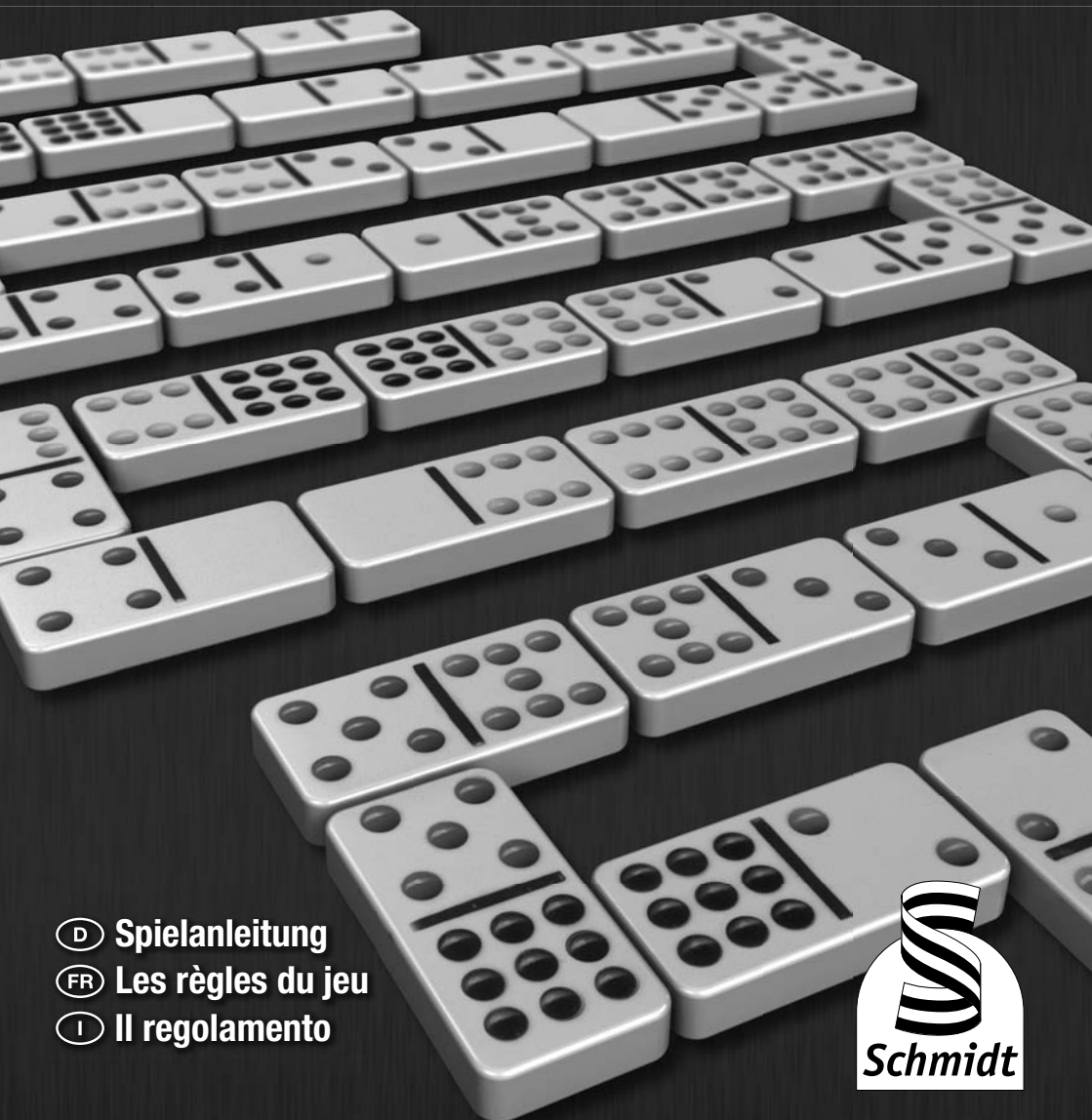




Classic Line

Domino



- D** Spielanleitung
- FR** Les règles du jeu
- I** Il regolamento



Domino

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 rechtwinklig abknicken, nur dürfen die beiden Enden nicht aneinander stoßen. Paschsteine werden rechtwinklig 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 9-er 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.

Tiddle-Wink



6–9 Spieler: jeder erhält nur 3 Steine

Basiert auf dem Blockspiel. Wer einen Pasch ablegt, darf einen weiteren Stein spielen, Kettenzüge sind möglich.

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,

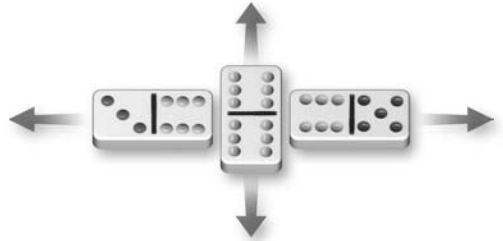
d.h. die geringste Anzahl an Restpunkten haben. Dann erhält er wie immer die gegnerischen Punkte gutgeschrieben. Hat ein Gegner weniger Augen, so erhält der Gegner alle Punkte und der Sperrer notiert sich den doppelten Punktwert seiner Reststeine als Minus.

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 6-er Set bzw. 200 beim Spiel mit dem 9-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 einzige 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.

■ 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

5 Spieler: jeder erhält 5 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 9-er 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 (6-er Set) bzw. 81 (9-er Set) Punkte erreicht hat.

