

# LATTJO

FI

SE

CZ

ES

IT

HU

PL



Design and Quality  
IKEA of Sweden



|                 |           |
|-----------------|-----------|
| <b>SUOMI</b>    | <b>4</b>  |
| <b>SVENSKA</b>  | <b>5</b>  |
| <b>ČESKY</b>    | <b>6</b>  |
| <b>ESPAÑOL</b>  | <b>7</b>  |
| <b>ITALIANO</b> | <b>8</b>  |
| <b>MAGYAR</b>   | <b>9</b>  |
| <b>POLSKI</b>   | <b>10</b> |

**LATTJO domino****Pelaajien lukumäärä:**

2–5

**Sisältö:**

28 dominopalikkaa

**Pelin tavoite:**

Pelin tavoitteena on päästä eroon kaikista palikoista ja kerätä mahdollisimman paljon pisteitä.

**Peliohje:**

Sekoita palikat pöydällä pistepuoli alaspäin. Se, kuinka monta palikkaa kukin pelaaja ottaa, riippuu pelaajien määrästä: 2–3 pelaajaa – 7 palikkaa kullekin; 4–5 pelaajaa – 5 palikkaa kullekin. Jäljelle jäävät palikat jätetään pöydälle tai pinotaan pistepuoli alaspäin.

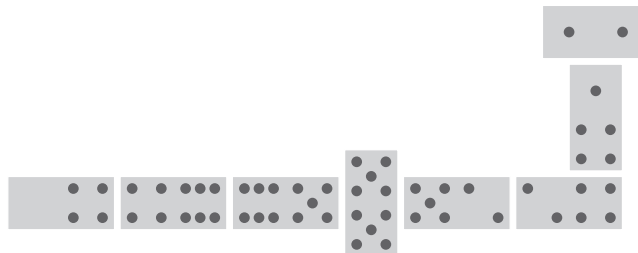
Pelaajan on pidettävä huoli, että vastapelaajat eivät näe hänen palikoidensa pistemääriä.

Palikat on jaettu kahtia viivalla. Palikoita, joiden kummassakin päässä on sama pistemäärä, kutsutaan tuplapalikoiksi. Pelaaja, jolla on pistemäärältään suurin tuplapalikka, aloittaa pelin laittamalla kyseisen palikan keskelle pöytää. Jos yhdelläkään pelaajalla ei ole tuplapalikkaa, palikat sekoitetaan ja jaetaan uudelleen.

Pelivuorot kulkevat myötäpäivään. Kukin pelaaja laittaa vuorollaan palikan johonkin kuvion avonaisista päistä. Lisättävän palikan pään pistemäärän tulee olla sama kuin sen palikan pään, jota vasten uusi palikka laitetaan (tyhjä palikka tulee tyhjää palikkaa vasten).

Jos yksikään pelaajan palikoista ei sovi pöydälle laitettavaksi, hän ottaa pinosta itselleen uuden palikan. Jos sekään ei sovi pöydälle laitettavaksi, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Peli päättyy, kun joku pelaajista onnistuu pääsemään eroon kaikista palikoistaan tai kun kukaan pelaajista ei pysty laittamaan palikkaa pöydälle.



Kuvassa peli on käynnissä ja tyhjä ja 1 pisteen palikka ovat paikat, joihin seuraava pelaaja voi palikkansa laittaa. Palikoista muodostuva kuvio voi haaroittua millaiseksi tahansa pelin edetessä. Tuplapalikat (tupla-5 ja tupla-1) laitetaan pöydälle yleensä pystysuoraan, mutta ne voi laittaa myös vaakasuoraan.

**Voittaja:**

Dominoa pelataan yleensä useampi kierros. Kierroksen voittaja on pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä eroon palikoistaan, tai pelaaja, jonka jäljellä olevien palikoiden pistemäärä on alhaisin.

Kierroksen voittajan pistemäärä syntyy laskemalla toisen pelaajan/ pelaajien jäljellä olevien palikoiden pisteet yhteen. Jos voittajalla itsellään on palikoita jäljellä, vähennetään jäljellä olevien palikoiden pisteet yhteispisteistä.

