

LATTJO

GB

DE

FR

NL

DK

IS

NO



Design and Quality
IKEA of Sweden

ENGLISH	4
DEUTSCH	5
FRANÇAIS	6
NEDERLANDS	7
DANSK	8
ÍSLENSKA	9
NORSK	10

ENGLISH

4

LATTJO domino game

Number of players:

2 - 5

Contents:

28 domino tiles

Goal of the game:

The object of the game is to get rid of all tiles and collect the most points.

How to play:

Shuffle the tiles face down on the table. The number of tiles you draw depends on the number of players: 2-3 players draw 7 tiles each; 4-5 players draw 5 tiles each. The remaining tiles are kept face down in the bone yard or "stock".

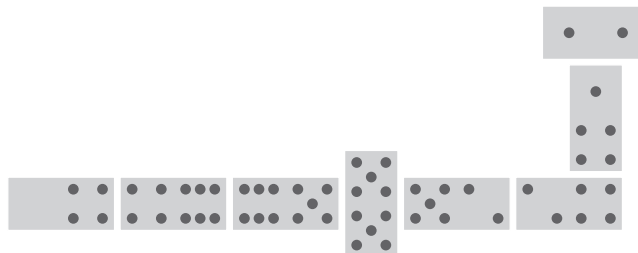
During play, the players keep their tiles with the spots hidden from the other players.

Each tile is divided into two ends, separated by a line. Tiles with the same number of spots on both ends are called double tiles. The player with the highest double tile begins by placing the tile in the middle of the table. If no player has a double tile, all the tiles are put back and new tiles are drawn.

The game continues clockwise. Each player adds a tile to an open end of the layout. The tile must be placed next to a tile with the same number of spots. (A blank tile must be placed next to a blank tile).

A player that cannot place a tile draws a new tile from the bone yard. If the player still cannot place a tile, the next player takes over.

The round ends when one player has no tiles left or when none of the players can place a tile.



In the illustration, the game is well in progress and the "blank" and "1" tiles are the open ends. Note that the layout may flow in any direction. Note also that the double 5 tile and double 1 tile are usually placed in the crossway or vertical orientation, but can also be placed horizontally.

How to win:

The game is often played in a number of rounds. The winner of a round is either the player with no tiles or the player with the lowest number of spots on their tiles.

The winner of the round collects points by counting the spots on the other player or players' remaining tiles. If the winner still has tiles left, the number of spots is subtracted from the total points.

Example: The winner has one tile left with 2 spots. The other player has tiles left with a total of 10 spots. The winner receives 8 points for this round.

The points from each individual round are added together.

The winner of the game is the player to first reach a pre-established score of for example 50, 75 or 100 points.

LATTJO dominospiel

Anzahl der Spieler:

2-5

Inhalt:

28 Dominosteine

Spielziel:

Ziel des Spiels ist, alle Steine anlegen zu können und dabei so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Spielverlauf:

Die Dominosteine werden mit der Punktseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Die Anzahl der zu ziehenden Dominosteine hängt von der Anzahl der Spieler ab: Bei 2-3 Spielern zieht jeder 7 Steine, bei 4-5 Spielern bekommt jeder 5 Dominosteine. Die verbleibenden Steine werden aufeinandergestapelt und kommen später zum Einsatz.

Jeder Spieler stellt seine Dominosteine so auf, dass die Seite mit den Punkten nicht für die gegnerischen Spieler sichtbar ist.