Matador (ähnlich Alle Sieben)



3-6 Spieler: jeder erhält 7 Steine

6-11 Spieler: jeder erhält 5 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

Cyprus (Mexican Train)



4 Spieler: 13 Steine

5 Spieler: 11 Steine

6 Spieler: 9 Steine

7 Spieler: 7 Steine

8 oder 9 Spieler: 6 Steine

10 Spieler: 5 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.

Der höchste Pasch beginnt, die Auslage erfolgt wie beim Blockspiel, bis der nächste Pasch-Stein gespielt wird. Er wird wie immer rechtwinklig gelegt. Der Spieler ruft die „Hühnerkralle“ aus (es gibt keine Strafe, wenn er es vergisst). Diese Hühnerkralle muss erst komplett an 3 (!) Enden bespielt sein, bevor das Spiel seinen normalen Fortgang nimmt.



An allen 3 Enden kann künftig angelegt werden. Jeder weitere Pasch führt auch zu weiteren Hühnerkralen.

Das Spiel endet wie üblich, wenn ein Spieler seinen letzten Stein legt oder kein Spieler mehr legen kann.

Es werden Minuspunkte wie folgt notiert:

Wer das Spiel beendet (keine Steine oder zuletzt gelegt):	0 Punkte
Jeder andere	Restaugen
Doppel-Blank (Doppel-Null)	25 Punkte

Wenn ein Spieler 121 Punkte erreicht hat, endet das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

Hühnerkralle

(eine mexikanische Variante)



Ab 2 Spieler, am besten mit 4 und mehr Spielern

2 Spieler: 24 Steine

3 Spieler: 16 Steine

4 Spieler: 12 Steine

5 Spieler: 10 Steine

6 Spieler: 8 Steine

7 Spieler: 7 Steine

Konzentration

(ein Gedächtnisspiel)



2-6 Spieler

Beim Spiel mit dem 6-er Set werden die Steine verdeckt in einem Rechteck mit 4x7 Steinen ausgelegt. Der Startspieler wird beliebig bestimmt. Er deckt 2 beliebige Steine auf. Ergibt die Summe aller Zahlen beider Steine 12, so darf er das Paar an sich nehmen, z.B. 2/4 und 1/5. Sein Zug endet. Ergibt sich keine

Summe 12, so legt er die Steine verdeckt zurück auf den Tisch. In beiden Fällen ist der Nachbar an der Reihe. Jeder eingesammelte Stein bringt einen Punkt, wer zuerst 51 Punkte erreicht, gewinnt.

Beim Spiel mit dem 9-er Set wird die Auslage aus 5x11 Steinen gebildet, die zu erreichende Summe ist 18.

Hektik-Domino

von Hartmut Kommerell



2-4 Spieler

Alle Doppelsteine werden aussortiert und verdeckt beiseite gelegt. Die restlichen Dominos werden **offen** in der Tischmitte verteilt.

Es werden 10 Runden gespielt. Zu Beginn einer Runde wird einer der beiseite gelegten Doppelsteine aufgedeckt. Alle Spieler versuchen nun gleichzeitig und so schnell wie möglich aus den Steinen in der Tischmitte eine Kette von zueinander passenden Dominos zu bilden, die

1. an beiden Enden den Wert des aufgedeckten Doppelsteins zeigt
2. den Wert des Doppelsteins sonst nicht enthält
3. aus mindestens so vielen Dominos besteht wie der Wert des Doppelsteins angibt.

Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, erhält zur Belohnung den Doppelstein.

Nach 10 Runden (wenn alle Doppelsteine ihren Besitzer gefunden haben) erhalten die Spieler Punkte:

3 Punkte	für Doppelsteine mit den Werten 0–3
4 Punkte	für Doppelsteine mit den Werten 4–6
5 Punkte	für Doppelsteine mit den Werten 7–9

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Burg-Domino

von Hartmut Kommerell



2-4 Spieler: jeder erhält 3 Steine

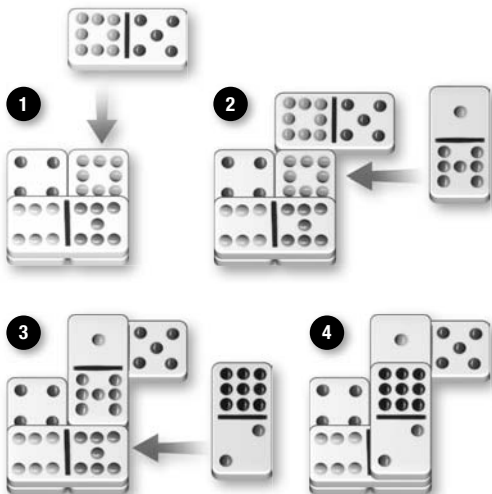
Alle Dominos werden verdeckt gemischt. Ein Stein wird offen in die Tischmitte gelegt.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. In seinem Zug führt ein Spieler eine der drei folgenden Aktionen durch:

- Er zieht einen Stein aus dem Vorrat nach. Diese Aktion ist nur erlaubt, wenn der Spieler vor dem Ziehen maximal vier Steine besitzt.
- Er legt einen Stein beliebig an einen bereits ausliegenden Stein an. Dabei können benachbarte Steine **unterschiedliche Zahlen** aufweisen oder auch durch andere Steine überdeckt sein.
- Er legt eine ‚Kette‘ von mindestens zwei Steinen und verteilt seine restliche Steine an die Mitspieler.