Esimerkki: Voittajalla on jäljellä 2 pisteen palikka. Toisella pelaajalla on useampi palikka, joiden yhteenlaskettu pistemäärä on 10. Voittaja saa tältä kierrokselta siis 8 pistettä.

Kierrosten pisteet lasketaan yhteen.

Koko pelin voittaja on se, joka ensimmäisenä saavuttaa ennalta määritellyn pistemäärän, esim. 50, 75 tai 100 pistettä.

**LATTJO dominospel****Antal spelare:**

2 - 5

**Innehåll:**

28 domino-brickor

**Så här går det till:**

Lägg ut brickorna med den prickiga sidan nedåt, och blanda. Hur många brickor varje spelare ska dra beror hur många som spelar: 2-3 spelare drar 7 brickor var, 4-5 spelare drar 5 brickor var. De brickor som blir över ligger kvar i en hög och används senare i spelet.

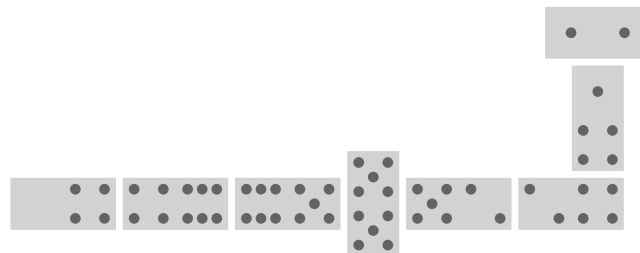
Varje spelare placerar sedan sina brickor så att den prickiga sidan inte kan ses av motspelarna.

Varje bricka är delad i två fält. De brickor som har lika många prickar i båda fälten kallas dubbelbrickor. Den spelare som har fått dubbelbrickan med det högsta värdet startar spelet genom att lägga denna i mitten av spelbordet. Är det ingen som har fått en dubbelbricka, lägger alla tillbaka sina brickor och börjar om från början.

Spelet fortsätter sedan medsols. Varje spelare lägger till en bricka vid någon av de öppna ändarna. Brickan måste läggas vid en bricka med samma antal prickar. (Ett blankt fält måste läggas vid ett blankt fält).

En spelare som inte kan lägga någon bricka tar en ny bricka från högen på bordet. Passar inte heller denna bricka går turen över till nästa spelare.

Spelomgången slutar när en spelare har lagt alla sina brickor eller när ingen av spelarna kan lägga en bricka.



I illustrationen är spelet påbörjat och brickorna med tomt fält och 1 prick är de öppna ändarna. Notera att spelet kan flöda i alla riktningar och att en dubbelbricka vanligtvis placeras på tvären, men även kan placeras linjärt.

**Hur man vinner:**

Vanligtvis spelas flera omgångar. Vinnare av en omgång är antingen den spelare som lagt alla sina brickor eller den spelare som har lägst antal prickar på sina brickor.

Omgångens vinnare samlar poäng genom att räkna antalet prickar på motståndarens/motståndarnas återstående brickor. Om vinnaren har brickor kvar, räknas prickarna på dessa brickor av från det totala antalet prickar.

Exempel: Vinnaren har en bricka kvar med 2 prickar. Motståndaren har brickor kvar, räknas prickarna på dessa brickor av från den här omgången.

Poängen från varje omgång summeras.

Spelets vinnare är den som först når en överenskommen poängsumma – exempelvis 50, 75 eller 100 poäng.

## LATTJO domino

### Počet hráčů:

2–5

### Obsah:

28 kamenů domino.

### Cíl hry:

Cílem hry je zbavit se všech kamenů a nasbírat co nejvíc bodů.

### Pravidla hry:

Kameny obraťte popsanou stranou dolů a zamíchejte je. Počet kamenů, které si budete tahat, se odvíjí od počtu hráčů: 2–3 hráči si tahají každý 7 kamenů, 4–5 hráčů si tahá každý 5 kamenů. Zbývající kameny zůstanou obrácené v zásobě.

