen niet meer kon leggen, niet de laagste punten heeft, tellen zijn punten vier keer.

Er worden 7 rondes gespeeld. Elke speler noteert zijn eigen punten, zo dat de andere spelers die niet kunnen zien. Voor de laatste ronde vertelt elke speler hoeveel punten hij heeft. Wie na de 7e ronde de minste punten heeft, is de winnaar.





## Blokdomino voor teams

Elke speler neemt 4 stenen. De twee spelers met het hoogste aantal punten vormen een team, de twee spelers met het laagste aantal punten vormen ook een team. Vooraf wordt afgesproken of open afspraken toegestaan zijn of niet.



## Hongaars domino

**2 spelers:** iedere speler krijgt 12 stenen

**3 spelers:** iedere speler krijgt 8 stenen

**4 spelers:** iedere speler krijgt 6 stenen

*Met de overige stenen wordt niet gespeeld.*

De speler met de hoogste dubbel begint. Zo lang hij passende stenen heeft, mag hij blijven afleggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Wanneer geen enkele speler nog kan afleggen, is het spel afgelopen. Bij de speler met het laagste aantal restogen worden de punten van de tegenstanders opgeteld. Wie als eerste meer dan 100 punten heeft, is de winnaar.



## Frans domino

**2 spelers:** iedere speler krijgt 8 stenen

*De overige stenen vormen de stapel (boneyard).*

De oudste speler begint met het leggen van een willekeurige steen. De medespeler legt zijn steen met de passende helft nu op of (later ook) onder de andere steen. Zo ontstaan twee niveaus, waarbij de stenen die op elkaar liggen telkens dezelfde waarde hebben.



Wie niet kan leggen, past of neemt twee extra stenen (naar keuze). Wie als eerste geen stenen meer heeft, is winnaar. Het spel is afgelopen.



## Domino à blocage

Er wordt volgens zelfgekozen spelregels van één van de bovengenoemde spelvarianten gespeeld. Wie niet kan aanleggen of uit de stapel (boneyard) kan nemen, kan aan het einde van een willekeurige rij een dubbel leggen. Hiermee is het spel afgelopen. Degene die de blocage

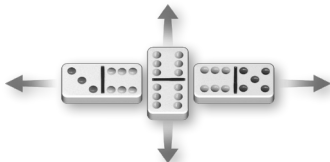
gelegd heeft, moet daarna echter het spel winnen, m.a.w. hij moet het laagste aantal restpunten hebben. Dan worden, zoals altijd, de punten van de tegenstander bij zijn punten opgeteld. Wanneer de tegenstander minder punten heeft, krijgt de tegenstander alle punten. De speler die de blocage legt, trekt het dubbele van zijn restpunten af van zijn totaal.



## Sebastopol

**4 spelers:** iedere speler krijgt 7 stenen

De speler met de dubbel 6-6 begint, de anderen volgen met de wijzers van de klok mee. Hier zijn alle 4 einden van de zes open.



## All fives

*(Sniff - Amerikaans domino)*

**2 spelers:** elke speler krijgt 7 stenen

**3 en 4 spelers:** elke speler krijgt 5 stenen

Deze variant wordt gespeeld op basis van de spelregels van domino à blocage, maar de spelers proberen als laatste aan beide einden van de rij samen een veelvoud van 5 (d.w.z. 10, 15, 20 of) te leggen, waarbij een dubbel voor beide zijden telt:

- 4 aan één einde en 6 aan het andere einde = 10
- 9/9 aan één einde en 1/1 aan het andere einde = 20

Deze punten telt de speler bij zijn punten op. Als een speler niet kan aanleggen, moet hij net zo lang stenen uit de stapel (boneyard) nemen tot hij een steen heeft waarmee hij kan aanleggen. Wie als eerste alle stenen gelegd heeft, wint het spel en het spel is afgelopen. De andere spelers tellen hun punten en ronden dit tot het dichtste veelvoud van vijf af. Zo worden 17 ogen 15 punten, maar 18 ogen worden 20 punten. Deze punten worden bij de punten van de winnaar opgeteld. Wie als eerste 100 punten heeft bij een spel met een set van 6 of als eerste 200 punten bij een set van 9, is de winnaar van het partijtje.



