

JÁTEKSZABÁLY

DOMINÓ

H

7 játékváltozat

1-től 4 játékkal
6 éves életkortól

Tartalom: 28 db játéklapocska

ZSÁKUTCA / 2 játékos részére

Ez a legegyszerűbb dominó játék. Az összes lapocskát színével lefelé fordítva megkeverjük. A játék megkezdése előtt a játékosok sorsolják, ki kezd. Ezt követően minden résztvevő húz 7 lapot. A többi lap ebben a körben nem játszik. A következő körben az összes lapocskát ismét össze kell keverni. A kezdést végző játékos az asztal közepére helyezi az első lapocskát. A következő játékos hozzáilleszti egyik saját lapját. Ezután a következő szabályok szerint váltják egymást:

- A résztvevők a játék kezdete előtt megállapodnak az elérendő pontszám értékében – 50, 100 vagy bármilyen más szám.
- A kezdő játékos az asztalra helyezi egyik dominóját. A további dominók lerakásakor a következőket kell betartani: Azonos pontértékű részeket illeszteni egymáshoz (kettést a kettőshöz, négyest a négyeshöz stb.).
- A különböző pontértékű dominókat hosszirányban, a kettős értékűeket (mindkét félben azonos pontszámú dominókat) pedig erre merőlegesen kell elhelyezni.
- Mindegyik játékos dominóját csak a sor egyik vagy másik végéhez teheti hozzá.

- Az a játékos, aki nem tud egy dominót sem hozzátenni a sorhoz, passzolhat.
- Az a játékos, aki elsőként teszi le mind a 7 dominóját, bemondja a „DOMINÓ” szót és ezzel megnyeri a játékot. A vesztes játékos megmutatja megmaradt dominóit. A pontértékek összege adja meg a győztes játékos által nyert pontértéket.
- Ha mindkét játékosnak vannak még dominói, de egyik sem tud a már kirakott sor egyik oldalához sem hozzátenni, akkor a játék „ZSÁKUTCÁBA” jut. A játékosok kölcsönösen megmutatják egymásnak dominóikat. Az a játékos győz, akinek a maradék dominók pontszámának összege alacsonyabb. Ehhez az értékhez hozzászámolja még az ellenfelénél maradt pontszámot is.
- A következő játékban a másik játékos helyezi el az első dominót, a további kezdéseknél váltják egymást.

TALONOS DOMINÓ / 2 játékkal

Az összes lapocskát színével lefelé fordítva megkeverjük. Mindegyik játékos 7 dominót vesz magához. A maradék dominók talonban maradnak. Ezt követően hasonlóan játszanak, mint a „ZSÁKUTCÁBAN”. Ha azonban a játékosok egyike nem tud saját dominóiból a sorhoz hozzátenni, akkor a talonból vesz el egy dominót. Ha az sem lesz megfelelő, akkor folytatja a talonból történő elvételt egészen addig, amíg a sor egyik vagy másik végéhez hozzá tud adni. Előfordulhat, hogy felveszi a talonban levő összes dominót. A talonból kell húzni akkor is, ha egy játékosnak elfogyott minden dominója és rá került a sor. Ha a talonból elfogytak a lapok, a játék úgy folytatódik, mint a „ZSÁKUTCÁBAN”, de az egyes játékok pontjait nem számítják be. Az a játékos nyer, akinek a talon elfogyása után egyetlen dominója sem marad vagy a nem hozzátéhető, maradék dominókon levő pontok összértéke kisebb.