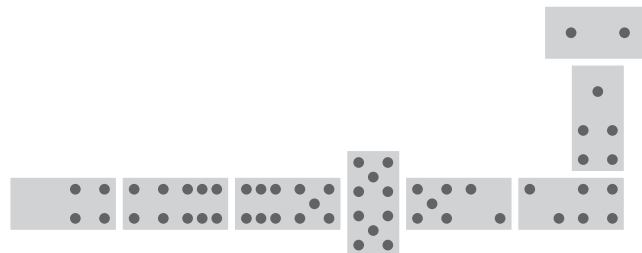
Během hry hráči drží své kameny s puntíky tak, aby je nikdo jiný neviděl.

Každý kámen je rozdělený na dvě části, středem prochází čára. Kamenům se stejným číslem na obou koncích říkáme dvojité. Hráč, který má nejvyšší dvojité kámen, začne tím, že jej položí na stůl. Pokud žádný další hráč nemá dvojité kámen, dají se všechny zpět a tahají se nově.

Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Každý hráč přidá kámen na některý z volných konců. Kámen je potřeba umístit ke kamenu, který má stejný počet puntíků (vedle prázdného kamene musí být kámen bez puntíků).

Hráč, který nemůže přidat žádný kámen, si vytáhne nový. Pokud nemůže použít ani tento, je na řadě následující hráč.

Kolo končí, jakmile některý z hráčů umístí všechny kameny, nebo když ani jeden z hráčů nemůže přidat žádný kámen.



Na obrázku je hra v plném proudu a na koncích jsou prázdné kameny a kámen s číslem 1. Všimněte si, že hra může pokračovat jakýmkoli směrem. Také si všimněte, že dvojité kámen 5 a dvojité kámen 1, které se běžně dávají na křižovatky nebo bývají umístěné visle, se mohou položit i vodorovně.

### Jak vyhrát:

Tato hra má obvykle mnoho kol. Vítězem kola je hráč, který umístí všechny kameny, nebo ten, který má na svých kamenech nejmenší počet puntíků.

Výherce si přidá body tím, že spočítá puntíky na kamenech ostatních hráčů (hráče). Pokud vítězi zůstanou nějaké kameny, počet puntíků na nich se odečte od celkového počtu bodů.

Příklad: Vítězi zůstane jen kámen se 2 puntíky. Protivník má kameny v celkové hodnotě 10 puntíků. Vítěz za toto kolo dostane 8 bodů.

Body z individuálních kol se sčítají.

Vítězem hry je ten hráč, který jako první dosáhne předem určený počet bodů, například 50, 70 nebo 100.

## LATTJO dominó juego

**Número de jugadores:**

2 - 5

**Incluye:**

28 fichas de dominó.

### Objetivo del juego:

El juego consiste en deshacerse de todas las fichas y obtener la mayor cantidad de puntos.

### Cómo se juega:

Barajas las fichas en la mesa boca abajo. El número de fichas que toma cada jugador depende de cuántos jueguen: de 2 a 3 jugadores toman 7 fichas cada uno; de 4 a 5 jugadores toman 5 fichas. Las restantes permanen boca abajo y forman el "pozo".

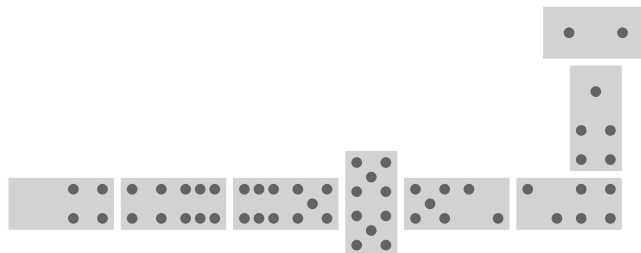
Durante el juego los jugadores ocultan las fichas a los adversarios.

Las fichas que tienen el mismo número de puntos a cada lado de la línea central son las fichas dobles. Inicia la partida el jugador que tenga la ficha doble con mayor número de puntos y la coloca en el centro de la mesa. Si ningún jugador tiene ficha doble, se devuelven las fichas y se reparten de nuevo.

El juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador añade una ficha a uno de los extremos abiertos de la cadena, si iguala el número de puntos de la que está sobre la mesa. (Una ficha en blanco debe colocarse contra otra ficha en blanco).

Cuando un jugador no tienen ficha para colocar, toma otra del pozo. Si tampoco puede colocarla, el turno pasa al siguiente jugador.

La ronda finaliza cuando un jugador agota sus fichas o cuando ningún jugador puede colocar más fichas.



En la ilustración el juego está en marcha y en los extremos abiertos están las fichas vacía y de 1 punto. La cadena se puede prolongar por uno u otro extremo. Ten en cuenta que la ficha doble 5 y doble 1 están colocadas perpendicularmente a la cadena, pero también se pueden colocar en horizontal.

### Cómo se gana:

Generalmente la partida se juega en varias rondas. Gana la ronda el jugador que antes agota las fichas o quien tenga menos puntos en las fichas que le quedan.

El ganador de la ronda se adjudica la suma de los puntos de las fichas que tienen sus adversarios. Si el ganador continúa teniendo fichas, restará la suma de esos puntos del total ya contabilizado.

Ejemplo: al ganador le queda una ficha con 2 puntos. Al otro jugador le quedan fichas que suman diez puntos. El ganador de esta ronda se adjudica 8 puntos.

Al final del juego se suman los puntos de todas las rondas.

El ganador de la partida es el jugador que antes alcanza el total que se fija antes de comenzar: 50, 75 o 100 puntos.

**LATTJO gioco del domino****Numero di giocatori:**

2-5

**Contenuto:**

28 tessere domino.

**Scopo del gioco:**

Lo scopo del gioco è quello di esaurire tutte le tessere e totalizzare il maggior numero di punti.

**Come si gioca:**

Rovescia sul tavolo tutte le tessere a faccia in giù. Ogni giocatore pesca le sue tessere. Il numero di tessere dipende dal numero di giocatori: 7 a testa per 2-3 giocatori; 5 a testa per 4-5 giocatori. Le tessere che avanzano restano sul tavolo a faccia in giù: serviranno da riserva e formano il cosiddetto "ossario".

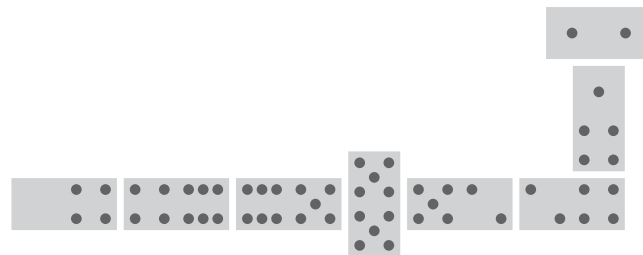
Durante il gioco, i giocatori tengono le tessere in modo che gli avversari non possano vedere la faccia con i pallini.

Ogni tessera è divisa in due sezioni, separate da una linea. Le tessere con lo stesso numero di pallini in entrambe le sezioni si chiamano "tessere doppie". Il giocatore che ha la tessera doppia con il più alto numero di pallini posiziona la tessera al centro del tavolo. Se nessun giocatore ha una tessera doppia, si rimescolano tutte le tessere e si ripete la distribuzione.

Il gioco prosegue in senso orario. Ogni giocatore attacca una tessera a un'altra che è già sul tavolo. Il numero di pallini delle due sezioni combacianti deve essere uguale. Una tessera vuota si attacca a un'altra tessera vuota.

Se un giocatore non può attaccare una tessera, ne pesca un'altra da quelle a faccia in giù nell'ossario. Se anche la nuova tessera pescata è inutilizzabile, il turno passa al giocatore successivo.

Il giro finisce quando un giocatore rimane senza tessere o quando nessuno dei giocatori può attaccare altre tessere.