## All sevens (kardinaal)

**2 spelers:** elke speler krijgt 7 stenen

**3 en 4 spelers:** elke speler krijgt 5 stenen

In deze variant mogen pas stenen afgelegd worden als de som van op de tafel afgelegde stenen „7“ bedraagt. Wanneer er bijv. een 5 ligt, moet 2 aangelegd worden, wanneer er een 1 ligt, moet 6 aangelegd worden.

Blanco dubbels en alle stenen die zelf de som 7 vormen (bijv. 3–4 of 1–6) vormen, zijn jokers (kardinalen) en kunnen altijd aangelegd worden. Dit is ook de enige manier waarop een blanco steen aangelegd kan worden.

Ook als een speler kan leggen, mag hij een steen uit de stapel (boneyard) nemen. Wie niet kan leggen, moet net zo lang stenen uit de stapel (boneyard) nemen tot hij kan aanleggen. 2 stenen moeten in de stapel (boneyard) blijven.

Wie als eerste geen stenen meer heeft, is de winnaar. Of als niemand meer kan leggen, is de speler met het laagste aantal ogen op zijn overblijvende stenen de winnaar.

Bij de punten van de winnaar worden de punten van de tegenspelers opgeteld. De punten van de winnaar zelf worden van zijn totaal afgetrokken.



## Matador (zoals bij all sevens)

**3-4 spelers:** elke speler krijgt 7 stenen

Het spel wordt gespeeld met de som „10“, verder gelden alle regels zoals bij „all sevens“ (de jokers heten „matadors“). Er wordt tot 200 punten gespeeld.



## Bergen

**2-3 spelers:** elke speler krijgt 6 stenen

**4 spelers:** elke speler krijgt 5 stenen

Het doel is niet om zo snel mogelijk alle stenen kwijt te zijn, maar om zo aan te leggen dat aan het einde van een zet, aan beide einden de gelijke waarden liggen. Verder gelden de gewone spelregels.

In deze spelvariant gelden voor de punten de volgende waarderingen

- Het spel begint met de laagste dubbel: 2 punten, (evt. de laagste steen)
- Aanleggen van de hoogste dubbel (op dat moment op tafel): 2 punten
- Spelronde beëindigen met een triple: 3 punten (er wordt een dubbel afgelegd of een dominosteen die past bij een reeds op tafel liggende dubbel)
- Spel beëindigen met gelijke waarden, zonder dubbel (double): 2 punten

Wie niet kan afleggen, neemt een steen die hij evt. kan afleggen. Wanneer de dominosteen niet past, is de volgende speler aan de beurt. Het spel gaat door tot er nog 2 stenen in de (boneyard) liggen.

De speler die als eerste zijn laatste steen speelt, roept „domino“ en krijgt 2 punten. Het spel is ook afgelopen als er nog slechts twee stenen in de stapel (boneyard) liggen en geen speler kan afleggen. De speler die geen dubbel heeft, krijgt 2 punten. Wanneer meerdere spelers dubbele stenen hebben, krijgt de speler met het laagste aantal ogen op zijn overblijvende stenen 2 punten.

Bij een spel met twee spelers is het spel afgelopen als de winnaar 15 punten behaald heeft. Bij een spel met 3 en 4 spelers is het spel afgelopen als de winnaar 10 punten behaald heeft.



## Italiaans domino

**3 spelers:** elke speler krijgt 7 stenen

**4 spelers:** elke speler krijgt 6 stenen

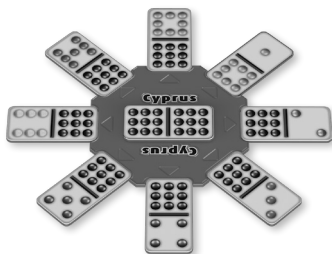
Het is niet de bedoeling dat passende stenen aangelegd worden, maar dat met het aanleggen een bepaald puntenaantal bereikt wordt. De speler met de hoogste dubbel of de hoogste steen begint. De totale waarde van de zet wordt hardop gezegd. Wanneer als eerste steen 5/7 gelegd wordt, zegt de speler „12“. Daarna wordt bijv. „2/6 = 8 gelegd. De totaalsom wordt hardop gezegd: „20“ (12+8). Zo worden de gelegde stenen verder opgeteld. Als het een speler lukt om met zijn zet de precieze som 30 (1), 50 (2), 70 (3), 100 (4) (bij een spel met een set van 9 ook 120 (5) en 150 (6)) te leggen, krijgt hij de tussen haakjes vermelde punten.)

