

FJÄLLVRÅK



Design and Quality
IKEA of Sweden

English	4
Deutsch	5
Français	6
Nederlands	7
Dansk	8
Íslenska	9
Norsk	10
Suomi	11
Svenska	12
Česky	13
Español	14
Italiano	15
Magyar	16
Polski	17
Eesti	18
Latviešu	19
Lietuvių	20
Portugues	21
Româna	22
Slovensky	23
Български	24
Hrvatski	25
Ελληνικά	26
Русский	27
Українська	28
Srpski	29
Slovenščina	30
Türkçe	31
中文	32
繁中	33
한국어	34
日本語	35
Bahasa Indonesia	36
Bahasa Malaysia	37
عربي,	38
ไทย	39
Tiếng Việt	40

English

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".

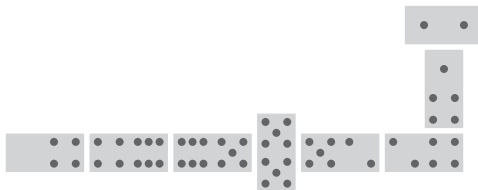
During play, the players keep their tiles with the spots hidden from the other players.

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.

Deutsch

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.

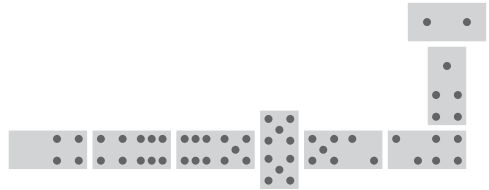
Jeder Spieler stellt seine Dominosteine so auf, dass die Seite mit den Punkten nicht für die gegnerischen Spieler sichtbar ist.

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.

Français

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.

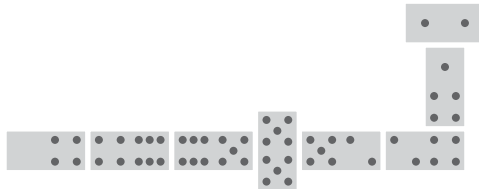
Durant le jeu, les joueurs masquent leurs dominos à leurs adversaires.

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.

Nederlands

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.

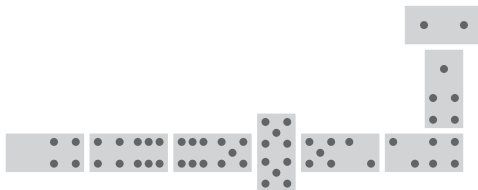
Tijdens het spel houden de spelers hun stenen zo dat de andere spelers de ogen op de stenen niet kunnen zien.

Elk stenen 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.

Dansk

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".

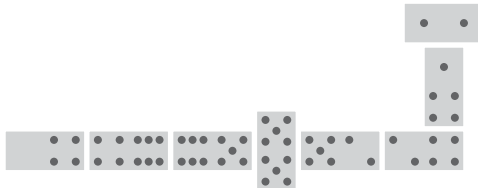
Under spillet skal spillerne holde den side af brikkerne, der har øjne, skjult for de andre spillere.

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.

Íslenska

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.

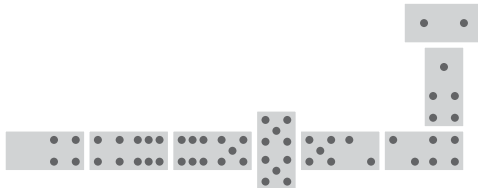
Á meðan leik stendur halda leikmenn kubbunum sínum þannig að punktarnir eru faldir fyrir andstæðingunum.

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 réttsælis. Hver leikmaður bætir við kubb þar sem er opinn endi. Það verður að setja kubbinn hjá öðrum kubb með sama fjölda af punktum. (Tóma kubba á að setja hjá tómu 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 kubbunum.

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 kubb 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.

Norsk

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.

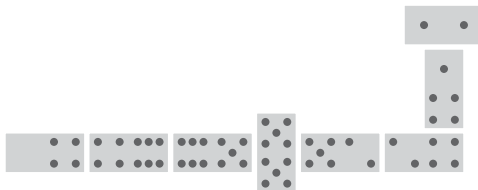
Hver spiller plasserer sine brikker slik at den prikkete siden ikke kan ses av motspillerne.

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.

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

Suomi

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.

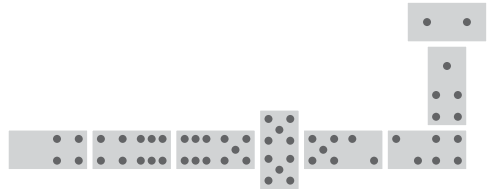
Pelaajan on pidettävä huoli, että vastapelaajat eivät näe hänen palikoidensa pistemääriä.

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.

Svenska

Antal spelare:

2 - 5

Innehåll:

28 domino-brickor

Spelets mål:

Spelets mål är att bli av med alla sina brickor och få ihop flest poäng.

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.

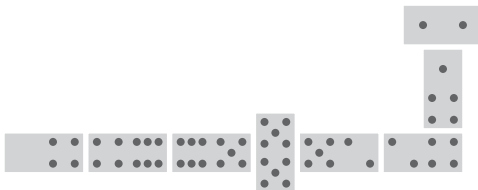
Varje spelare placerar sedan sina brickor så att den prickiga sidan inte kan ses av motspelarna.

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 med totalt 10 prickar.
Vinnaren får 8 poäng för den här omgången.

Poängen från varje omgång summeras.

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

Česky

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.

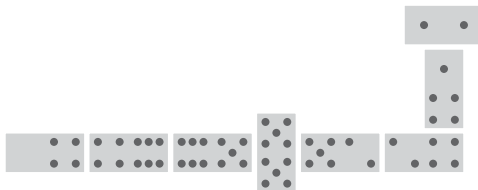
Během hry hráči drží své kameny s puntíky tak, aby je nikdo jiný neviděl.

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 nové.

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 svisle, 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.

Español

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:

Baraja 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 permanecen boca abajo y forman el "pozo".

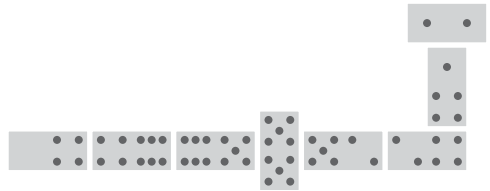
Durante el juego los jugadores ocultan las fichas a los adversarios.

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 tiene 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 vacías 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.

Italiano

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".

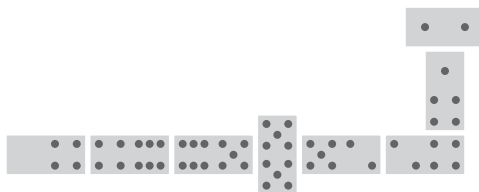
Durante il gioco, i giocatori tengono le tessere in modo che gli avversari non possano vedere la faccia con i pallini.

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.

Magyar

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.

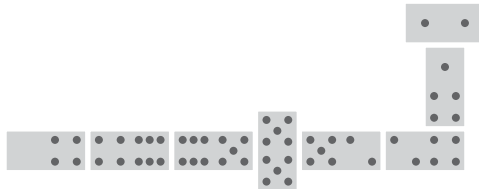
A játék során a játékosoknak pontokkal maguk felé fordítva kell elhelyezniük a saját dominóikat, hogy az ellenfél ne láthassa azokat.

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 találhatók. 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.

Polski

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”.

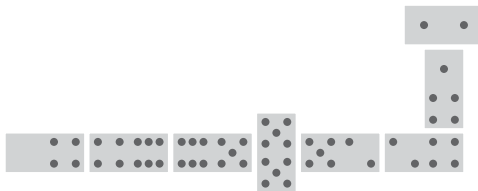
Podczas gry gracze trzymają swoje płytki tak, aby oczka były niewidoczne dla pozostałych graczy.