Das Legen einer Kette:

Den ersten Stein der Kette legt der Spieler entweder auf den Tisch oder auf die Hälften von zwei verschiedenen Steinen. Sind durch das Legen zwei Steinhälften gleichen Werts auf einer Ebene benachbart, so darf der Spieler diese beiden Hälften mit einem weiteren Stein belegen. Liegen wieder zwei Hälften mit gleichem Wert nebeneinander, dürfen auch diese überbaut werden usw.



Nach dem Legen einer Kette nehmen sich die Mitspieler im Uhrzeigersinn je einen der verbliebenen Steine des Spielers. Dabei kann es natürlich dazu kommen, dass nicht alle Spieler einen Stein bekommen.

Beginnend mit dem ersten gelegten Stein werden die Bauebenen gezählt. Für gelegte Steine erhält der Spieler folgende Punkte:

1 Punkt	für Steine in Bauebene 1
3 Punkte	für Steine in Bauebene 2
6 Punkte	für Steine in Bauebene 3
10 Punkte	für Steine in Bauebene 4
15 Punkte	für Steine in Bauebene 5 und höher

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Zug ist und keine der drei Aktionen durchführen kann. Es gewinnt, wer am meisten Punkte erhalten hat.

Dominanz

von Hartmut Kommerell



2 Spieler

Zu Beginn müssen alle 28 Dominosteine mit den Werten 1–7 herausgesucht werden. Alle anderen Steine werden nicht benötigt.

Alle Dominosteine werden **offen** ausgelegt. Außerdem wird folgende Tabelle angelegt:

	Spieler A	Spieler B
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Abwechselnd nehmen die beiden Spieler jeweils einen Dominostein aus dem Spiel und notieren ihn in ihrer eigenen Spalte. Der eine Wert des Steins gibt dabei die Zeile vor, der andere Wert den Eintrag. Der Stein 5/3 ergibt z.B. entweder den Eintrag 3 in Zeile 5 oder aber den Eintrag 5 in Zeile 3. Gibt es in einem Feld bereits einen Eintrag, so wird der neue Eintrag dazuaddiert.

Hat ein Spieler in einem Feld noch keinen Eintrag und es gibt nur noch einen Stein mit der zugehörigen Zeilennummer, so darf ihm sein Gegenspieler den entsprechenden Eintrag vorschreiben. Der Spieler dem der Eintrag vorgeschrieben wurde, muss dann mit seinem nächsten Zug aussetzen.

Wurde der letzte Stein aus dem Spiel genommen, so endet das Spiel und es kommt zur Wertung:

In jeder Zeile wird ermittelt, welcher Spieler die höhere Summe erreicht hat wie sein Gegner. Ziel ist es aber, dass die Summe maximal doppelt so hoch ist. Dann dominiert er seinen Gegner und erhält dann die Summe seines Gegners gutgeschrieben. Hat ein Spieler weniger oder aber mehr als doppelt so viele Punkte notiert wie sein Gegner, so erhält er in dieser Zeile keine Punkte. Wer in den sieben Zeilen die meisten Punkte gutgeschrieben bekommt, hat gewonnen.

Wertungsbeispiel:

	Spieler A	Spieler B
1	5 11 12	7 10 14 16
2	7 13 15	5 9
3	3 9	2 9
4	6 11 14	7 11
5	5 11	3
6		6
7	7	6 11

In den Zeilen 2 und 4 punktet Spieler A:
Er erhält $9+11 = 20$ Punkte.

In den Zeilen 1 und 7 punktet Spieler B:
Er erhält $12+7 = 19$ Punkte.

In Zeile 5 hat Spieler A eine zu hohe Summe erreicht und muss deshalb auf Punkte verzichten.

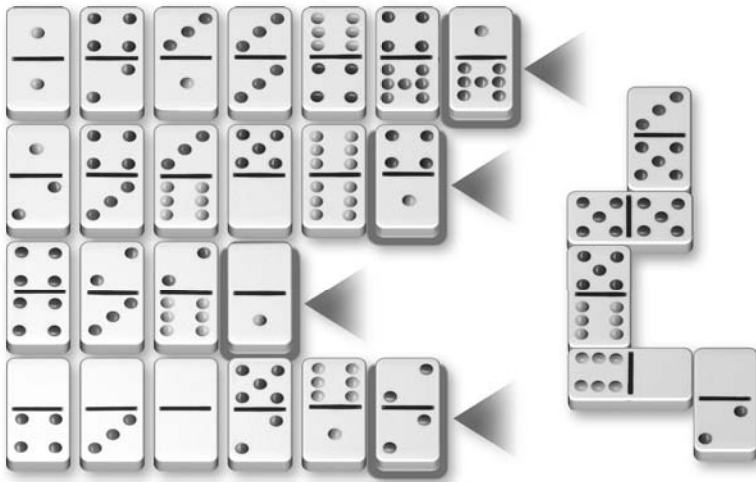
Insel-Spiele – Spiele für einen

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 angelegt 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 (7 = 7) Steine. Nun legt er entsprechend den Standardregeln (s. Blockspiel) an. Es gibt immer nur 2 beispielbare 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.

Zahlenkombination passende Auslage herzustellen. Je mehr Steine verwendet werden, umso größer ist die Herausforderung.

Domino-Quadrat



Eine spezielle Form ist das Domino-Quadrat. Dazu werden die 28 Steine entsprechend nebenstehender Form 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

Wahrsager



Dies ist kein Spiel im eigentlichen Sinne, sondern geeignet, eine größere Runde zu verblüffen. Man entfernt heimlich einen Stein (keinen Pasch) aus dem Spiel, lässt die anderen eine regelkonforme Kette bilden und sagt anfangs an, mit welchen Zahlen die Kette enden wird (es sind die Werte des entnommenen Steins, den keiner vermissen wird).