Wanneer geen precieze waarde gerealiseerd kan worden (de waarde wordt overschreden), dan wordt gewoon verder gespeeld. Het spel eindigt na aan vooraf vastgesteld aantal rondes of als een speler 51 (set van 6) resp. 81 (set van 9) punten behaald heeft.



## Cyprus (Mexicaanse trein)

4 spelers: 13 stenen



Wie de dubbel-9 steen heeft begint. Als niemand deze steen heeft, worden de stenen opnieuw geschud en verdeeld. De spelers plaatsen nu om de beurt met de wijzers van de klok mee, stenen met een 9 aan de dubbel-9 steen op het speelveld. Hiermee ontstaat een stervormig patroon.

Als een speler geen steen met een 9 heeft, kan ook aan de open uiteinden van de bestaande stenen worden aangelegd. Als een speler niet kan aanleggen gaat de beurt voorbij en kan de speler de volgende ronde weer proberen aan te leggen. De speler die als eerste zijn laatste steen heeft aangelegd, wint en krijgt het aantal ogen van de resterende stenen van zijn medespelers als punten. Als niemand kan aanleggen, eindigt het spel en krijgt de speler met de minste overgebleven punten de punten van de andere spelers.

## Eilandspellen- Spelletjes voor één speler

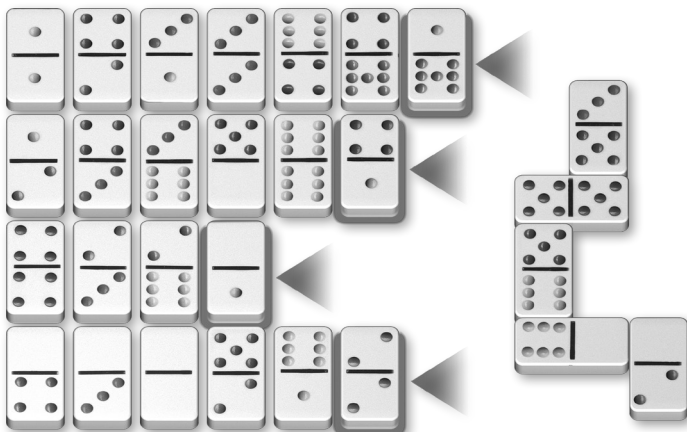


### Solo 1

De stenen worden zoals gewoonlijk geschud en met de puntenkant naar beneden in een vierkant van 7x4 stenen geplaatst. Nu worden de stenen opengelegd zodat de speler het complete veld ziet. De speler neemt een willekeurige

steen uiterst rechts uit het 7x4 speelveld en legt deze rechts buiten het speelveld. Hiermee wordt nu blokdomino gespeeld. Nu wordt steeds een willekeurige steen getrokken uit de 4 stenen aan de rechterkant van de rechthoek.


Deze steen wordt daarna aangelegd aan het buitenste speelveld. Als alle stenen op deze manier zijn aangelegd, is het spel gewonnen.



*De gemarkeerde stenen mogen geplaatst worden als het aantal ogen overeenkomt.*



## Solo 2

De stenen worden zoals gebruikelijk op tafel geschud. Eén steen wordt open gelegd en de speler trekt 5 (  = 7) stenen. Nu legt de speler volgens de standaardregels (zie blokspel) stenen aan. Er zijn altijd maar 2 speelbare uiteinden op het veld. Als de speler niet meer volgens de regels kan aanleggen, heeft hij verloren.

Als de speler met succes zijn 5 (7) stenen heeft aangelegd, neemt de speler nogmaals 5 (7) stenen. Als alle stenen zijn aangelegd, is het spel gewonnen. (1 of 5 stenen blijven over). Het spel met de 9-set is veel moeilijker om uit te spelen.