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: Zwycięzca 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.

Eesti

Mängijate arv:

2-5

Sisaldab:

28 doominoklotsi

Mängu eesmärk:

Peate saama lahti kõikidest doominoklotsidest ja koguma kõige rohkem punkte.

Mängimine:

Aja klotsid laual laiali, esikülj allpool. Osalejate arvust sõltub, mitu klotsi igaüks endale saab: kui mängijaid on 2-3, võtab igaüks 7 klotsi; kui mängijaid on 4-5, võtab igaüks 5 klotsi. Ülejäänud klotsid hoitakse esikülj allpool laos.

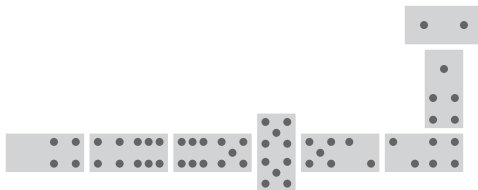
Mängijad hoiavad mängu ajal oma klotsidel olevad punktid teiste eest varjatuna.

Iga klots on jagatud kaheks joonega eraldatud osaks. Klotse, millel on mõlemas otsas sama arv punkte, nimetatakse duubliteks. Mängija, kellel on kõige suurema punktide arvuga duubel, alustab mängu, asetades selle klotsi laua keskele. Kui ühelgi mängijal ei ole duublit, pannakse kõik klotsid tagasi ja valitakse uued.

Mäng jätkub liikudes päripäeva. Iga mängija lisab klotsi laual asuva klotside rea vabasse otsa. Klots tuleb asetada sama punktide arvuga klotsi otsa. (Punktideta klots tuleb asetada teise punktideta klotsi otsa.)

Mängija, kes ei saa klotsi lauale asetada, võtab laost uue kivi. Kui mängija ei saa endiselt klotsi lauale asetada, jätkab järgmine mängija.

Mäng lõpeb, kui ühel mängijal saavad kõik klotsid otsa või kui mitte keegi mängijatest ei saa klotsi lauale asetada.



Joonisel on mäng juba käimas, ning vabad otsad on punktideta klots ja 1 punktiga klots. Pange tähele, et paigutus võib minna igas suunas. Pange ka tähele, et 5 punktiga duubelklots ja 1 punktiga duubelklots paigutatakse tavaliselt risti või vertikaalselt, kuid need võib asetada ka horisontaalselt.

Võitmine:

Mängu mängitakse tihti raundides. Ühe raundi võitja on mängija, kellel pole enam ühtki klotsi alles, või mängija, kelle klotsidest tuleb kokku madalaim punktisumma.

Raundi võitja kogub punkte lugedes kokku punktid teiste mängijate klotsidel. Kui võitjal on veel klotse alles, lahutatakse tema klotsidel olevad punktid teiste omadest.

Näide: võitjal on alles üks klots kahe punktiga. Teise mängija klotsidelt tuleb kokku 10 punkti. Võitja saab selles raundis 8 punkti.

Igas raundis saadud punkti liidetakse.

Mängu võitja on see, kes jõuab esimesena varem kokkulepitud punktisummani, näiteks 50, 75 või 100 punkti.

Latviešu

Spēlētāju skaits:

2 - 5

Sastāvs:

28 domino kauliņi

Spēles mērķis:

Spēles mērķis ir atbrīvoties no visiem kauliņiem un spēles beigās iegūt visvairāk punktu.

Spēles noteikumi:

Visi kauliņi jānovieto ar punktiem uz apakšu un jāsajauc. Ja spēlē piedalās 2 – 3 spēlētāji, katrs paceļ 7 kauliņus, savukārt, ja piedalās 4 – 5 spēlētāji – katram pienākas 5 kauliņi. Pārējie kauliņi paliek neskarti.

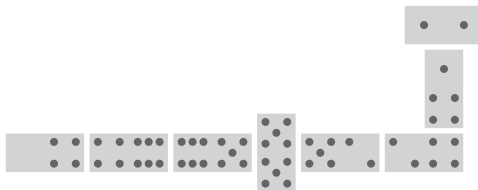
Spēlētāji nedrīkst savus kauliņus rādīt pretiniekiem.

Katrs kauliņš ir sadalīts divās daļās ar līniju. Kauliņus ar vienādu punktu skaitu abās daļās sauc par dubultajiem kauliņiem. Spēli uzsāk tas spēlētājs, kuram ir visvērtīgākais dubultais kauliņš, to novietojot galda vidū. Ja nevienam no spēlētājiem nav dubultais kauliņš, spēlētāji sāk spēli no jauna, paceļot citus kauliņus.

Spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā. Katram spēlētājam domino rindas galā jāpievieno savs kauliņš. Jaunu kauliņu drīkst pievienot vienīgi pie kauliņa ar tādu pašu punktu skaitu (tukšu kauliņu drīkst pievienot vienīgi pie tukša kauliņa).

Ja spēlētājam nav piemērota kauliņa, viņam jāpaceļ kāds no aizklātajiem kauliņiem uz galda. Ja spēlētājam joprojām nav piemērota kauliņa, spēli turpina nākamais spēlētājs.

Spēles kārtā beidzas tad, kad kādam no spēlētājiem vairs nav kauliņu vai arī kad nevienam no spēlētājiem nevar papildināt domino rindu.



Ilustrācijā attēlota spēles gaita ar tukšu kauliņu vienā domino rindas galā un kauliņu ar vienu punktu – otrā galā. Ņemiet vērā, ka spēle var turpināties jebkurā virzienā. Ņemiet vērā arī to, ka dubulto kauliņu ar pieciem punktiem un dubulto kauliņu ar vienu punktu var novietot arī perpendikulāri domino rindas galam.

Spēles uzvarētājs:

Spēli parasti spēlē vairākās kārtās. Par kārtas uzvarētāju tiek uzskatīts tas spēlētājs, kuram vairs nav kauliņu, vai arī spēlētājs ar vismazāko kauliņu punktu summu.

Kārtas uzvarētājs saskaita citu spēlētāju atlikušos punktus. Ja uzvarētājam pašam palikuši kauliņi, to punktu summu atņēma no pārējo spēlētāju kauliņu punktu summas.

Piemērs: Kārtas uzvarētājam pāri palicis kauliņš ar diviem punktiem. Otrā spēlētāja kauliņi kopā sastāda 10 punktus. Tātad šīs kārtas uzvarētājs saņēma 8 punktus.

Spēles izskaņā spēlētāji saskaita katrā kārtā iegūtos punktus.

Spēli uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz punktu skaitu, par ko spēlētāji vienojušies iepriekš, piemēram, 50, 75 vai 100 punktus.

Lietuvių

Žaidėjų skaičius:

2-5

Žaidimą sudaro:

28 domino kauliukai

Žaidėjų tikslas:

Surinkti kuo daugiau taškų ir panaudoti visus kauliukus.

Žaidimo taisyklės:

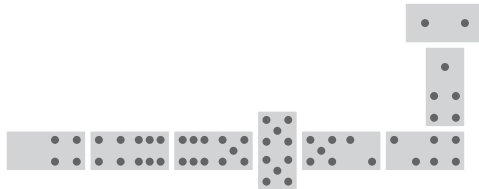
Kauliukai užverčiami, dedami ant stalo ir sumaišomi. Jei žaidėjų 2-3, kiekvienas paima po 7 kauliukus, jei žaidėjų 4-5, kiekvienas paima po 5 kauliukus. Likusius užverstus domino kauliukus reikia palikti atsargai. Žaidėjai turi slėpti nuo priešininkų, kokių kauliukų jie turi.