Nella figura, il gioco è già avviato e alle estremità dello schema ci sono una sezione "vuota" e un "1". La disposizione delle tessere può seguire qualsiasi forma. Le tessere doppie (qui con il doppio 5 e il doppio 1) di solito si mettono di traverso o in verticale, ma possono essere posizionate anche orizzontalmente.

**Chi vince:**

Ogni partita è composta da un determinato numero di "giri". Vince il giro il giocatore che finisce per primo le tessere o ha il minor numero di pallini sulle proprie tessere.

Il vincitore del giro si aggiudica la somma dei punti delle tessere rimaste agli avversari. Se il vincitore ha ancora delle tessere in mano, dal punteggio totale sottrae il numero di punti di queste tessere rimaste.

Esempio: al vincitore rimane una tessera con 2 pallini. Al giocatore avversario rimangono delle tessere con 10 pallini in totale. Il vincitore di questo giro totalizza 8 punti.

Alla fine del gioco si sommano i punti di ogni giro.

Vince il gioco chi raggiunge per primo il punteggio stabilito a inizio partita, ad esempio 50, 75 o 100 punti.

**LATTJO dominó játék****Játékosok száma:**

2-5

**Tartalma:**

28 dominó

**A játék célja:**

Az a játékos nyer, aki leghamarabb megszabadul az összes dominójától és a legtöbb pontot gyűjti össze.

**A játék menete:**

Keverd meg az asztalon a pontokkal lefelé fordított dominókat. Minden játékos sorban vegye el a dominókat, az elvett dominók száma függ a játékosok számától: 2-3 játékos esetén mindegyik játékos 7 dominót vegyen el, míg 4-5 játékos esetén 5-öt. A maradék dominó pontokkal lefelé fordítva az asztalon, azaz a „talonban” marad.

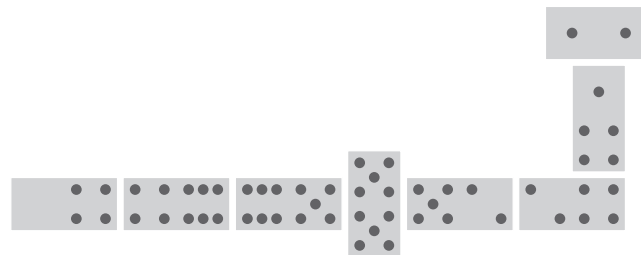
A játék során a játékosoknak pontokkal maguk felé fordítva kell elhelyezniük a saját dominóikat, hogy az ellenfél ne láthassa azokat.

Mindegyik dominó egy középső vonallal két részre van osztva. Azokat a dominókat, amelyek mindkét végén megegyező számú pont található, dupla dominónak hívjuk. Az a játékos, akinek a birtokában a legnagyobb számú dupla dominó van, kezdi a játékot a dominó asztalra helyezésével. Ha egyik játékosnál sincs dupla dominó, az összes dominót vissza kell rakni a talonba és újakat kell húzni.

A játékosok az óramutató járásával megegyezően következnek egymás után. Mindegyik játékos egy dominót ad a dominósor egyik szabad végéhez. A dominót csak olyan dominó mellé lehet letenni, amelyik ugyanannyi pontot tartalmaz. (Üres dominóhoz kizárólag csak egy másik üres dominó helyezhető.)

Az a játékos, aki nem tud tenni, húz egy újabb dominót a talonból. Ha a játékos ezután sem tud tenni, a következő játékos jön.

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékosnak elfogynak a dominói vagy egyik játékos sem tud több dominót letenni.



Az illusztráció a játékot előrehaladott állapotában ábrázolja, ahol a nyitott végeken 'üres' és '1-es' dominók találhatóak. A dominók lerakásának alakzata bármelyik irányba folytatódhat. Általában a dupla 5-öst és a dupla 1-est keresztben vagy függőleges irányban szokás elhelyezni, de vízszintesen is lerakható.

**A játék győztese:**

A játék gyakran több fordulóból áll. A forduló győztese többnyire vagy az a játékos, akinek egy dominója sem maradt, vagy az a játékos, akinek a legkevesebb pont található a megmaradt dominóin.