## Domino-vierkant

Een bijzondere variant is het domino-vierkant. Hiervoor moeten 28 stenen worden geplaatst volgens het patroon hiernaast. Er moeten 14 groepen worden gecreëerd met 4 keer hetzelfde aantal ogen. Er zijn meer dan 300.000 oplossingen mogelijk voor dit patroon met 14 groepen van 4 gelijke ogen.

0	0	2	2	3	3	1	1
0	0	2	2	3	3	1	1
	1	1	4	4	5	5	
	1	1	4	4	5	5	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
2	2	5	5	6	6	3	3
2	2	5	5	6	6	3	3

*Voorbeeld van een mogelijk patroon.*

## 1 Il regolamento

# Domino

## Regola generale

Scopo del gioco è di sbarazzarsi il più presto possibile delle proprie tessere piazzandole con abilità.

## Regole di base

Le tessere disposte a faccia in giù vengono mischiate sul tavolo e vengono quindi distribuite tra i giocatori che le disporranno davanti a sé, sempre a faccia in giù. Il numero di tessere distribuite a ciascun giocatore dipende dalla variante di gioco. Inizia il giocatore che possiede la tessera doppia (cioè con lo stesso punteggio in entrambe le sezioni) dal valore maggiore, ad es. 9-9. Se nessun giocatore possiede una tessera doppia, inizia chi possiede semplicemente la tessera dal valore maggiore, ad es. 9/6=15 punti. Gli altri giocatori giocano a turno procedendo in senso orario.

Tutte le tessere che non sono state distribuite restano a faccia in giù sul tavolo e costituiscono la cosiddetta riserva. Durante la partita, da questa riserva saranno prelevate altre tessere, ma di regola non le ultime due!



Nella maggior parte delle varianti di gioco, una tessera può essere attaccata ad un'altra tessera già disposta sul tavolo se un'estremità indica un punteggio corrispondente (stesso colore), quindi 1-3 si attacca a 3-7 o 4-5 a 5-0. Lo zero viene chiamato anche bianco.



Le tessere possono essere disposte in linea retta, oppure formando angoli a piacere, l'essenziale è che le due estremità delle tessere non siano affiancate l'una all'altra. Le tessere doppie vengono disposte perpendicolari alla fila.

Il giocatore che ha piazzato tutte le sue tessere grida „Domino“ e termina il gioco. Il gioco termina anche quando nessun giocatore è più in grado di fare una giocata (questo deve essere provato scoprendo le tessere) e quando non ci sono più tessere di riserva da prelevare.

Il vincitore conquista i punti delle tessere che i suoi avversari hanno ancora davanti a sé. Una partita termina dopo un numero di round prestabilito (meglio se un multiplo del numero di giocatori, quindi, in caso di 4 giocatori: 4, 8 o 12 round) oppure al raggiungimento di un punteggio prefissato.

La maggior parte delle varianti di gioco si gioca con un set di 28 tessere, costituito da tutte le tessere indicanti i valori da 0 a 6 (Nelle istruzioni di gioco contrassegnate con il simbolo ). Le varianti che si giocano con il set esteso, costituito da tutte le 55 tessere da 9, sono contrassegnate con il simbolo .

Per alcuni giochi è necessario dotarsi di carta e penna per registrare il punteggio.

Le regole di seguito descritte partono da queste regole di base.



## Block Domino

*(la variante più semplice)*

**2 giocatori:** 7 tessere per ogni giocatore

**3 e 4 giocatori:** 5 tessere per ogni giocatore

Al termine del turno, si pesca una tessera dalla riserva, indipendentemente dal fatto se si sia o meno piazzata una tessera.



## Domino peruviano

**4 giocatori:** 5 tessere per ogni giocatore

Questa variante è basata sul Block Domino, ma si distingue per la sua particolare valutazione del punteggio:

Se il gioco termina perché nessun giocatore è più in grado di effettuare la sua giocata, ogni giocatore conta e annota i suoi punti residui. Se il giocatore che ha potuto piazzare la sua ultima tessera non ha totalizzato il punteggio più basso, i suoi punti saranno quadruplicati.