Dominosammlung von Aufgaben



Der Spieler mischt die Steine und legt sie in beliebiger Form, am besten in einem Rechteck, aus. Nun trägt er die Zahlen entsprechend auf einem karierten Blatt Papier ab. Anschließend mischt er die Steine wieder und versucht nun (oder auch später) eine zu der

Domino

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 et 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 possèdent 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.

Tiddle-Wink



6 à 9 joueurs : chaque joueur obtient seulement 3 dominos

Cette variante base sur le jeu Domino Block. Si un joueur place un double, il peut placer un autre domino, il est donc possible de placer plusieurs dominos en un tour.

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-

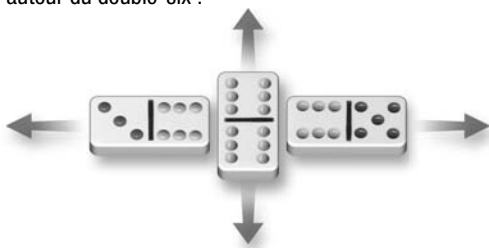
à-dire qu'il doit totaliser le moins de points à la fin de la manche. Les points en mains des joueurs adverses lui sont alors attribués. Si un autre joueur totalise toutefois moins de points, celui-ci marque tous les points et le joueur ayant bloqué la manche doit déduire de ses points le double de la 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 jouer, 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 à 6 joueurs : chaque joueur obtient 7 dominos

6 à 11 joueurs : chaque joueur obtient 5 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 bien plus 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 de 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 convenant 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

5 joueurs : chaque joueur obtient 5 dominos

Dans ce jeu, il ne s'agit pas de placer des dominos adéquats, mais bien plus 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).

Chypre (Train mexicain)



4 joueurs : 13 dominos

5 joueurs : 11 dominos

6 joueurs : 9 dominos

7 joueurs : 7 dominos

8 ou 9 joueurs : 6 dominos

10 joueurs : 5 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 "bouder", 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.

Pied de poule (Chicken Foot)

(une variante mexicaine)



A partir de 2 joueurs, de préférence à 4 joueurs ou plus

2 joueurs : 24 dominos

3 joueurs : 16 dominos

4 joueurs : 12 dominos

5 joueurs : 10 dominos

6 joueurs : 8 dominos

7 joueurs : 7 dominos

Le joueur possédant le double le plus élevé commence à jouer, les dominos sont placés comme pour le jeu classique jusqu'à ce que le prochain double soit placé. Le double est, comme de coutume, toujours placé de manière perpendiculaire. Le joueur annonce le "Pied de poule" (il n'est toutefois pas pénalisé s'il oublie de l'annoncer). Ce pied de poule doit tout d'abord être complété sur ses 3 (!) extrémités avant que le jeu puisse prendre son cours normal.



Il est par la suite possible de placer des dominos sur toutes les 3 extrémités. Tout autre double conduit également à la formation d'un autre pied de poule.

La manche est finie comme d'habitude dès qu'un joueur place son dernier domino ou bien que plus aucun joueur ne peut placer de domino.

Des points négatifs sont comptés comme suit :

Le joueur finissant le jeu (plus de dominos ou ayant placé un domino en dernier) :	0 point
Tout autre joueur	points des dominos restants
Double blanc (double zéro)	25 points

La partie est finie lorsqu'un joueur a atteint 121 points. Le joueur ayant alors le moins de points remporte la partie.

Concentration

(un jeu de mémoire)



2 à 6 joueurs

Dans le jeu classique (double-6), les dominos sont placés, points cachés, en forme de rectangle avec 4x7 dominos. Le premier joueur est déterminé librement. Il retourne 2 dominos quelconques. Si la somme de tous les points des deux dominos est 12, il garde les dominos, par ex. 2/4 et 1/5. C'est alors au tour du joueur

suivant. Si le total des points n'est toutefois pas 12, il repose les dominos, points cachés. Dans les deux cas, c'est au tour du joueur suivant. Chaque domino récupéré vaut un point, le joueur atteignant en premier 51 points, remporte la partie.

Dans le jeu étendu (double-9), les dominos sont placés en forme de rectangle avec 5x11 dominos, le total des points devant être atteint est alors 18.

Domino déchaîné

de Hartmut Kommerell



2 à 4 joueurs

Tous les doubles sont retirés du jeu et placés, points cachés, sur le côté. Les autres dominos sont répartis, faces ouvertes au milieu de la table.

La partie se joue en 10 manches. Au début d'une manche, un des doubles mis de côté est retourné. Tous les joueurs essaient maintenant, en même temps et aussi rapidement que possible, de former une combinaison de dominos à partir des dominos figurant au milieu de la table, cette combinaison devant

1. posséder aux deux extrémités la valeur du double retourné
2. ne pas contenir la valeur du double domino
3. être composée d'une quantité de dominos égale à la valeur indiquée par le double.

Le joueur réussissant en premier à former cette combinaison, obtient le domino double en récompense.

Après 10 manches (une fois que tous les doubles ont été distribués aux joueurs), les joueurs marquent les points suivants :

3 points	pour des doubles aux valeurs 0–3
4 points	pour des doubles aux valeurs 4–6
5 points	pour des doubles aux valeurs 7–9

Le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie.