Visi domino kauliukai yra padalyti į dvi dalis, kurias skiria linija. Kauliukai, kurių abiejose puselėse yra vienodas taškų skaičius, vadinami dvigubais. Žaidėjas, kurio dvigubo kauliuko taškų suma yra didžiausia, pradeda žaidimą – padeda kauliuką stalo viduryje. Jei nė vienas žaidėjas neturi dvigubo kauliuko, visus kauliukus reikia sudėti atgal, sumaišyti ir pasidalinti iš naujo.

Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Prie kiekvieno kauliuko reikia padėti tokį patį taškų skaičių turintį kauliuką (pvz., jei kauliukas „tuščias“, jį turite padėti prie kito „tuščio“ kauliuko).

Jei žaidėjas neturi reikiamo kauliuko, jis gali paimti kauliuką iš atsarginių. Jei kauliukas netinka, žaidėjas perduoda ėjimą kitam.

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų nebeturi kauliukų arba nė vienas žaidėjas neturi reikiamo kauliuko, kad tęstų žaidimą.



Paveiksliėlėje pavaizduota, kaip žaisti. Šiuo atveju, yra du atviri kauliukai: „tuščias“ kauliukas be taškų ir kauliukas „1“. Tačiau atminkite, kad kauliukų grandinė gali būti pati įvairiausia. Dažniausiai dvigubi kauliukai „5“ ir „1“ yra dedami įstrižai arba vertikaliai, rečiau – horizontaliai.

Kaip laimėti:

Dažniausiai žaidžiama keliais etapais. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris panaudoja visus kauliukus, arba tas, kurio kauliukų taškų suma yra mažiausia.

Žaidimo etapo laimėtojas turi suskaičiuoti kitų žaidėjų taškus arba jų nepanaudotų kauliukų taškus. Jei laimėtojas turi nepanaudotų kauliukų, reikia suskaičiuotų šių kauliukų taškų sumą ir atimti ją iš bendros taškų sumos.

Pavyzdžiui, jei laimėtojas turi nepanaudotą 2 taškų kauliuką, o kitas žaidėjas turi kauliukų, kurių taškų suma yra 10, vadinasi, laimėtojas pelno 8 taškus šiame etape.

Kiekviename atskirame etape žaidėjo pelnyti taškai susumuojami.

Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris surenka žaidėjų pasirinktą taškų sumą, pavyzdžiui, 50, 75 arba 100.

Portugues

Número de jogadores:

2 - 5

Inclui:

28 peças de dominó

Objetivo do jogo:

O objetivo do jogo é terminar sem peças e ganhar a maior parte dos pontos.

Como jogar:

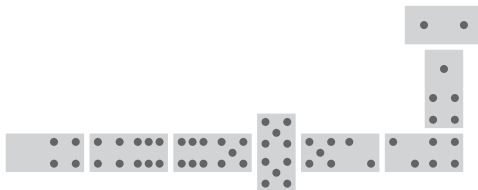
Baralhe as peças viradas para baixo sobre a mesa. O número de peças depende do número de jogadores: 2-3 jogadores jogam com 7 peças cada um; 4-5 jogadores jogam com 5 peças cada um. As restantes peças são mantidas de lado, viradas para baixo, no "monte".

Durante o jogo, os jogadores mantêm as suas peças com as pintas fora do alcance dos adversários. Cada peça está dividida em duas extremidades separadas por uma linha. As peças com o mesmo número de pintas em ambas as extremidades chamam-se "duplos". O jogador com o duplo com o número maior começa, colocando a peça no centro da mesa. Se nenhum jogador tiver um duplo, volta-se a baralhar as peças e as distribui-las.

O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio. Cada jogador acrescenta uma peça a uma extremidade livre. A peça deve ser colocada junto a uma peça com o mesmo número de pintas. (Uma peça em branco deve ser colocada junto a uma peça em branco).

Um jogador que não conseguir colocar uma peça vai buscar uma nova ao monte. Se o jogador mesmo assim não conseguir colocar uma peça, passa a vez a outro jogador.

Uma partida termina quando um jogador já não tiver peças ou se nenhum jogador conseguir colocar nenhuma peça.



Na ilustração, o jogo já vai avançado e as peças "em branco" e "1" são as extremidades vazias. Tenha em atenção que a disposição das peças pode fluir em qualquer direção. Tenha também em conta que o duplo 5 e o duplo 1 são normalmente colocados na perpendicular ou na vertical, mas também podem ser colocadas na horizontal.

Como ganhar:

O jogo é muitas vezes jogado em várias partidas. O vencedor de uma partida é o jogador sem peças ou o jogador com o menor número de pintas nas suas peças.

O vencedor da partida recolhe os pontos contando as pintas das peças dos seus adversários. Se o vencedor ainda tiver peças, subtrai o número das pintas das suas peças ao total de pontos.

Exemplo: o vencedor tem ainda uma peça com duas pintas. O outro jogador tem peças com um total de 10 pintas. Logo, o vencedor recebe 8 pontos nesta partida.

Os pontos de cada partida individual são somados.

O vencedor do jogo é o jogador a alcançar primeiro uma pontuação pré-estabelecida de, por exemplo, 50, 75 ou 100 pontos.

România

Număr jucători:

2-5

Conținut:

28 piese de domino

Scopul jocului:

Obiectivul jocului este de a elimina toate piesele și de a obține cât mai multe puncte.

Cum joci:

Amestecă piesele cu fața în jos pe tablă. Numărul de piese pe care le alegi depinde de numărul de jucători: 2-3 jucători trag câte 1 piesă fiecare, 4-5 jucători trag câte 5 piese fiecare. Piesele rămase sunt ținute cu fața în jos.

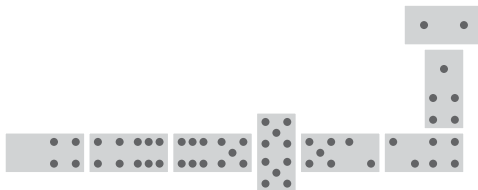
În timpul jocului, jucătorii țin piesele cu partea imprimată astfel încât să nu fie văzute de oponenți.

Fiecare piesă este împărțită în 2, separate de o linie. Piesele cu același număr de puncte în fiecare parte se numesc duble. Jucătorul cu cel mai mare număr de duble începe prin a așeza piesa în mijlocul mesei. Dacă niciun jucător nu are o dublă, piesele se pun la loc și se trag alte piese.

Jocul continuă în senul acelor de ceasornic. Fiecare jucător adaugă o piesă. Piesa trebuie așezată lângă o piesă cu același număr de puncte (Piesele goale se așază lângă cele goale).

Un jucător care nu poate așeza o piesă, trage una nouă. Dacă tot nu poate așeza o piesă, este rândul celui alt jucător.

Runda se termină când un jucător rămâne fără piese sau când niciunul dintre jucători nu poate așeza o piesă.



În ilustrație, jocul este la jumătate, iar piesele marcate cu 1 sau goale sunt în capăt. Așezarea poate varia în orice direcție. Piesele duble cu 5 și 1 sunt așezate de obicei în cruce sau vertical, dar pot fi așezate și orizontal.

Cum câștigi:

Jocul constă în mai multe runde. Câștigătorul unei runde este jucătorul care nu mai are nicio piesă sau cel cu numărul cel mai mic de puncte pe piese.

Câștigătorul rundeii adună punctele numărând punctele de pe piesele oponentului.

Dacă câștigătorul mai are piese, numărul de puncte se scade din numărul total al punctelor.

Punctele de la fiecare rundă se adună.

Câștigătorul jocului este jucătorul care ajunge la scorul prestabilit, de exemplu 50, 75 sau 100 de puncte.