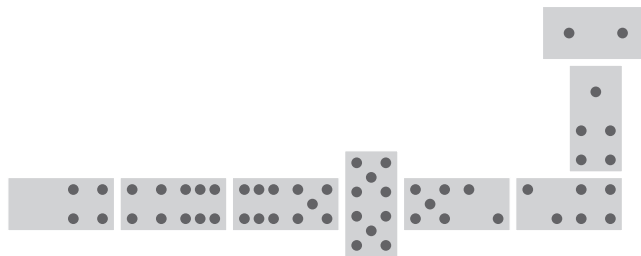
Jeder Dominostein hat zwei Felder, die durch eine Linie voneinander getrennt sind. Die Steine, bei denen die Anzahl der Punkte in beiden Feldern gleich ist, werden Doppelsteine genannt. Der Spieler mit dem höchsten Doppelstein beginnt das Spiel, indem er diesen Stein in die Tischmitte legt. Wenn kein Spieler einen Doppelstein hat, werden alle Dominosteine neu gemischt und neu gezogen.

Nachdem der erste Doppelstein ausgelegt wurde, geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler legt nacheinander einen seiner Dominosteine an die bereits ausgespielten Steine an. Dabei gilt es Steine mit gleicher Punktzahl auf einem der beiden Felder aneinanderzulegen (Dominosteine mit leerem Feld werden folglich an einen bereits ausgelegten Stein mit leerem Feld angelegt).

Kann ein Spieler keinen seiner Dominosteine anlegen, nimmt er einen Stein vom Stapel. Passt auch dieser nicht, kommt der nächste Spieler dran.

Die Spielrunde endet, wenn ein Spieler alle seine Dominosteine

ausgelegt hat oder keiner der Spieler seine verbleibenden Steine anlegen kann.



In der Abbildung ist das Spiel bereits fortgeschritten und Spielsteine mit einem leeren Feld bzw. mit nur einem Punkt liegen jeweils an den offenen Enden. Bitte beachten, dass das Spielfeld in jede Richtung verlaufen kann. Außerdem können der 5er- und der 1er-Doppelstein waagrecht, aber auch senkrecht angelegt werden.

So gewinnt man:

Das Spiel wird meist in mehreren Runden gespielt. Gewinner einer Runde ist der Spieler, der am Ende gar keine Dominosteine übrig hat oder derjenige mit der geringsten Gesamtpunktzahl auf seinen verbleibenden Steinen.

Der Gewinner bekommt Siegpunkte, indem er die Punkte auf den übrig gebliebenen Steinen der anderen Spieler zusammenzählt. Hat auch der Gewinner noch Steine, so wird deren Punktzahl von seinen Siegpunkten abgezogen.

Beispiel: Der Gewinner hat noch einen Stein mit 2 Punkten. Die anderen Spieler haben noch Steine mit einer Gesamtpunktzahl von 10 Punkten. Somit bekommt der Gewinner 8 Siegpunkte für diese Runde.

Die Siegpunkte aus jeder Runde werden zusammengezählt.

Gewinner des Spiels ist der Spieler, der als Erstes eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht, z. B. 50, 75 oder 100 Punkte.

LATTJO jeu de dominos

Nombre de joueurs :

De 2 à 5

Contenu :

28 dominos

But du jeu :

Le jeu consiste à se débarrasser de tous ses dominos et d'obtenir le plus grand nombre de points.

Déroulement du jeu :

Retourner les dominos face contre la table. Le nombre de dominos de chacun des joueurs dépend du nombre de joueurs : s'il y a de 2 à 3 joueurs, chaque joueur prend 7 dominos ; s'il y a de 4 à 5 joueurs, chaque joueur prend 5 dominos. Les dominos restants sont laissés face contre la table et constituent le talon.

Durant le jeu, les joueurs masquent leurs dominos à leurs adversaires.