MATADOR / 2 játékkal

Ehhez a játékhoz négy fontos dominó tartozik: a dupla 0/0 számértékű, a 6/1, az 5/2 és a 4/3 pontszámú – dominók, amelyek a „MATADOR” nevet kapják. Az első dominó kivételével ezek pontszámai összege a 7-es számot adja. Valamennyi dominót színnel lefelé összekeverjük. Minden játszma előtt vegyenek ki a játékból 3 db véletlenszerűen kiválasztott dominót. (Így nem lehet kiszámolni, hogy a másik játékosnak milyen dominói vannak.) A játék kezdete előtt sorsolják ki azt, hogy ki kezd. Ezután mindegyik játékos 3 dominót vesz fel a talonból. Az első játékos egyik dominóját az asztalra helyezi. A második játékos csak olyan dominót tehet hozzá, amelynél az érintkező dominók pontösszege 7 lesz. Ha a játékosnak nincs megfelelő dominója, de van „MATADORA”, akkor azt a pontszámoktól függetlenül a sor bármelyik oldalához hozzáteheti. Az ellenfélre ezután a normál játékszabályok érvényesek: vagyis az egymás mellett levő pontok összege 7 kell, hogy legyen. Ha nincs nála megfelelő dominó és nincs „matadora” sem, akkor addig vesz fel dominókat a talonból, amíg a sorhoz hozzátehet. Előfordulhat, hogy elfogynak a talonban levő lapok. Ha a játékos még mindig nem tudja a sort folytatni, akkor ellenfele játszik tovább. Az a játékos győz, akinek a talon felvételét követően először fogynak el dominói. Ha mindkét játékosnál nem hozzátéhető dominók maradnak, azokat kölcsönösen megmutatják egymásnak. Az alacsonyabb pontszám összegű játékos lesz a győztes.

BERGEN / 2 – 3 játékkal

Keverjék össze a dominókat arccal lefelé fordítva és mindegyik játékos 6 dominót vesz fel magának. Az a játékos kezd a játékot, akinek a legalacsonyabb dupla számértékű dominója van. Ezt a dominót az asztal közepére teszi, és ezért 2 pontot kap. Ha egyik játékosnak sincs duplája, akkor az kezd, aki a legalacsonyabb pontösszegű dominóval rendelkezik. Ezután a játékosok váltakozva hozzátesznek egy dominót a bal vagy a jobb oldalra a szokásos szabályok szerint. Igyekeznek azonban olyan dominót letenni, hogy

a sor bal- és jobboldali végén mindig azonos pontszámok legyenek – hármasok, négyesek, üres mezők stb. Ha ez sikerül, a játékos minden alkalommal 2 pontot kap. Ha sikerül valamelyiküknek az egyik oldalra olyan duplát hozzátenni, mint amilyen a sor másik végén van, akkor a játékos 3 pontot kap. Az a játékos, aki a szabályok szerint nem tud vagy taktikai okokból nem akarja valamelyik dominóját letenni, az a talonból húz egy dominót. Ha neki az sem felel meg, passzolhat és ezután a játékot ellenfele folytatja. Ha a talon felvételét követően a játék zsákutcába jut, akkor a játék véget ér.

Az a játékos nyer, akinek nem maradt kezében egyetlen dupla dominó sem. Ha több játékosnak maradtak dupláái, akkor az győz, akinek kevesebb duplája marad. Ha több játékosnak egyforma számú duplája maradt, akkor az győz, akinek a duplája kisebb értékű. Ha egyik játékosnál sem marad dupla, akkor a maradék dominók pontszámai kerülnek összeszámolásra. A győztes az, akinek alacsonyabb a pontszáma.

A játék a következő fordulóval folytatódik. Abszolút győztes az a játékos lesz, akinek elsőként sikerül 15 pontot összegyűjtenie.

SZEVASZTOPOL / 4 játékoskal, apró nyereménytárgyakkal

A nyereménytárgyak - mogyorók, bonbonok, apró gyümölcsök - elnyeréséért folyik a játék. A résztvevők mindegyike egy tálba (bankba) helyez el egy darabot tányérjából. Ezután az összekevert dominókból 7 darabot vesznek magukhoz. A játékot az a játékos kezdi, akinél dupla hatos érték van és azt függőlegesen az asztal közepére helyezi. A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban folytatja a játékot bármilyen, hatos pontértékű dominó hozzáadásával. Azokat nemcsak a szokásos játékoknak megfelelően balra és jobbra helyezhetik el, hanem alulra és felülre is. Az a játékos, akinél nincs 6-os pontértékű dominó, passzol. Amikor a dupla hatos körül a négy világtáj felé mutató kereszt kialakul, akkor elkezdődik a játék második része. Mindegyik játékos dominót tesz a „kereszt” egyik ágához a dominó alapvető játékszabályai