Si giocano 7 round e i punti vengono annotati segretamente da un giocatore. Prima dell'ultimo round, il giocatore comunica i punteggi raggiunti. Vince il giocatore che al termine del 7° round ha totalizzato il minor punteggio.



## Block Domino a squadre

Ciascun giocatore pesca 4 tessere, le due indicanti il punteggio più alto giocano come squa-

dra e lo stesso le due indicanti il punteggio più basso. Occorre prima stabilire se siano o meno ammessi accordi palesi.



## Domino ungherese

**2 giocatori:** 12 tessere per ogni giocatore

**3 giocatori:** 8 tessere per ogni giocatore

**4 giocatori:** 6 tessere per ogni giocatore

*Le restanti tessere vengono escluse.*

Inizia il giocatore che possiede la tessera doppia dal valore maggiore. Può giocare fino a quando possiede tessere piazzabili. Il turno passa quindi al giocatore successivo. Quando nessun giocatore è più in grado di fare una giocata, il gioco termina. Il giocatore che con le sue tessere residue ha totalizzato il punteggio inferiore, conquista i punti degli avversari. Vince la partita il giocatore che per primo oltrepassa i 100 punti.



## Domino francese

**2 giocatori:** 8 tessere per ogni giocatore

*Le tessere residue vanno a costituire la riserva*

Inizia il giocatore più anziano piazzando una tessera a piacere. L'avversario dispone la sua tessera con l'estremità corrispondente sopra oppure (più tardi) anche sotto le altre. In questo modo si forma un muro di due livelli di tessere, in cui le estremità delle tessere sovrapposte hanno sempre lo stesso valore.



Il giocatore che non è in grado di piazzare le sue tessere, sceglie se passare oppure pescare 2 tessere dalla riserva. Vince il giocatore che per primo resta senza tessere.



## Domino à blocage

Si gioca una qualsiasi delle varianti sopra descritte. Il giocatore che non vuole piazzare o che non vuole pescare dalla riserva, può chiudere un'estremità del serpente di tessere con una tessera doppia. Con questa mossa, il gioco termina. Il giocatore che effettua la chiusura deve però essere sicuro di vincere il gioco, cioè di totalizzare il punteggio minore con le sue tessere residue. In questo caso, al

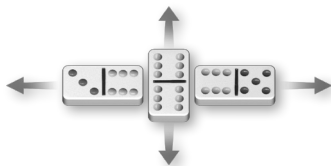
suo punteggio aggiungerà come sempre i punti degli avversari. Se però un avversario totalizza un punteggio residuo inferiore, sarà lui a conquistare i punti degli altri giocatori, mentre il giocatore che ha effettuato la chiusura dovrà sottrarre il doppio del valore delle sue tessere residue come punteggio negativo.



## Sebastopoli

**4 giocatori:** 7 tessere per ogni giocatore

Inizia il giocatore che possiede la tessera doppia 6-6, gli altri seguono a turno in senso orario. In questo gioco, tutte e 4 le estremità della tessera da 6 sono aperte!



## All Fives

*(Sniff, Domino americano)*

**2 giocatori:** 7 tessere per ogni giocatore  
**3 e 4 giocatori:** 5 tessere per ogni giocatore

Valgono le regole del Block Domino, con la differenza che i giocatori dovranno tentare di attaccare le tessere in modo che le estremità sommate diano un multiplo di 5 (cioè 10, 15, 20 o più). Per le tessere doppie valgono entrambe le estremità:

- 4 su un'estremità e 6 sull'altra estremità = 10
- 9/9 su un'estremità e 1/1 sull'altra estremità = 20

Questi punti saranno accreditati al giocatore. Se un giocatore non ha tessere adeguate da piazzare, pesca dalla riserva fino a quando può finalmente giocare. Termina la partita e vince il giocatore che per primo è riuscito a piazzare tutte le sue tessere. Gli altri giocatori contano i rispettivi punti arrotondandoli al multiplo di 5 per eccesso o per difetto, ad es. in caso di 17 punti il risultato sarà 15, in caso di 18 punti il risultato sarà 20. Questi punti saranno accreditati al vincitore. Vince il gioco chi per primo raggiunge 100 punti con il set di tessere da 6,

oppure chi raggiunge per primo 200 punti con il set di tessere da 9.