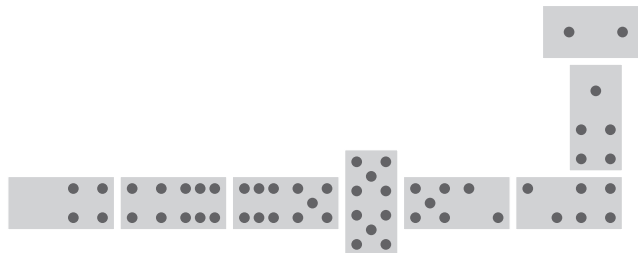
Les dominos comportant le même nombre de points de part et d'autre du trait central sont dits dominos doubles. Le joueur qui détient le domino double comportant le plus de points commence la partie en plaçant ce domino au centre de la table. Si aucun joueur n'a de domino double, tous les dominos sont rendus et les joueurs effectuent un nouveau tirage.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur ajoute un domino à une extrémité ouverte de la chaîne des dominos. Le domino doit être placé à la suite d'un domino ayant le même nombre de points. (Un domino sans point doit être placé contre un autre domino sans point.)

Quand un joueur n'a pas de domino à placer, il pioche un nouveau domino dans le talon. S'il ne peut toujours pas placer de domino, c'est au tour de l'autre joueur de placer un domino.

La partie se termine quand l'un des joueurs n'a plus de domino ou

quand plus aucun joueur ne peut placer de domino.



L'illustration présente un jeu déjà engagé où des dominos sans point et avec un seul point sont aux extrémités ouvertes de la chaîne. La chaîne peut être prolongée à l'une ou l'autre extrémité. Remarquez que les dominos double 5 et double 1 sont placés perpendiculairement à la chaîne, mais ils peuvent aussi être placés horizontalement.

Pour gagner :

La partie se joue généralement en plusieurs manches. Le gagnant d'une manche est soit le joueur à qui il ne reste plus de domino, soit le joueur qui comptabilise le plus petit nombre de points sur ses dominos.

Le gagnant de la manche comptabilise des points en comptant les points figurant sur les dominos restants de son (ses) adversaire(s). Si le gagnant a toujours des dominos en sa possession, le nombre de points figurant sur ces dominos est soustrait au total des points.

Exemple : il reste au gagnant un domino avec 2 points. L'autre joueur a des dominos restants qui totalisent 10 points. Le gagnant comptabilise donc 8 points pour la manche.

Les points de chacune des manches individuelles sont additionnés.

Le gagnant de la partie est le joueur qui atteint le premier un total fixé avant la partie : 50, 75 ou 100 points par exemple.

LATTJO dominospel

Aantal spelers:

2 - 5

Inhoud:

28 dominosteentjes

Doel van het spel:

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk van je steentjes af te komen en het meeste punten te behalen.

Het spel gaat als volgt:

Leg de stenen met de afbeelding naar beneden op tafel. Het aantal stenen dat je moet trekken, hangt af van het aantal spelers: 2-3 spelers trekken ieder 7 stenen; 4-5 spelers trekken ieder 5 stenen. De overige stenen worden met de afbeelding omlaag op een stapel gelegd (voorraad) en worden later in het spel gebruikt.

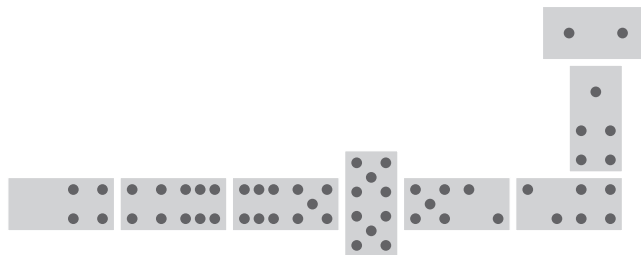
Tijdens het spel houden de spelers hun stenen zo dat de andere spelers de ogen op de stenen niet kunnen zien.

Elk steen is verdeeld in twee velden, gescheiden door een lijn. Stenen met hetzelfde aantal ogen aan beide uiteinden worden dubbele stenen genoemd. De speler met de dubbele steen met de hoogste waarde begint en legt zijn steen in het midden van de tafel. Als geen enkele speler een dubbel steen heeft, worden alle stenen teruggedaan en worden er nieuwe stenen getrokken.