Slovensky

Počet hráčov

2 - 5

Obsah:

28 domino doštičiek

Cieľ hry:

Cieľom hry je zbaviť sa všetkých kociek a nazbierať čo najviac bodov.

Pravidlá hry:

Doštičky obrátte popísanou stranou dolu a zamiešajte. Počet doštičiek, ktoré si budete ťahať, závisí od počtu hráčov: pri 2-3 hráčoch ťahá každý 7 doštičiek, pri 4-5 hráčoch ťahá každý 5 doštičiek. Zvyšné doštičky zostanú obrátené v zásobe.

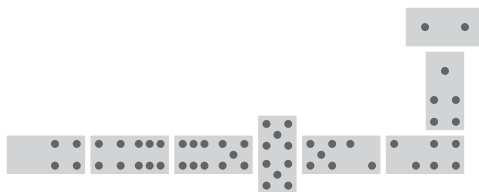
Počas hry hráči držia svoje doštičky s bodkami tak, aby ich nikto iný nevidel.

Každá doštička je rozdelená na dve časti, stredom prechádza čiara. Doštičky s rovnakým číslom na oboch koncoch nazývame dvojité. Hráč ktorý má najvyššiu dvojité doštičku začne tým, že ju položí na stôl. Ak žiadny ďalší hráč nemá dvojité doštičku, všetky sa dajú späť a potiahnu sa nové.

Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Každý hráč pridá doštičku na niektorý z voľných koncov. Doštičku treba uložiť k takej, na ktorej je rovnaký počet bodiek (vedľa prázdnej doštičky musí ísť prázdna doštička).

Hráč, ktorý nemôže pridať žiadnu doštičku si potiahne ďalšiu spomedzi nepoužitých. Ak ani tú nemôže použiť, je na rade nasledujúci hráč.

Kolo končí, keď niektorý z hráčov minie všetky doštičky alebo keď ani jeden z hráčov nemôže pridať doštičku.



Na obrázku je hra v plnom prúde a na koncoch sú prázdna doštička a doštička s číslom 1. Všimnite si, že hra môže pokračovať hocikakým smerom. Všimnite si tiež, že dvojité doštička 5 a dvojité doštička 1, ktoré sa normálne umiestňujú na križovatky alebo bývajú zvislo orientované, sa môžu umiestniť aj vodorovne.

Ako vyhrať:

Táto hra má obyčajne veľa kôl. Víťazom kola je hráč, ktorý minie všetky doštičky, alebo ten, ktorý má na svojich doštičkách najmenší počet bodiek.

Výherca si pridá body tým, že spočíta bodky na doštičkách ostatných hráčov (hráča). Ak víťazovi zostanú nejaké doštičky, počet bodiek na nich sa odráta od celkového počtu bodov.

Príklad: Víťazovi zostala jedna doštička s 2 bodkami. Protivník má doštičky v celkovej hodnote 10 bodiek. Víťaz za toto kolo dostane 8 bodov.

Body z individuálnych kôl sa zráajú.

Víťazom hry je ten hráč, ktorý ako prvý dopsiahne vopred určený počet bodov, napríklad 50, 75 alebo 100.

Български

Брой играчи:

2 - 5

Съдържание:

28 плочки домино.

Цел на играта:

Целта на играта е да се освободите от всички плочки и да съберете най-много точки.

Как да играем:

Разбъркайте обърнатите с лице към масата плочки. Броят изтеглени плочки зависи от броя на играчите: при 2-3 играчи всеки изтегля по 7 плочки; при 4-5 играчи всеки изтегля по 5 плочки. Останалите плочки остават необърнати в "банката".

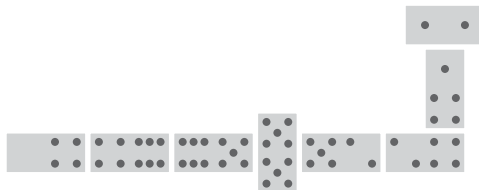
По време на играта всеки крие точките върху плочките си от другите играчи.

Всяка плочка е разделена на две, с линия по средата. Плочите с еднакъв брой точки във всяка половина се наричат "двойни" плочки. Играчът с двойна плочка с най-много точки започва първи, като поставя плочката в средата на масата. Ако никой няма такава, всички връщат плочките и теглят нови.

Играта продължава по часовниковата стрелка. Всеки играч добавя плочка в един от отворените краища. Плочките се добавят до такива със същия брой точки. (Плочката без точки може да седи само до друга плочка без точки).

Ако някой от играчите няма подходяща плочка, той изтегля нова от банката. Ако и след това няма валиден ход, става ред на следващия играч.

Турът приключва, когато някой от играчите се освободи от всички плочки или когато никой няма валиден ход.



Илюстрацията показва играта в ход. "Празната" плочка и номер 1 са в двата отворени края. Играта може да продължи във всяка посока. Обърнете внимание на двойните плочки (с две 5 или 1) - обикновено се поставят вертикално, но могат да се поставят и хоризонтално.

Как да спечелим:

Играта често се играе в няколко тура. Победител на всеки тур е играчът, останал без плочки или с най-малък брой точки върху плочките си.

Победителят на тура печели точки, които отговарят на броя точки върху оставащите плочки в другите играчи. Ако и победителят има останали плочки, броят точки върху тях се изважда от общия сбор.

Пример: Победителят има една плочка с 2 точки.

Другият играч има плочки с общо 10 точки.

Победителят взима 8 точки за тура.

Точките от отделните турове се събират.

Победител на играта е участникът, който първи достигне предварително избран брой точки - например 50, 75 или 100.

Hrvatski

Broj igrača:

2 – 5

Sadržaj:

28 domina

Cilj igre:

Cilj je igre riješiti se svih domina i prikupiti najveći broj bodova.

Pravila igre:

Pomiješati domina okrenuta licem prema dolje po stolu. Broj domina po igraču ovisi o broju igrača; primjerice, 2 – 3 igrača izvlače svaki po 7 domina, dok 4 – 5 igrača izvlače svaki po 5 domina. Preostala domina drže se licem prema dolje na hrpi.

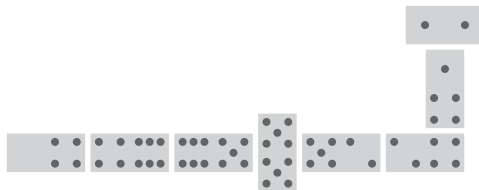
Tijekom igre, igrači domina drže tako da su strane s točkicama skrivene od ostalih igrača.

Svaki je domino crtom podijeljen na dva dijela. Domina s istim brojem točkica na obama krajevima zovu se dupla domina. Igrač koji ima najviše duplih domina započinje igru postavljajući domino nasred stola. Ako nijedan igrač nema dupla domina, sva se domina vraćaju i ponovno se izvlače.

Igra teče u smjeru kazaljke na satu. Svaki igrač dodaje domino na otvoreni kraj onih već postavljenih. Domino se mora postaviti pored domina s istim brojem točkica. (Prazni domino mora se postaviti pored praznog domina.)

Igrač koji ne može postaviti svoj domino izvlači novi s hrpe. Ako igrač još uvijek ne može postaviti domino, igru nastavlja sljedeći igrač.

Igra završava kad jedan od igrača više nema domina ili kad nitko od igrača više ne može postaviti svoj domino.



Na ilustraciji je prikazana igra u tijeku, a na krajevima su prazni domino i domino s brojem 1. Igra se može nastaviti u bilo kojem smjeru. Također, dupli domino s brojem 5 i dupli domino s brojem 1 obično se postavljaju poprečno ili okomito, ali mogu se postaviti i vodoravno.