## All Seven (Cardinale)

**2 giocatori:** 7 tessere per ogni giocatore  
**3 e 4 giocatori:** 5 tessere per ogni giocatore

In questa variante, è possibile piazzare una tessera se le estremità sommate tra la tessera attaccata e la tessera già sul tavolo danno insieme „7“, ad es. ad un cinque già piazzato è necessario attaccare un 2, per un 1 serve un 6.

Le tessere con doppio bianco e tutte le tessere che indicano già una somma pari a 7 (ad es. 3-4 o 1-6) sono tessere jolly (cardinali) e possono essere sempre piazzate. Rappresentano anche l'unica possibilità di giocare una tessera bianca.

Anche il giocatore che fa la sua giocata deve poi pescare una tessera dalla riserva, mentre chi non può fare alcuna giocata deve continuare a pescare fino a quando sarà in grado di piazzare. 2 tessere restano sempre di riserva.

Vince chi per primo si è sbarazzato delle sue tessere o, in caso di giocatori impossibilitati a continuare il gioco, chi ottiene il minor punteggio dalle sue tessere residue.

Questi conquisterà i punti avversari dedotto il suo punteggio (evtl. 0).



## Matador (simile a All Seven)

**3-4 giocatori:** 7 tessere per ogni giocatore

Si gioca totalizzando „10“, per il resto valgono tutte le altre regole di „All Seven“, (i jolly si chiamano „matador“). Il punteggio da raggiungere è di 200 punti.



## Bergen

**2-3 giocatori:** 6 tessere per ogni giocatore  
**4 giocatori:** 5 tessere per ogni giocatore

Lo scopo del gioco non è di sbarazzarsi per primo delle proprie tessere, bensì di piazzarle in modo che al termine della giocata si abbiano due estremità dello stesso valore. Per il resto valgono le normali regole di gioco!

Il gioco è a punti:

- Inizia il doppio con il valore inferiore: 2 punti (evtl. la tessera dal punteggio inferiore)
- Piazzamento del doppio con il valore maggiore (al momento sul tavolo): 2 punti
- Termine della giocata con un triplo: 3 punti (si piazza un doppio o una tessera corrispondente al doppio già sul tavolo)
- Termine della giocata con valori uguali, senza doppio (double): 2 punti

Il giocatore che non può piazzare alcuna tessera, pesca una tessera. Se nemmeno quella tessera è piazzabile, il turno passa al giocatore successivo. Il gioco prosegue in questo modo fino a quando restano 2 tessere di riserva.

Il giocatore che piazza per primo la sua ultima tessera grida „Domino“ e conquista 2 punti. Il gioco termina anche nel caso in cui restano solo 2 tessere di riserva e nessun giocatore è più in grado di piazzare una tessera. Il giocatore che non resta con tessere doppie in mano, guadagna 2 punti. Se questi sono più di uno o se tutti sono rimasti con tessere doppie in mano, i 2 punti vanno al giocatore che ha totalizzato il minor punteggio dalle sue tessere residue.

Si vince al raggiungimento di 15 punti in caso di gioco a 2 persone, di 10 punti in caso di gioco a 3 e 4 persone.



## Domino italiano

**3 giocatori:** 7 tessere per ogni giocatore

**4 giocatori:** 6 tessere per ogni giocatore

In questo gioco non si tratta di piazzare le tessere per avere estremità corrispondenti, bensì per ottenere determinati valori. Inizia il giocatore che ha la tessera doppia o eventualmente la tessera semplice di maggior valore. Il valore complessivo della giocata deve essere comunicato ad alta voce, ad es. in caso di prima tessera 5/7 = „12“. Se poi segue ad es. una tessera con 2/6 = 8, si comunica la somma di „20“ (12+8). Si continua così aggiungendo sempre i valori piazzati. Il giocatore che riesce con la sua giocata a raggiungere in modo esatto i valori 30 (1), 50 (2), 70 (3), 100 (4) (giocando con il set di tessere da 9 anche 120 (5) e 0 (6)), guadagna i punti indicati tra parentesi per ogni valore.