Het spel gaat met de klok mee. Iedere speler legt een steen aan aan een open uiteinde. De steen moet worden aangelegd aan een steen met hetzelfde aantal ogen. (Een leeg veld moet aan een leeg veld worden gelegd).

Een speler die geen steen kan aanleggen, trekt een nieuwe steen uit de voorraad. Als de speler nog steeds geen steen kan aanleggen, neemt de volgende speler de beurt over.

De ronde eindigt wanneer een speler al zijn stenen heeft neergelegd of wanneer geen van de spelers een steen kan aanleggen.



In de illustratie is het spel begonnen en de "blanco" stenen en de stenen met 1 oog zijn de open uiteinden. Merk op dat het spel alle richtingen kan uitgaan en dat een dubbele steen meestal dwars wordt gelegd, maar dat deze ook horizontaal gelegd kan worden.

Wie wint er?

Het spel wordt vaak gespeeld in een aantal rondes. De winnaar van een ronde is degene die als eerste zijn stenen kwijt is of de speler met het laagste aantal ogen op zijn stenen.

De winnaar van de ronde verzamelt punten door het aantal ogen op de resterende stenen van de andere speler of spelers te tellen. Als de winnaar nog stenen heeft, wordt het aantal ogen op die stenen afgetrokken van het totale aantal ogen.

Voorbeeld: de winnaar heeft nog een steen met 2 ogen. De tegenstander heeft nog stenen met een totaal van 10 ogen. De winnaar krijgt 8 punten voor deze ronde.

De punten van elke individuele ronde worden bij elkaar opgeteld.

De winnaar van het spel is de speler die als eerste een vooraf vastgestelde score van bijvoorbeeld 50, 75 of 100 punten weet te bereiken.

LATTJO dominospil**Antal deltagere:**

2-5

Indeholder:

28 dominobrikker

Formålet med spillet:

Formålet med spillet er at komme af med alle sine brikker og få flest point.

Sådan spiller man:

Bland brikkerne, og læg dem på bordet med forsiden nedad. Det antal brikker, spillerne skal trække, afhænger af antallet af spillere: 2-3 spillere trækker 7 brikker hver, 4-5 spillere trækker 5 brikker hver. De resterende brikker bliver liggende på bordet med forsiden nedad. Det er "bunken".

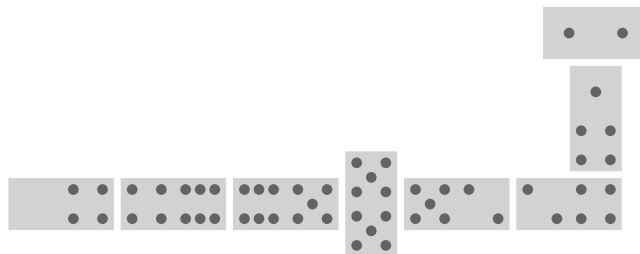
Under spillet skal spillerne holde den side af brikkerne, der har øjne, skjult for de andre spillere.

Hver brik er delt i 2 dele af en linje på midten. De brikker, der har det samme antal øjne i begge ender, kaldes dobbeltbrikker. Den spiller, der har den højeste dobbeltbrik, begynder ved at lægge en brik midt på bordet. Hvis ingen af spillerne har en dobbeltbrik, lægges alle brikkerne tilbage i bunken, og der trækkes nye brikker.

Spillet fortsætter med uret. Spillerne lægger skiftevis en brik i forlængelse af de brikker, der er blevet lagt på bordet. Brikken skal lægges ved siden af en brik med det samme antal øjne. (En tom brik skal lægges ved siden af en tom brik).

En spiller, der ikke kan lægge en brik, skal trække en ny brik fra bunken. Hvis spilleren stadig ikke kan lægge en brik, er det næste spillers tur.

Runden slutter, når en spiller ikke har flere brikker, eller ingen af spillerne kan lægge en brik.