Domino Forteresse

de Hartmut Kommerell



2 à 4 joueurs

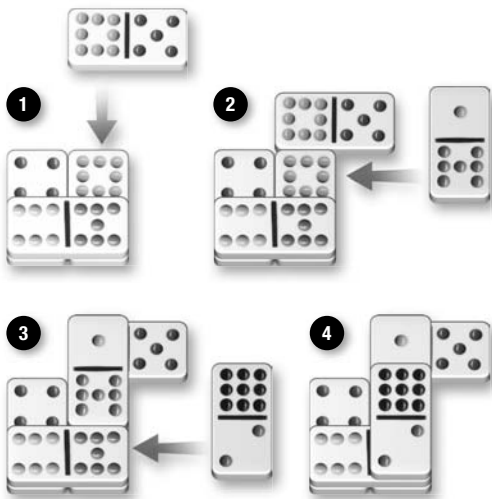
Tous les dominos sont mélangés, points cachés. Chaque joueur tire 3 dominos qu'il place devant lui de manière à ce que les joueurs adverses ne puissent pas les voir. Un autre domino est placé, points cachés, au milieu de la table.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est son tour, un joueur doit effectuer une des trois actions suivantes :

- Il pioche un domino. Cette action est uniquement autorisée si le joueur possède au maximum quatre dominos au moment de piocher.
- Il place un domino à n'importe quelle extrémité d'un domino déjà placé. Des dominos figurant côte à côte peuvent alors posséder différents chiffres ou bien également être recouverts par d'autres dominos.
- Il place une "combinaison" d'au moins deux dominos et distribue ses dominos restants aux joueurs adverses.

Le placement d'une combinaison :

le joueur place le premier domino de la combinaison soit sur la table ou sur les demi-faces de deux différents dominos. Si, suite au placement, deux demi-faces de même valeur se trouvent côte à côte à un niveau, le joueur a le droit de placer un autre domino sur ces demi-faces. Si deux demi-faces de même valeur figurent alors de nouveau côte à côte, celles-ci peuvent également être recouvertes par un autre domino etc.



Après le placement d'une combinaison, les joueurs adverses prennent, à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun un des dominos restants du joueur. Il se peut alors naturellement qu'il n'y ait pas assez de dominos pour tous les joueurs, et que donc certains joueurs n'aient pas de domino.

Les niveaux sont comptés à partir du premier domino placé. Le joueur marque les points suivants pour des dominos qu'il a placés :

1 point	pour des dominos au niveau 1
3 points	pour des dominos au niveau 2
6 points	pour des dominos au niveau 3
10 points	pour des dominos au niveau 4
15 points	pour des dominos au niveau 5 et plus

La partie est finie dès que le joueur à qui c'est le tour de placer un domino ne peut plus effectuer aucune des trois actions. Le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie.

Une fois que le dernier domino a été tiré, la partie est finie et les points sont comptés :

Le joueur ayant un total de points plus élevé que son adversaire est déterminé pour chaque ligne. Le but du jeu est toutefois d'obtenir une somme de points étant au maximum le double des points du joueur adverse. Dans ce cas, il domine son adversaire et le total des points du joueur adverse est alors ajouté à ses propres points. Si un joueur a noté moins de points que son adversaire ou encore plus du double des points de son adversaire, il n'obtient pas de points pour cette ligne. Le joueur marquant le plus de points pour les sept lignes remporte la partie.

Exemple de calcul :

	Joueur A	Joueur B
1	5 +1 12	7 +0 +4 16
2	7 +3 15	5 9
3	3 9	2 9
4	6 +1 14	7 11
5	5 11	3
6		6
7	7	6 11

Domination

de Hartmut Kommerell



2 joueurs

Avant de commencer à jouer, il faut chercher tous les 28 dominos aux valeurs entre 1 et 7. Tous les autres dominos peuvent être mis de côté.

Tous les dominos sont placés face ouverte sur la table. Le tableau suivant est de plus utilisé :

	Joueur A	Joueur B
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Les deux joueurs prennent à tour de rôle un domino et le note la valeur dans leur propre colonne. Une valeur du domino indique alors la ligne et l'autre valeur la saisie. Le domino 5/3 représentera donc soit la saisie du chiffre 3 dans la ligne 5 ou bien la saisie du chiffre 5 dans la ligne 3. Si un champ contient déjà un chiffre, le nouveau chiffre y est additionné.

Si un joueur n'a pas encore entré de chiffre dans un champ et qu'il n'y a plus qu'un domino avec le numéro de ligne correspondant, le joueur adverse peut l'obliger à faire l'entrée correspondante. Le joueur ayant été obligé de saisir le chiffre, passe alors son prochain tour.

Dans les lignes 2 et 4, le joueur A marque les points : il obtient $9+11 = 20$ points.

Dans les lignes 1 et 7, le joueur B marque les points : il obtient $12+7 = 19$ points.

Dans la ligne 5, le joueur a obtenu un total de points trop élevé et il ne peut donc pas marquer de points.