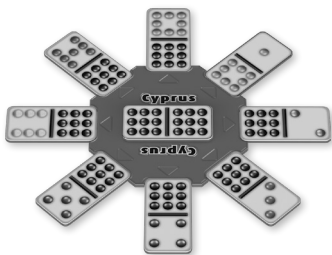
Se non si raggiunge il valore prefissato in modo esatto (lo si supera), si continua a giocare. Il gioco termina dopo un numero prefissato di round oppure quando un giocatore raggiunge 51 punti (set di tessere da 6) o 81 punti (set di tessere da 9).



## Cipro (Mexican Train)

**4 giocatori:** 13 tessere

*Le tessere rimanenti vengono messe da parte a faccia in giù.*



Inizia il giocatore in possesso del doppio nove. Se nessuno ha un doppio nove, si mischiano e si distribuiscono nuovamente le tessere. I giocatori procedono a turno in senso orario disponendo le tessere da 9 in modo da formare una stella.

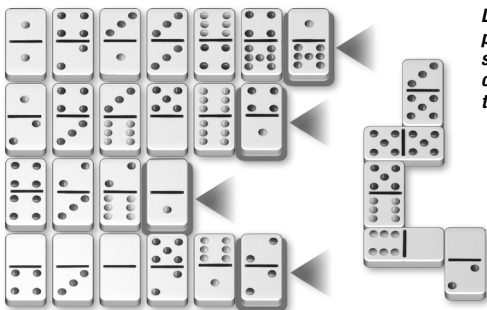
Il giocatore che non possiede un 9 o non vuole giocarlo, può anche attaccare altre tessere alle estremità libere della stella. Chi non può fare la sua giocata deve passare e perdere il turno, però potrà eventualmente giocare la prossima volta. Vince il giocatore che per primo riesce a piazzare la sua ultima tessera, conquistando i punti delle tessere residue dei suoi avversari. Il gioco termina anche nel caso in cui nessun giocatore sia più in grado di fare una giocata. Allo stesso modo, il giocatore che resta con il minor punteggio residuo conquista i punti residui degli avversari.

## Giochi solitari



### Solitario 1

Le tessere vengono disposte e mischiate come al solito a faccia in giù formando un rettangolo di 7x4 tessere. Quindi vengono scoperte,



*Le tessere evidenziate possono essere attaccate se il numero dei punti corrisponde a quello delle tessere già sul tavolo.*



### Solitario 2

Le tessere vengono disposte e mischiate sul tavolo come sempre a faccia in giù. Si scopre una tessera e il giocatore pesca 5 (5 = 7) tessere. A questo punto gioca secondo le regole standard del domino (vedi Block Domino). Vi sono sempre 2 estremità giocabili. Se il giocatore non riesce più a piazzare le tessere secondo le regole, la partita è persa. Se ha piazzato con successo le sue 5 (7) tessere, pesca altre 5 (7) tessere. Se riesce a piazzare tutte le tessere, la partita è vinta. (Restano 1 risp. 5 tessere). Il giocatore che gioca con le tessere da 9 avrà molta più difficoltà a vincere.



### Domino Quadrato

Una variante speciale è rappresentata dal Domino Quadrato. Si dispongono le 28 tessere secondo lo schema illustrato qui a lato. Si devono quindi formare 14 gruppi di 4 quadrati ciascuno indicanti numeri uguali. Per questa disposizione delle tessere del domino in 14 gruppi di 4 quadrati ciascuno esistono oltre 300.000 soluzioni.

in modo che il giocatore ne abbia una visione completa.

Partendo da una tessera qualsiasi sul lato esterno destro, si inizia a giocare a Block Domino. Si procede sempre partendo da una tessera a scelta tra le 4 disposte sul lato destro, attaccando una tessera corrispondente. Se procedendo in questo modo si riesce alla fine a piazzare tutte le tessere, la partita è vinta.

0	0	2	2	3	3	1	1
0	0	2	2	3	3	1	1
	1	1	4	4	5	5	
	1	1	4	4	5	5	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
2	2	5	5	6	6	3	3
2	2	5	5	6	6	3	3

*Esempio di possibile distribuzione dei numeri*

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin  
www.schmidtspiele.de  
www.schmidtspiele-shop.de