I illustrationen er spillet godt i gang, og man kan lægge en brik til en "tom" brik og en "1'er". Bemærk, at brikkerne kan lægges i enhver retning. Bemærk også, at en dobbelt 5'er og en dobbelt 1'er normalt lægges på tværs eller lodret, men de kan også lægges vandret.

Sådan vinder man:

Man spiller ofte flere runder. Vinderen af en runde er enten den spiller, der ikke har flere brikker, eller den spiller, der har færrest øjne på sine brikker.

Vinderen af en runde får point efter, hvor mange øjne den anden spiller eller de andre spillere har på deres brikker. Hvis vinderen har flere brikker tilbage, bliver antallet af øjne på disse brikker trukket fra det samlede antal point.

Eksempel: Vinderen har 1 brik tilbage med 2 øjne. Den anden spiller har brikker tilbage med i alt 10 øjne. Vinderen får derfor 8 point i alt for denne runde.

Pointene fra de enkelte runder lægges sammen.

Vinderen af spillet er den spiller, der først når et aftalt antal point, f.eks. 50, 75 eller 100 point.

LATTJO dómínó, spil

Fjöldi leikmanna:

2 - 5

Innihald:

28 domino kubbar

Markmið leiksins:

Markmið leiksins er að losna við alla kubbana og safna sem flestum stigum.

Gangur leiksins:

Snúðu kubbunum á hvolf og ruglaðu þeim. Fjöldi kubba sem hver dregur fer eftir fjölda leikmanna: 2-3 leikmenn draga 7 kubba hver; 4-5 leikmenn draga 5 kubba hver. Afgangurinn er geymdur á hvolfi til hliðar til að draga úr síðar.

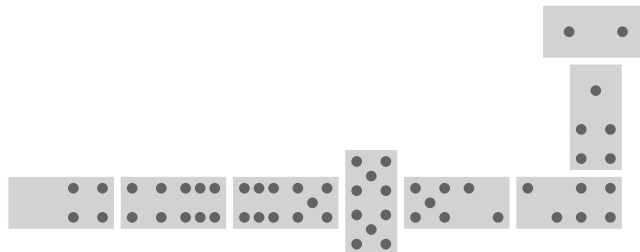
Á meðan leik stendur halda leikmenn kubbunum sínum þannig að punktarnir eru faldir fyrir andstæðingunum.

Hverjum kubbi er skipt í tvo hluta, sem eru aðskildir með línu. Kubbar með sama fjölda punkta á báðum endum eru kallaðir tvöfaldir kubbar. Sá leikmaður sem hefur hæsta gildi á tvöföldum kubb byrjar með því að setja þann kubb á mitt borðið. Ef enginn leikmaður er með tvöfaldan kubb er öllum kubbunum skilað og leikmenn draga á ný.

Leikurinn gengur réttssælis. Hver leikmaður bætir við kubb þar sem er opinn endi. Það verður að setja kubbin hjá öðrum kubb með sama fjölda af punktum. (Tóma kubba á að setja hjá tómun kubbunum).

Leikmaður sem ekki getur lagt niður kubb dregur nýjan úr birgðunum. Ef leikmaður getur enn ekki lagt niður kubb tekur næsti leikmaður við.

Umferðin endar þegar einn leikmaður hefur klárað kubbana sína eða þegar enginn leikmaður getur lagt niður kubb.



Á skýringarmyndinni er leikurinn kominn vel á veg og "auður" og "1" kubbar eru á opnu endunum. Athugið að fyrirkomulagið getur farið í hvaða átt sem er. Athugið einnig að tvöfaldur 5 kubbur og tvöfaldur 1 kubbur eru vanalega lagðir þvert á aðra kubba, en einnig er hægt að halda áfram með línuna.

Svona er leikurinn unninn:

Leikurinn er oft spilaður í nokkrum lotum. Sigurvegari hverrar lotu er annað hvort sá leikmaður sem hefur enga kubba eftir eða sá leikmaður sem er með fæsta punkta á sínum kubbum.