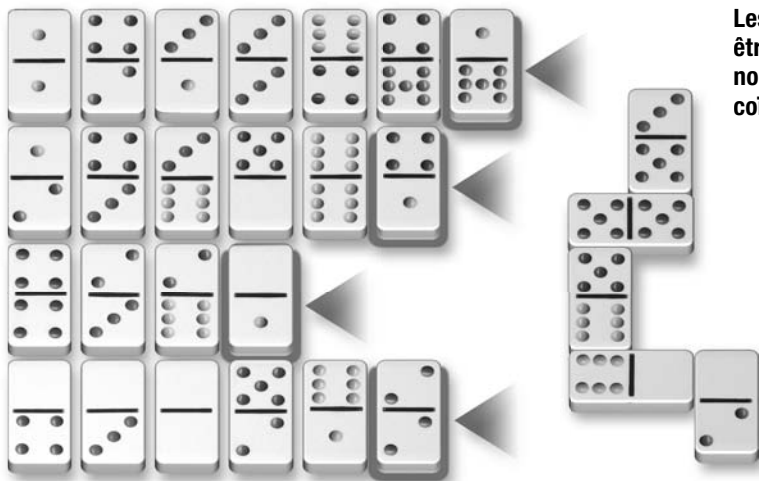
Jeux solitaires

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 (5+2 = 7) 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).

les dominos de manière à obtenir la même combinaison de valeurs. Plus le nombre de dominos utilisés est grand et plus le défi lancé est élevé.

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 résulter 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.

Le devin



Ceci n'est pas un jeu au sens propre du terme, mais consiste bien plus à épater un grand nombre de personnes. Un domino (pas un double) est sorti discrètement du jeu, les autres personnes forment une combinaison conformément aux règles et le "Devin" annonce, au début de la partie, les valeurs avec lesquelles la combinaison va finir (il s'agit en fait des valeurs du domino ayant été retiré du jeu et dont personne n'a remarqué l'absence).

Collecte d'exercices



Le joueur mélange les dominos et les place, en forme quelconque, le mieux est toutefois de les placer en forme de rectangle. Puis il inscrit les valeurs sur une feuille de papier quadrillée. Il mélange ensuite de nouveau les dominos et essaie maintenant (ou plus tard) de placer

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 et 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 squadra



Ciascun giocatore pesca 4 tessere, le due indicanti il punteggio più alto giocano come squadra e lo stesso le due indicanti il punteggio più basso. Occorre prima stabilire se siano o meno ammessi accordi palesi.

Tiddle-Wink



6-9 giocatori: 3 tessere per ogni giocatore

Basato sul Block Domino. Il giocatore che gioca una tessera doppia, può piazzare un'altra tessera. Sono possibili giocate a catena.

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,

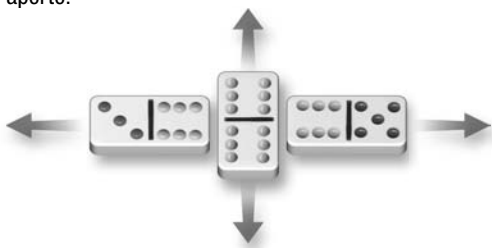
cioè di totalizzare il punteggio minore con le sue tessere residue. In questo caso, al suo punteggio aggiungerà come sempre i punti degli avversari. Se però un avversario totalizza un punteggio residuo inferiore, sarà lui a conquistare i punti degli altri giocatori, mentre il giocatore che ha effettuato 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)



3-6 giocatori: 7 tessere per ogni giocatore
6-11 giocatori: 5 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
5 giocatori: 5 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

5 giocatori: 11 tessere

6 giocatori: 9 tessere

7 giocatori: 7 tessere

8 o 9 giocatori: 6 tessere

10 giocatori: 5 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.

Inizia la tessera doppia con il valore maggiore, le tessere si piazzano come nel Block Domino fino al piazzamento della tessera doppia successiva. Le tessere si dispongono sempre ad incrocio perpendicolare. Il giocatore grida „Zampa di gallina“ (non c'è punizione se lo dimentica). Questa zampa di gallina deve essere completata con le sue 3 (!) dita prima che il gioco riprenda il suo andamento normale.



Per completarla, è necessario piazzare tutte e 3 le estremità. Ogni nuova tessera doppia dà inizio alla formazione di un'altra zampa di gallina.

Il gioco termina come da regola, cioè quando un giocatore piazza la sua ultima tessera oppure quando nessun giocatore è più in grado di fare una giocata.

Si conteggiano i punti negativi come segue:

Il giocatore che termina il gioco (nessuna tessera o ultima tessera piazzata):	0 punti
Tutti gli altri giocatori	punti delle tessere residue
Doppio bianco (doppio zero)	25 punti

Il gioco termina quando un giocatore raggiunge 121 punti. Vince la partita il giocatore che totalizza il punteggio più basso.

Zampa di gallina (Chicken Foot)

(una variante messicana)



A partire da 2 giocatori, meglio se 4 o più giocatori

2 giocatori: 24 tessere

3 giocatori: 16 tessere

4 giocatori: 12 tessere

5 giocatori: 10 tessere

6 giocatori: 8 tessere

7 giocatori: 7 tessere

Concentrazione

(un gioco di memoria)



2-6 giocatori

Giocando con il set da 6, le tessere vengono disposte a faccia in giù formando un rettangolo di 4x7 tessere. Si sceglie a piacere il giocatore che dovrà iniziare. Questi scopre 2 tessere a sua scelta. Se la somma di tutti i punti indicati dalle due tessere è un 12, il giocatore può prendersi la coppia di tessere, ad es. 2/4 e

1/5. Il turno passa al giocatore successivo. Se invece non ottiene una somma pari a 12, gira nuovamente le tessere a faccia in giù sul tavolo. In entrambi i casi, il turno passa al giocatore successivo. Ogni tessera conquistata vale un punto, vince chi raggiunge per primo i 51 punti.

Giocando con il set di tessere da 9, si forma un rettangolo di 5x11 tessere e la somma da raggiungere è 18.

Domino frenetico

di Hartmut Kommerell



2-4 giocatori

Tutte le tessere doppie vengono prelevate e messe da parte a faccia in giù. Le altre tessere del domino vengono disposte **scoperte** al centro del tavolo.