szerint. Az a játékos, aki elsőként rakja le valamennyi dominóját, megnyeri a „bank” tartalmának háromnegyed részét. A többi játékos folytatja a játékot. Az a játékos, aki sorrendben másodikként rakja le valamennyi dominóját, megnyeri a „bank” maradékát. Az utolsó két játékos üres kézzel távozik. A játék második fázisában is érvényes az a szabály, hogy aki nem tud letenni dominót, annak passzolnia kell. Ha a játék valamennyi résztvevője zsákutcába jut, akkor befejeződik a játék. Az a játékos nyer, akinek a dominói összes pontszáma a legkisebb és ezzel a bank tartalma háromnegyed részét kapja meg. Második lesz az a játékos, akinek a pontszáma azt követően a legalacsonyabb és a bank utolsó betétrésze lesz a nyereménye.

HUSZONEGYES / 2-4 játékoskal, családi körben apró nyereménytárgyakkal

Ez a játék tulajdonképpen az ismert kártyajáték dominós változata. Ennél a játéknál nem helyezünk pénzt a bankba, hanem a résztvevő játékosok közös tulajdonában levő apróbb nyereménytárgyakat helyezzük be – pl. gyümölcsöt, kekszfeléket, rágógumit stb.

Az asztalon levő, színükkel lefelé fordított, előre megkevert dominókból a játékosok egymásután vesznek ki 2-2 darabot, az óramutató járásának megfelelő sorrendben. Titokban megnézik és összeszámolják az dominók pontértékét. A játék célja, hogy a saját dominókon levő pontértékek összege 21, vagy ahhoz legközelebb levő szám legyen. Ha valamelyik játékos úgy érzi, hogy túl alacsony a pontszáma, akkor a talonból egy vagy több dominót vehet fel. A dominók felvétele nem kockázat nélküli. Aki a szükséges 21 értékű pontszámot túllépi, az elveszti nyerési lehetőségét és a jutalom megszerzési lehetőségét. Ha már senki nem kíván felvenni további dominót, akkor a játékosok bemutatják egymásnak a dominóikat és összeszámolják azok pontértékeit. Ha egyetlen játékosnak sincs 21 pontja, akkor az ahhoz legközelebb levő kisebb pontszám tulajdonosa nyer.

SOLO DOMINÓ / 1 játékoskal

Ez a játék jól fejleszti a kombinálási képességeket. Először is az összes dominót színükkel lefelé helyezze az asztalra, és alaposan keverje meg. Ezután véletlenszerűen válasszon ki 5 dominót, amelyeket színükkel felfelé fordítsa fel. Ezekből a dominókból válassza ki a legmegfelelőbbet és helyezze az asztalra, mint a dominósor alapját.

Ezután dominóiból építse tovább a sor egyik vagy másik oldalát a dominó játék alapszabálya szerint. Ha sikerül az asztalra helyezni a kezdeti öt darabból például 4 darabot, akkor vegyen fel azok helyett továbbiakat a dominókból és fordítsa azokat színükkel felfelé. Ismét tegyen hozzá egy dominónként a sor egyik vagy másik oldalához. Fontos az, hogy a felvett öt darabból minél több dominót rakjon le. Ismét tölts fel dominó készletét a lehelyezett dominók számának megfelelően. Minden egyes fordulónál érvényes: ahány dominót lerakott, annyi dominót vegyen ismét magához.

Akkor nyeri meg a játékot, aki valamennyi dominóját le tudja rakni. Amennyiben ez nem sikerül, és akár egy dominója is megmarad, amelyet egyik oldalhoz sem tud hozzátenni, akkor veszít. Előfordulhat az is, hogy még azelőtt elveszíti a játékot, mielőtt kézbe venné az összes dominót. Ez a helyzet akkor áll fenn, ha 5 dominót vesz magához, amelyek közül egyet sem lehet sem a bal-, sem pedig a jobb oldalhoz hozzátenni.

97820044

Dino Toys
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