Pobjeda:

Igra se obično igra u više krugova. Pobjednik je kruga onaj igrač koji više nema domina ili igrač s najmanjim brojem točkica na svojim dominima.

Pobjednik kruga skuplja bodove brojeći točkice na preostalim dominima drugih igrača. Ako pobjednik još uvijek ima domina, broj točkica s njegovih domina oduzima se od ukupnog broja bodova.

Primjer: Pobjedniku je ostao jedan domino s dvjema točkicama. Na preostalim dominima drugih igrača ima ukupno 10 točkica. Pobjednik u ovom krugu osvaja 8 bodova.

Zbrajaju se bodovi iz svih krugova.

Pobjednik je igre onaj igrač koji najbrže skupi prethodno određeni broj bodova, primjerice, 50, 75 ili 100 bodova.

Ελληνικά

Αριθμός παικτών:

2 - 5

Περιεχόμενο:

28 πλακίδια ντόμινο

Σκοπός του παιχνιδιού:

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να απαλλαγείτε από όλα τα πλακίδια και να συγκεντρώσετε τους περισσότερους πόντους.

Πώς να παίξετε:

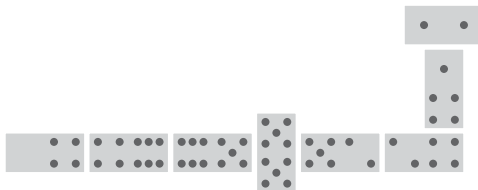
Ανακατέψτε τα πλακίδια μπρούμυτα πάνω στο τραπέζι. Τα πλακίδια που θα πάρετε εξαρτώνται από τον αριθμό των παικτών: 2-3 παίκτες παίρνουν 7 πλακίδια ο καθένας, 4-5 παίκτες παίρνουν 5 πλακίδια ο καθένας. Τα υπόλοιπα παραμένουν κάτω μπρούμυτα στο απόθεμα.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες κρατούν τα πλακίδιά τους κρυφά από τους άλλους παίκτες. Κάθε πλακίδιο χωρίζεται σε δύο μισά. Τα πλακίδια με τον ίδιο αριθμό από βούλες και στις δύο άκρες ονομάζονται διπλά πλακίδια. Ο παίκτης με το μεγαλύτερο διπλό πλακίδιο ξεκινάει τοποθετώντας το στη μέση του τραπεζιού. Αν κανείς παίκτης δεν έχει διπλό πλακίδιο, τότε τοποθετούνται όλα πίσω και τραβιούνται καινούργια.

Το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα. Κάθε παίκτης προσθέτει ένα πλακίδιο προς ένα ανοικτό άκρο της διάταξης. Το πλακίδιο θα πρέπει να τοποθετείται δίπλα σε ένα πλακίδιο με τον ίδιο αριθμό βουλών. (Ένα κενό πλακίδιο πρέπει να τοποθετείται δίπλα σε ένα κενό πλακίδιο.)

Ένας παίκτης που δεν μπορεί να τοποθετήσει ένα πλακίδιο, παίρνει ένα καινούργιο από το απόθεμα. Αν εξακολουθεί να μην μπορεί να τοποθετήσει ένα πλακίδιο, τότε συνεχίζει ο επόμενος παίκτης.

Ο γύρος τελειώνει όταν ένας παίκτης δεν έχει άλλα πλακίδια ή όταν κανένας από τους παίκτες δεν μπορεί να τοποθετήσει ένα πλακίδιο.



Στην εικονογράφηση, το παιχνίδι είναι προχωρημένο σε εξέλιξη και το «κενό» και «1» πλακίδιο είναι τα ανοιχτά άκρα. Έχετε υπόψη σας ότι η διάταξη μπορεί να πάει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Επίσης, ότι το διπλό 5 πλακίδιο και το διπλό 1 πλακίδιο τοποθετούνται συνήθως σε διασταύρωση ή κατακόρυφο προσανατολισμό, αλλά μπορούν επίσης να τοποθετηθούν και σε οριζόντια θέση.

Πώς να κερδίσετε:

Το παιχνίδι συχνά παίζεται σε έναν αριθμό γύρων. Ο νικητής ενός γύρου είναι είτε ο παίκτης που δεν έχει άλλα πλακίδια, είτε ο παίκτης με το μικρότερο αριθμό βουλών στα πλακίδιά του.

Ο νικητής του γύρου συγκεντρώνει πόντους μετρώντας τις βούλες των υπόλοιπων παικτών που τους έχουν απομείνει. Αν ο νικητής έχει ακόμα πλακίδια, ο αριθμός των βουλών αφαιρείται από τους συνολικούς πόντους.

Παράδειγμα: Ο νικητής έχει μείνει με ένα πλακίδιο με 2 βούλες. Τα πλακίδια του άλλου παίκτη έχουν συνολικά 10 βούλες. Ο νικητής παίρνει 8 πόντους για αυτόν το γύρο.

Οι πόντοι από κάθε ξεχωριστό γύρω προστίθενται μαζί.

Ο νικητής του παιχνιδιού είναι ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος ένα προκαθορισμένο σκορ, για παράδειγμα 50, 75 ή 100 πόντων.

Русский

Количество игроков:

2–5.

В набор входит:

28 фишек.

Цель игры:

Избавиться от всех фишек и набрать максимальное количество очков.

Правила игры:

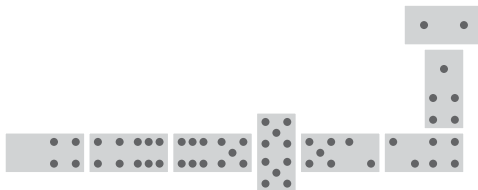
Выложите фишки лицом вниз на столе. Количество фишек, которое вы раздаете, зависит от количества игроков. Если играют 2–3 человека, каждый игрок получает по 7 фишек, если 4–5 человек, каждый игрок получает по 5 фишек. Оставшиеся фишки складываются лицом вниз, они образуют «резерв». Во время игры игроки закрывают свои фишки друг от друга.

Каждая фишка разделена линией на две части. Фишки с одинаковым количеством точек на каждой половине называются двойными или дублями. Игрок, у которого есть двойная фишка с самым большим значением, кладет ее на середину стола. Если двойной фишки нет ни у одного из игроков, все фишки перемешиваются и раздаются заново.

Игра идет по часовой стрелке. Каждый игрок добавляет свою фишку к предыдущей с таким же количеством точек (пустая фишка добавляется к пустой).

Игрок, у которого нет подходящей фишки, берет ее из резерва. Если и эта фишка не подходит, ход переходит к следующему игроку.

Раунд заканчивается, когда ни у одного из игроков не остается фишек или ни у кого из игроков нет подходящей фишки.



На картинке изображена игра в процессе. Пустая фишка и фишка "1" расположены на открытых концах. Фишки можно пристраивать в любом направлении. Фишки "дубль-5" и "дубль-1" обычно ставятся на пересечении или вертикально, но также могут быть расположены горизонтально.

Выигрыш:

Игра часто проходит в несколько раундов. Побеждает в раунде игрок, у которого не осталось фишек, или с фишками с наименьшим количеством точек.

Победителю раунда переходят общие очки, которые считаются по количеству точек, оставшихся на фишках других игроков. Если у победителя остались фишки, их значение вычитается из общего счета.

Пример: у победителя осталась одна фишка с 2 точками. У других игроков остались фишки и общим счетом 10. Победитель получает за раунд 8 очков.

Очки каждого раунда суммируются.

Побеждает игрок, первым набравший заранее определенное количество очков: 50, 75 или 100.

Українська

Кількість гравців:

2–5

Склад:

28 ігрових кісточок

Мета гри:

Мета гри — позбутися всіх кісточок та заробити якнайбільше балів.