A forduló nyertese annyi pontot kap, amennyi pont a többi játékos megmaradt dominóin marad. Amennyiben a győztesnél is maradt még dominó, az ő pontjai levonódnak a többi játékos megmaradt pontjaiból.

Példa: A győztesnél egy dominó maradt 2 ponttal. A többi játékosnál összesen 10 pontnyi dominó maradt. A nyertes ekkor 8 pontot kap az adott fordulóban.

Az egyes fordulók végén szerzett pontok összeadódnak.

A játék végső nyertese az a játékos, aki legelőször elér egy meghatározott pontot, mondjuk 50, 75, 100 pontot.

## LATTJO domino

### Liczba graczy:

2 - 5

### Zawartość:

28 płytek domino

### Cel gry:

Celem gry jest pozbycie się wszystkich płytek i zebranie największej liczby punktów.

### Jak grać:

Wymieszaj na stole płytki odwrócone oczkami do dołu. Liczba losowanych płytek zależy od liczby graczy: 2-3 graczy losuje po 7 płytek każdy, 4-5 graczy losuje po 5 płytek każdy. Reszta płytek pozostaje odwrócona na stole jako pula lub „talon”.

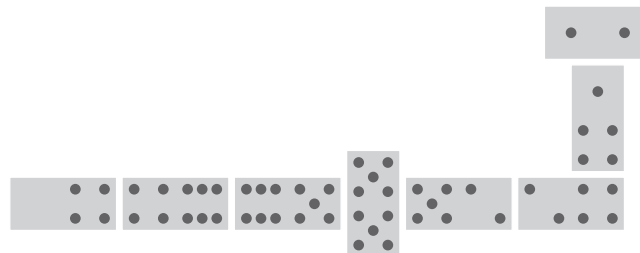
Podczas gry gracze trzymają swoje płytki tak, aby oczka były niewidoczne dla pozostałych graczy.

Każda płytka podzielona jest na dwie części, oddzielone linią. Płytki z taką samą ilością punktów na obu końcach nazywane są dubletem. Gracz mający dublet o najwyższej wartości oczek rozpoczyna grę umieszczając płytkę na środku stołu. Jeśli żaden gracz nie ma dubletu, wszystkie płytki są ponownie mieszane i losowane.

Kolejność graczy zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Każdy z graczy dokłada jedną płytkę na końcu węża. Płytkę należy dołożyć do płytki z taką samą liczbą oczek. (Pusta płytka musi być dołożona do pustej płytki).

Gracz, który nie może dołożyć płytki losuje nową płytkę z talonu. Jeśli gracz nadal nie może dołożyć płytki, kolejka przechodzi na następnego gracza.

Runda kończy się, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich płytek lub gdy żaden z zawodników nie może dołożyć płytki.



Na ilustracji, gra jest już zaawansowana i na końcu węża są płytki z „mydłem” i „1”. Należy zwrócić uwagę, że wąż można poprowadzić w dowolnym kierunku. Zauważ także, że płytka z podwójną 5 i płytka z podwójną 1 są zazwyczaj umieszczane pionowo, ale mogą też być umieszczone poziomo.

### Jak grać, by wygrać:

Gra jest często rozgrywana w kilku rundach. Zwycięzcą rundy zostaje gracz, który nie ma już płytek, lub gracz z najniższą liczbą oczek na swoich płytkach.

Zwycięzca rundy gromadzi punkty zliczając oczka na płytkach pozostałych graczy. Jeśli zwycięzca pozbył się wszystkich płytek, liczba oczek jest odejmowana od ogólnej sumy oczek.

Przykład: Zwycięzcy pozostała jedna płytka z 2 oczkami. Pozostali gracze mają płytki o łącznej wartości 10 oczek. Zwycięzca otrzymuje 8 punktów za tę rundę.

Punkty z poszczególnych rund są do siebie dodawane.

Zwycięzcą gry zostaje gracz, który pierwszy uzyska ustalony wynik np. 50, 75 lub 100 punktów.