Si giocano 10 round. All'inizio di ogni round, viene scoperta una delle tessere doppie messe da parte. Utilizzando le tessere al centro della tavola, tutti i giocatori cercano a questo punto di formare contemporaneamente e il più velocemente possibile una catena di domino che:

1. indichi sulle due estremità un valore uguale alla tessera doppia scoperta
2. non contenga il valore della tessera doppia
3. sia composta da una quantità minima di tessere pari al valore indicato dalla tessera doppia.

Il giocatore che per primo riesce a formare questa catena, riceve come ricompensa la tessera doppia.

Dopo 10 round (quando tutte le tessere doppie saranno state conquistate), i giocatori guadagneranno i seguenti punti:

3 punti	per le tessere doppie con i valori 0-3
4 punti	per le tessere doppie con i valori 4-6
5 punti	per le tessere doppie con i valori 7-9

Vince il giocatore che totalizza il punteggio più alto.

Domino Fortezza

di Hartmut Kommerell



2-4 giocatori

Tutte le tessere del domino vengono mischiate a faccia in giù. Ogni giocatore prende 3 tessere e le dispone davanti a sé in modo che non siano visibili ai suoi

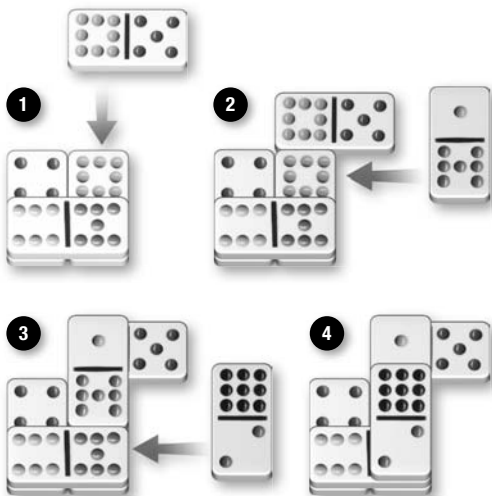
avversari. Un'altra tessera viene collocata scoperta al centro del tavolo.

Si gioca in senso orario. Durante il proprio turno, ogni giocatore esegue una delle tre azioni seguenti:

- Pesca una tessera dalla riserva. Questa azione non è consentita se il giocatore prima di pescare possiede massimo quattro tessere.
- Attacca una tessera a scelta ad una tessera già sul tavolo. Le tessere attigue possono avere **numeri diversi** oppure essere anche coperte da altre tessere.
- Piazza una 'catena' di almeno due tessere e distribuisce le sue restanti tessere agli avversari.

Piazzare una catena:

il giocatore depone la prima tessera della catena sul tavolo o sulle metà di due diverse tessere. Se due metà tessere dello stesso valore sono attigue su uno stesso piano, il giocatore può occupare queste due metà con un'altra tessera. Se due metà con lo stesso valore si ritrovano l'una accanto all'altra, possono anch'esse essere coperte da altre tessere sovrapposte.



Dopo il piazzamento di una catena, gli avversari procedendo in senso orario si prendono una delle tessere residue del giocatore. Naturalmente può accadere che a non tutti i giocatori tocchi una tessera.

A partire dalla prima tessera piazzata, si inizia a contare i livelli di sovrapposizione. Per le tessere piazzate, il giocatore guadagna i seguenti punti:

1 punto	per le tessere sul livello 1
3 punti	per le tessere sul livello 2
3 punti	per le tessere sul livello 3
10 punti	per le tessere sul livello 4
15 punti	per le tessere sul livello 5 e superiori

Il gioco termina quando un giocatore di turno non può più eseguire alcuna delle tre azioni. Vince il giocatore che totalizza il punteggio più alto.

Dominanza

di Hartmut Kommerell



2 giocatori

All'inizio occorre selezionare tutte le 28 tessere del domino con i valori da 1 a 7. Tutte le altre tessere non vengono utilizzate.

Tutte le tessere vengono disposte sul tavolo **scoperte**. Inoltre si utilizza la seguente tabella:

	Giocatore A	Giocatore B
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

A turno, i due giocatori prelevano una tessera ciascuno dal gioco e ne annotano il valore nella propria colonna. Un valore della tessera indica la riga, l'altro i punti da registrare. La tessera 5/3 indica ad es. 3 punti nella riga 5 oppure 5 punti nella riga 3. Se in una casella è già iscritto un valore, verrà aggiunto il nuovo punteggio.

Se un giocatore non ha ancora punti registrati in una casella e resta soltanto una tessera con il numero di riga corrispondente, il suo avversario può dettargli il rispettivo valore. Il giocatore al quale è stato dettato il valore da registrare dovrà perdere un turno.

Quando tutte le tessere sono state prelevate, il gioco termina e si procede con il conteggio dei punti:

in ogni riga si valuta quale giocatore ha ottenuto il punteggio maggiore rispetto al suo avversario. Lo scopo di ciò è però di ottenere una somma che sia al massimo il doppio. In questo caso, il giocatore che l'ha ottenuta domina il suo avversario aggiudicandosene i punti. Se un giocatore ha registrato un punteggio inferiore o anche superiore più del doppio rispetto al suo avversario, non conquista punti. Vince il giocatore che nelle sette righe ha conquistato il maggior numero di punti.