Як грати:

Покладіть кісточки донизу малюнком та перемішайте. Кількість кісточок, які потрібно витягнути, залежить від кількості гравців: 2–3 гравці витягують по 7 кісточок, 4–5 гравців — по 5. Кісточки, які залишилися, зберігаються малюнком донизу та утворюють резерв.

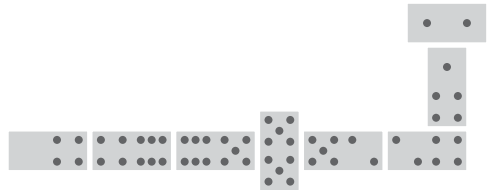
Упродовж гри гравці зберігають свої кісточки так, щоб інші гравці не бачили крапки на них.

Кожна кісточка має дві частини, розділені рискою. Кісточки з однаковою кількістю крапок на обох частинах називаються подвійними або дублями. Гравець, який має дубль із найбільшою кількістю крапок, починає гру й кладе кісточку на середину стола. Якщо в жодного з гравців немає дубля, всі кісточки складаються назад і витягуються заново.

Гра продовжується за годинниковою стрілкою. Кожен гравець кладе кісточку в кінці відкритого ряду кісточок. Кісточка прикладається до кісточки з такою самою кількістю крапок. (Порожня кісточка прикладається до порожньої.)

Гравець, у якого немає відповідної кісточки, витягує нову з резерву. Якщо вона не підходить, черга переходить до наступного гравця.

Раунд завершується, коли в одного з гравців не залишається кісточок, або якщо жоден із гравців не може зробити хід.



На ілюстрації зображена гра в процесі, а на відкритих кінцях розміщені порожня кісточка та кісточка з 1 крапкою. Зверніть увагу, що ряд кісточок може продовжуватися в будь-якому напрямку. Кісточки «дубль 5» та «дубль 1» зазвичай кладуться на перетині або вертикально, але їх можна розташувати й горизонтально.

Як виграти:

Часто гра має кілька раундів. Переможцем раунду може бути гравець без кісточок або гравець, у якого найменше крапок на кісточках.

Переможець раунду отримує стільки балів, скільки крапок на кісточках, які залишилися в гравців. Якщо в переможця ще залишилися кісточки, кількість крапок на них віднімається від загальної кількості.

Приклад: Переможець має одну кісточку з 2 крапками. Загальна кількість крапок на кісточках інших гравців — 10. За цей раунд переможець отримує 8 балів.

Бали за кожен раунд додаються.

Переможцем гри стає гравець, який першим збере заздалегідь визначену кількість балів, наприклад 50, 75 або 100.

Srpski

Broj igrača:

2-5

Sadržaj:

28 domino kocaka

Cilj igre:

Cilj igre je da se oslobodiš svih domina i sakupiš najviše poena.

Kako se igra:

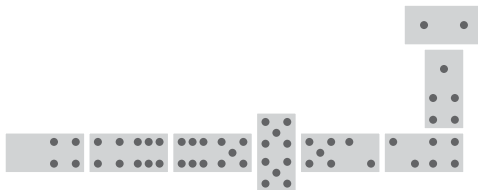
Domine okrenute licem nadole promešaj na stolu. Broj domina koje izvlačiš zavisi od broja igrača: za 2-3 igrača, svako izvlači 7 domina; za 4-5 igrača, svako izvlači po 5. Preostale domine, lica i dalje okrenutog nadole, čuvaj na mestu za odlaganje, tj. u „rezervi“. Tokom igre, igrači ne smeju dozvoliti da ostali igrači vide njihove domine.

Svaka domina podeljena je linijom na dva dela. Domine s istim brojem tačaka na oba kraja zovu se duple. Igrač s najvećim brojem duplih počinje postavljanjem domine na sredinu stola. Ako nijedan igrač nema duplu, sve domine se vraćaju i izvlače nove.

Igra teče u smeru kretanja kazaljke na satu. Svaki igrač dodaje dominu sa slobodne strane strukture. Dominu stavljaš do domine s istim brojem tačaka. (Prazna domina mora biti postavljena do druge prazne domine.)

Igrač koji ne može da stavi dominu izvlači novu iz rezerve. Ako i dalje nema dominu koju može staviti, na redu je naredni igrač.

Igra se završava kad jedan igrač ostane bez domina ili kad nijedan od igrača ne može da stavi novu dominu.



Na ilustraciji, igra je već u toku i na slobodnim krajevima je prazna domina i domina s jednom tačkom. Struktura može ići u bilo kojem pravcu. Dupla domina s 5 tačaka i dupla s jednom tačkom se obično postavljaju na račvanje, odnosno vertikalno, ali ih možeš postaviti i horizontalno.

Ko pobeđuje:

Igra se najčešće igra u više rundi. Pobjednik runde je igrač koji nema više domina ili igrač s najmanjim brojem tačaka na dominama.

Pobjednik runde dobija poene sabiranjem tačaka s domina ostalih igrača. Ako pobjednik ima još domina, broj tačaka se oduzima od ukupnog broja poena.

Primer: Pobjednik ima jednu dominu s 2 tačke. Drugom igraču su ostale domine s ukupno 10 tačaka. Pobjednik dobija 8 poena za ovu rundu.

Poeni iz svake runde se sabiraju.

Pobjednik je onaj igrač koji prvi skupi dogovoreni broj od, recimo, 50, 75 ili 100 poena.

Slovenščina

Število igralcev:

2–5

Vsebina:

28 domin

Cilj igre:

Cilj igre je, da igralec prvi porabi vse domine in pri tem osvoji največ točk.

Navodila za igro:

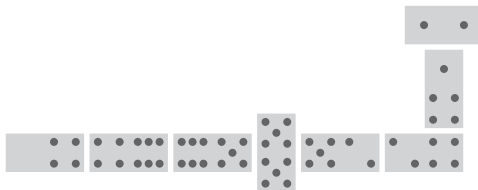
Domine premešajte s prednjo stranjo navzdol. Število domin, ki jih vzame vsak sodelujoči, je odvisno od števila igralcev: pri 2–3 igralcih vsak vzame 7 domin, pri 4–5 igralcih pa vsak 5. Preostale domine ostanejo obrnjene navzdol v "shrambi".

Med igro igralci svojih domin ne razkrijejo soigralcem. Vsaka domina je s črto razdeljena na dva dela. Domine z enakim številom pik na obeh poljih se imenujejo dvojne domine. Igralec z najvišjo dvojno domino začne igro, in sicer tako, da to domino položi na sredino mize. Če nihče nima dvojne domine, vsi igralci domine vrnejo in izвлеčejo nove.

Igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca. Vsak igralec doda svojo domino na konec postavitve, in sicer ob domino z enakim številom pik (prazno domino je treba položiti ob prazno).

Igralec, ki nima ustrezne domine, iz shrambe izbere novo. Če še vedno ne more igrati, nadaljuje naslednji igralec.

Igre je konec, ko eden od igralcev ostane brez domin ali ko nihče od njih nima več ustrezne domine.



Na sliki je igra v polnem teku, na koncu postavitve sta prazna domina ter domina s številko 1. Igra se lahko nadaljuje na katerikoli strani. Dvojno domino s 5 ali z 1 piko navadno sicer položimo na križišče ali navpično, lahko pa jo položimo tudi vodoravno.

Kako zmagati:

Igra se pogosto igra večkrat zaporedoma. Zmagovalec ene igre je igralec, ki nima več domin, oziroma igralec, ki ima na svojih dominah skupno najmanj pik.

Zmagovalec posameznega kroga sešteje pike na dominah, ki so ostale nasprotniku/nasprotnikom. Če so tudi zmagovalcu ostale domine, vsoto svojih pik odšteje od skupnih točk.