Sigurvegari hverrar lotu safnar stigum með því að telja fjölda punkta á þeim kubbunum sem andstæðingar hans eiga eftir. Ef sigurvegarinn á ennþá kubba eftir er fjöldi punktana hans dreginn frá heildarstigunum.

Dæmi: Sigurvegarinn á einn kubb eftir með tveim punktum. Hinn leikmaðurinn á eftir kubba sem hafa samtals 10 punkta. Sigurvegarinn fær 8 stig fyrir þessa lotu.

Stig hverrar lotu eru talin saman.

Sigurvegari leiksins er sá leikmaður sem fyrst nær fyrirfram ákveðnu takmarki, til dæmis 50, 75 eða 100 stigum.

LATTJO domino**Antall spillere:**

2–5

Inneholder:

28 dominobrikker.

Målet med spillet

Målet med spillet er å bli kvitt alle brikkene og samle flest poeng.

Slik spiller du:

Legg ut brikkene med den prikkede siden ned, og bland dem. Hvor mange brikker hver spiller skal trekke varierer med hvor mange som spiller: 2–3 spillere trekker 7 brikker hver, 4–5 spillere trekker 5 brikker hver. De brikkene som blir til overs ligger igjen i en haug og brukes senere i spillet.

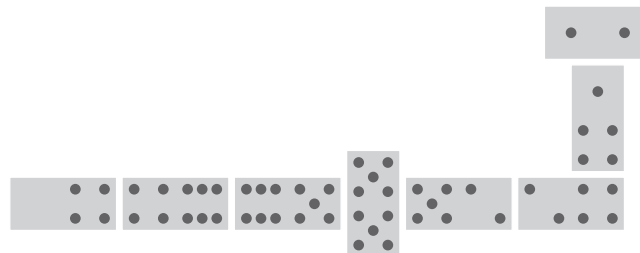
Hver spiller plasserer sine brikker slik at den prikkete siden ikke kan ses av motspillerne.

Hver brikke er delt i to felt. De brikkene som har like mange prikker i begge feltene kalles dobbeltbrikker. Den spilleren som har fått dobbeltbrikken med den høyeste verdien starter spillet ved å legge den midt på bordet. Hvis ingen har fått noen dobbeltbrikke legger alle spillerne tilbake brikkene og begynner på nytt.

Spillet fortsetter med solen. Hver spiller legger til en brikke ved noen av de åpne endene. Brikken må legges ved en brikke med samme antall prikker. (Et blankt felt må legges ved et blankt felt).

En spiller som ikke kan legge noen brikke trekker en ny fra haugen på bordet. Hvis denne brikken heller ikke passer så går turen til neste spiller.

Spillet er slutt når en spiller har lagt ned alle sine brikker eller når ingen av spillerne kan legge en brikke. Så er det bare å telle poeng.



I illustrasjonen er spillet påbegynt og brikkene med et tomt felt og 1 prikk er de åpne endene. Legg merke til at spillet kan flyte i alle retninger, og at en dobbeltbrikke vanligvis plasseres på tvers, men også kan plasseres lineært.

Slik vinnes spillet:

Vanligvis spilles flere omganger. Vinnere av en omgang er enten den spilleren som har lagt alle sine brikker eller den spilleren som har lavest antall prikker på sine brikker.

Omgangens vinner samler poeng gjennom å regne sammen antall prikker på motstanderens/motstandernes gjenstående brikker. Om vinneren har brikker igjen, trekkes prikkene på disse fra totalsummen.

Eksempel: Vinneren har en brikke igjen med 2 prikker. Motstanderen har brikker igjen med totalt 10 prikker. Vinneren får 8 poeng for denne omgangen.

Poengene fra hver omgang summeres.

Spillets vinner er den som først får den poengsummen dere har blitt enige om – for eksempel 50, 75 eller 100 poeng.