Esempio di calcolo:

	Giocatore A	Giocatore B
1	5 11 12	7 10 14 16
2	7 13 15	5 9
3	3 9	2 9
4	6 11 14	7 11
5	5 11	3
6		6
7	7	6 11

Nelle righe 2 e 4 vince il giocatore A: conquista $9+11 = 20$ punti.

Nelle righe 1 e 7 vince il giocatore B: conquista $12+7 = 19$ punti.

Nella riga 5, il giocatore A ha ottenuto una somma troppo alta e per questo non conquisterà punti.

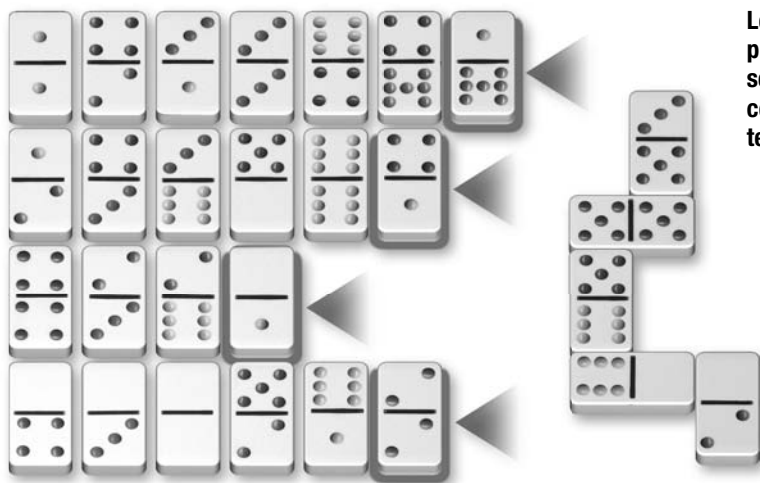
Giochi solitari

Solitario 1



Le tessere vengono disposte e mischiate come al solito a faccia in giù formando un rettangolo di 7×4 tessere. Quindi vengono scoperte, 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.



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 ($\begin{matrix} \bullet & \bullet & \bullet & \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet & \bullet & \bullet & \bullet \end{matrix} = 7$) 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.

L'indovino



Questo non è un gioco nel vero senso del termine, bensì è uno stratagemma adatto a stupire gli avversari nel corso di una partita. Si preleva segretamente una tessera (non una tessera doppia) dal gioco, si fa in modo che le altre formino una catena secondo le regole e si annuncia all'inizio con quali numeri terminerà la catena (sono i valori della tessera segretamente prelevata, della quale nessuno noterà la mancanza).

Domino Memory



Il giocatore mischia le tessere e le dispone in una forma a piacere, meglio se in un rettangolo. Quindi ne trascrive i numeri su un foglio di carta a quadretti. Infine mischia nuovamente le tessere cercando ora (o anche più tardi) di ripiazzarle in modo da ottenere la stessa combinazione di numeri. Più tessere si utilizzano per il gioco e più difficile sarà la sfida.

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

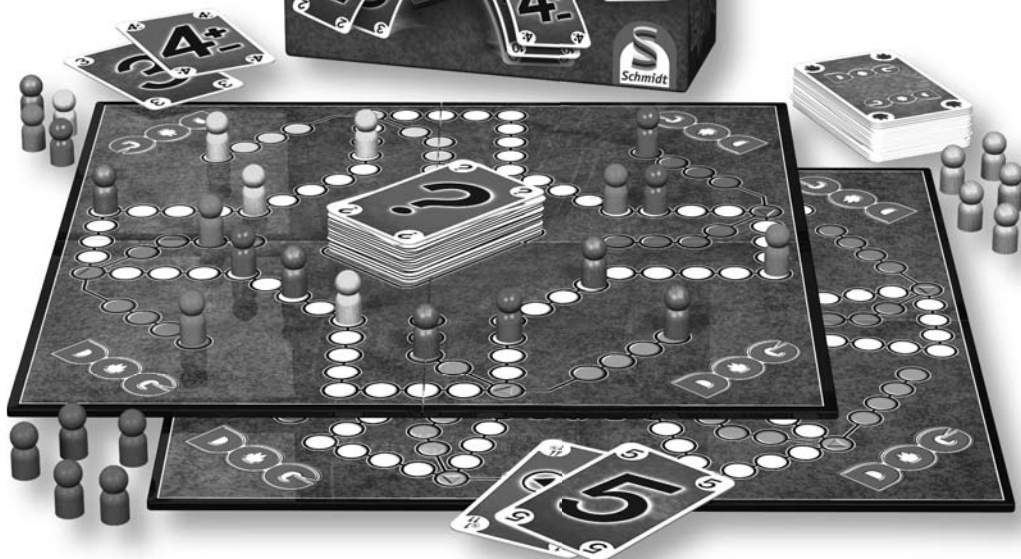
Esempio di possibile distribuzione dei numeri

DOG

DIE HERAUSFORDERUNG FÜR ULTIMATIVEN SPIELSPASS!



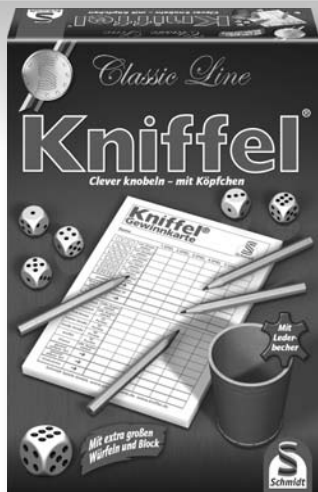
DER GENIALE
SPIELEHIT!



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der DOG Spielregeln.



Classic Line



Mit extra großen Spielfiguren

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