Primer: Zmagovalcu je ostala ena domina z 2 pikama. Njegovemu nasprotniku so ostale domine s skupno 10 pikami. Zmagovalec za to igro prejme 8 točk.

Točke posameznih iger se seštevajo.

Zmagovalec je tisti, ki prvi doseže vnaprej določeno število točk, na primer 50, 75 ali 100.

Türkçe

Oyuncu sayısı:

2 - 5

İçerik:

28 domino taşı

Oyunun amacı:

Oyunun amacı tüm taşlardan kurtulmak ve en çok puanı elde etmektir.

Nasıl Oynanır:

Taşları masa üzerinde ön tarafları yere bakacak şekilde karıştırınız. Çekeceğiniz taş sayısı oyuncu sayısına bağlıdır: 2-3 oyuncu varsa her biri 7 taş çeker; 4-5 oyuncu varsa her biri 5 taş çeker. Kalan taşlar, ön tarafları yere bakacak şekilde masada bekler.

Oyun sırasında oyuncular taşlarının noktalı olan kısımlarını diğer oyuncularından gizlerler.

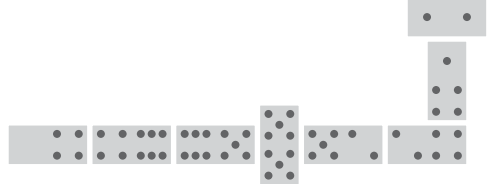
Her bir taş bir çizgi ile ayrılmış iki uca sahiptir. Her iki ucunda aynı sayıda noktalar olan taş çiftli taş denir. En yüksek sayıda çiftli taşta sahip olan oyuncu taşını masanın ortasına koyarak oyunu başlatır. Hiçbir oyuncuda çiftli taş yoksa, tüm taşlar geri konulur ve yeniden taş çekilir.

Oyun saat yönünde devam eder. Her oyuncu yerdeki taşın açık ucuna bir taş ekler. Eklenen taştaki nokta sayısı yerdeki taşın sayısı ile aynı sayıda olmalıdır. (Boş taşın da yine boş taşın yanına yerleştirilmesi gerekir).

Yere taş ekleyemeyen oyuncu yerden taş çeker.

Oyuncu hala bir taş yerleştiremiyorsa o zaman oyun diğer oyuncuya geçer.

Oyunculardan birinin taşı biter veya hiçbir oyuncunun yere yerleştirecek taşı olmazsa oyun biter.



Resimde, oyun iyi devam ediyor ve "boş" ve "1" noktalı taşlar yerdeki ucu açık taşlar. Yerdeki taşların ilerlemesinin her yöne olabileceğini unutmayınız. Ayrıca çiftli 5 ve çiftli 1 taşı genellikle yatay veya dikey yönde yerleştirilir.

Nasıl kazanılır:

Oyun genellikle tur sayısına göre oynanır. Bir turun galibi hiçbir taşı kalmayan ya da elinde kalan taşlarında en düşük sayıya (noktaya) sahip olan oyuncudur.

Turun galibi, diğer oyuncu ya da oyuncuların kalan taşları üzerindeki noktaları sayarak puan toplar. Kazanan oyuncunun elinde taşlar kaldıysa, noktaların sayısı, toplam puandan çıkarılır.

Örnek: Kazanan oyuncunun elinde kalan taş üstünde 2 nokta var. Diğer oyuncunun elinde toplamda 10 nokta var. Kazanan oyuncu bu tur için 8 puan alır.

Her turda kazanılan nokta puanlar birbirine eklenir.

Oyunun galibi, 50, 75 veya 100 puan gibi önceden belirlenmiş puana ilk ulaşan oyuncu demektir.

中文

玩家人数：

2-5人

内容：

28块多米诺骨牌。

游戏目标

本游戏的目的是移走所有牌，收集最多点数。

游戏规则

将牌的正面朝向桌面。你抽取牌的数量取决于玩家的人数：2-3个玩家每人抽7张牌，4-5个玩家每人抽5张。剩下的牌正面朝下置于埋骨场或“股市”。

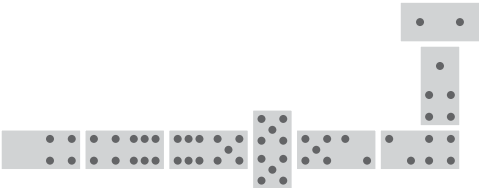
在游戏中，玩家各自拿好自己的牌，避免别人偷看。

每张牌都被分为两头，中间用一条线分开。牌面上两头点数相同时称为双点牌。拥有最高双点牌的玩家首先开始，将牌放到桌面中心。如果没有玩家拿到双点牌，将所有牌收回，重新抽牌。

以此循环往复。每位玩家将牌加到布局的开放端。每张牌需放置在同样点数的牌旁边。（空白牌必须放置在空白牌旁边）。

不能再放牌的玩家需从埋骨场抽取新牌。如果该玩家还是不能放牌，由下一位玩家接手。

有一位玩家手里没牌或者没人可以放牌时，该轮游戏结束。



在说明中，游戏进行顺利，“空白牌”和“1”牌位于开放端。注意，布局会向任何方向发展。另外注意，双5点牌和双1点牌通常置于交叉口或垂直方向，但也可置于水平方向。

获胜判定

游戏一般会开展多轮。一轮游戏的赢家是最先出完牌的玩家，或者是牌点数最低的玩家。

本轮游戏的赢家通过收集其他玩家手里的点数或剩余的牌数来计分。如果赢家手里还有牌，那么要从总点数中减去相应的点数。

例如：赢家还有1张2点的牌。其他玩家还有总共10点的牌。赢家本轮收到8点。

每轮的点数最后全部相加。

游戏赢家是首先获得预先设定点数（如50点、75点或100点）的玩家。

繁中

遊戲人數：

2-5人

內附：

28個骨牌

遊戲目標：

先把手中所有的牌出完及獲得最多積分。

遊戲方式：

將骨牌翻面放在桌上洗牌。依據玩家人數拿取不同數量的骨牌：2-3位玩家，各拿取7張骨牌；4-5位玩家，各拿取5張骨牌。剩下的骨牌以反面朝上堆在旁邊。

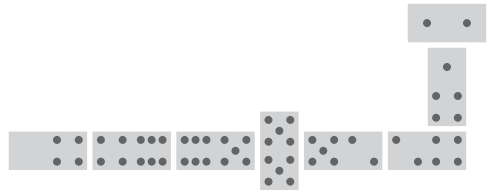
遊戲期間，玩家不可讓其他玩家看到自己手中的牌。

每張牌以中線分成兩個方塊。兩個方塊的點數相同的牌叫雙倍牌。由擁有最高點數雙倍牌的玩家先開始，將牌放在桌子中間。如果沒有玩家有雙倍牌，把所有的牌收回並重新抽牌。

遊戲順序以順時針方向進行，每位玩家依上位玩家出牌的點數接牌。每張牌必須放在有相同點數的牌旁邊。(空白的骨牌必須接在空白的骨牌旁邊。)

玩家不可放出從骨牌堆裡抽的新牌。如果玩家無法出牌，由下一位玩家接手。

當其中一位玩家的手中沒牌或沒有玩家可以出牌時，即此回合遊戲結束。



此圖中，遊戲持續進行，空白牌連接點數1的牌。請注意，骨牌的排列方向可從任何方向進行，以及雙倍點數5的牌及雙倍點數1的牌通常以交叉、垂直或水平方向連接。

贏的方法：

每場遊戲需玩數個回合。每個回合的贏家可能是出完所有牌的玩家或手中的牌有最少點數的玩家。

每個回合的贏家以計算其他玩家的點數或玩家剩下的牌數的方式累積積分。如果玩家還有剩下的牌，所有積分需減掉點數。

範例：贏家剩下點數2的牌，其他玩家剩下總點數10的牌，此回合贏家可獲得8分。

每個回合的點數相加。

第一位達到預設積分50、75或100分的玩家即是贏家。

한국어

참여인원:

2~5명

구성:

도미노타일 28개

게임목적:

모든 타일을 없애고 가장 높은 점수를 얻어야 합니다.

게임방법:

테이블 위에 타일을 뒤집어놓고 섞습니다. 참여인원에 따라 플레이어가 보유하는 타일의 숫자가 달라집니다. 2~3명이 게임을 할 때는 7개씩, 4~5명은 5개씩 타일을 가져갑니다. 남아있는 타일은 뒤집은 상태로 묘지에 두거나 '보관'상태로 둡니다.

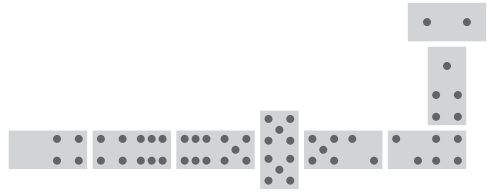
게임을 하는 동안 플레이어는 다른 플레이어가 보지 못하도록 타일을 숨깁니다.

각각의 타일은 길이로 갈라집니다. 양쪽 끝에 있는 점의 숫자가 같은 타일을 '더블타일'이라고 부릅니다. 가장 높은 더블타일을 가진 플레이어가 테이블 가운데 타일을 올려놓습니다. 더블타일을 가진 플레이어가 없다면 모든 타일을 밀어놓고 새로운 타일을 놓습니다.

게임은 시계방향으로 진행됩니다. 각각의 플레이어는 바닥에 놓여있는 타일 양쪽 끝에 자신의 타일을 내려놓습니다. 이때 타일은 숫자가 같은 타일 옆에 놓아야 합니다. 0 타일은 0 타일 옆에 놓아야 합니다.

묘지에서 가져온 새로운 타일은 바로 올려놓을 수 없습니다. 플레이어가 타일을 올려놓지 못하면 다음 플레이어의 차례로 넘어갑니다.

플레이어가 타일을 모두 없애거나 다른 플레이어들이 타일을 올려놓지 못하면 라운드가 끝납니다.



게임을 하는 테이블에 0과 1 타일이 올려져 있습니다. 타일은 어느 방향으로나 놓을 수 있습니다. 일반적으로 더블 5타일과 더블 1타일을 대각선 혹은 수직으로 놓지만 수평으로도 놓을 수 있습니다.

승리조건:

게임은 라운드로 진행됩니다. 타일을 모두 없앴거나 타일에 있는 숫자가 가장 낮은 사람이 각 라운드의 승자가 됩니다. 라운드의 승자는 다른 플레이어의 타일에 있는 숫자를 합산하여 점수를 계산합니다. 이때 승자의 타일이 남아있다면 타일에 있는 숫자만큼 총점에서 뺍니다.

예: 승자에게 2점 타일 1개가 남아있고 다른 플레이어들의 남은 타일 점수 합산이 10점이라면 라운드 승자의 점수는 8점이 됩니다.

각 라운드의 점수를 더합니다.

가장 먼저 50, 혹은 75, 100점을 얻은 사람이 게임의 승자가 됩니다.

日本語

プレイヤーの人数：

2-5人

セット内容：

ドミノ28個

ゲームの目標：

最初に手持ちのドミノをすべてなくし、より多くのポイントを獲得すること。

遊び方：

まず、テーブルの上にドミノを伏せて置き、シャッフルします。最初に引くドミノの数は、プレイヤーの人数に合わせて調節します：2-3人でプレイする場合は1人7個ずつ、4-5人でプレイする場合は1人5個ずつ引いてください。残りのドミノは伏せたままボーンヤード（山）に置きます。

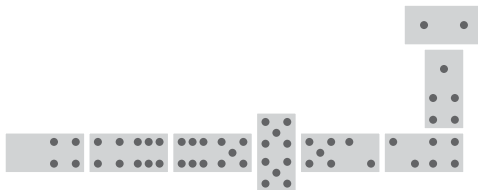
プレイ中はほかのプレイヤーに目の側が見えないようにドミノを置きます。

ドミノは真ん中の境界線で2つの面に分かれています。両面の目の数が同じドミノはダブルといいます。もっとも目の数が大きいダブルを持っているプレイヤーから、そのダブルをテーブルの中央に置いてゲームをスタートします。ダブルを持ってるプレイヤーがいない場合は、ドミノを全部戻してもう一度引き直します。

ゲームは時計まわりに進めます。各プレイヤーはドミノを1個ずつ、並べられたドミノの先端につなげていきます。ドミノは必ず同じ数の面同士が隣り合うように置かなくてはなりません（たとえば、ブランクの面の隣には同じブランクの面を置きます）。

置けるドミノがないときは、ボーンヤードからドミノを新たに1個取ります。それでも置けるドミノがない場合は、次のプレイヤーに移ります。

だれかのドミノが全部なくなった時点で、またはだれもドミノを置けなくなった時点でラウンド終了となります。



このイラストは、ゲームの途中経過を表したものです。この場合、「ブランク」のドミノと「1」のドミノがそれぞれ先端となります。ドミノは好きな方向に自由につなげられるのがポイントです。5のダブルと1のダブルは通常、前のドミノに対して交差するようにまたは垂直に置きますが、一直線に並べて置くこともできます。

勝敗のルール：

ゲームは通常、何ラウンドが続けてプレイします。最初に手持ちのドミノがなくなったプレイヤーか、ラウンド終了時に手持ちのドミノの目の数がもっとも少ないプレイヤーがラウンドの勝者となります。

ラウンドの勝者は、ほかのプレイヤーの手持ちのドミノの目の数をカウントし、合計ポイントを計算します。ラウンドの勝者にもドミノが残っている場合は、この合計ポイントから自分のドミノの目の合計数を引きます。

例：勝者の手持ちのドミノ1個、目の合計数2。相手の手持ちのドミノの目の合計数10。この場合、勝者の獲得ポイントは8ポイントとなります。

各ラウンドの獲得ポイントをそれぞれ合計します。

最初に設定スコア（例：50、75、100ポイント）に達したプレイヤーが優勝となります。

Bahasa Indonesia

Jumlah pemain:

2 - 5

Isi:

28 kartu gaple

Tujuan permainan:

Tujuan permainan ini adalah mengeluarkan semua kartu dan mendapatkan poin tertinggi.

Cara bermain:

Kocok kartu menghadap ke bawah. Kartu yang diambil bergantung pada jumlah pemain: 2-3 pemain masing-masing mengambil 7 kartu; 4-5 pemain masing-masing mengambil 5 kartu. Sisa kartu ditumpuk sebagai kocokan.

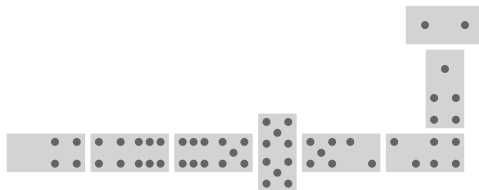
Selama permainan, pemain tidak menunjukkan kartu masing-masing.

Setiap kartu dibagi menjadi dua bagian, yang dipisahkan oleh sebuah garis. Kartu dengan angka yang sama di setiap sisi disebut balak. Pemain dengan balak tertinggi memulai permainan dengan menempatkan kartu di tengah meja. Jika tidak ada pemain yang memiliki balak, semua kartu dikocok kembali.

Alur permainan mengikuti arah jarum jam. Setiap pemain menambahkan satu kartu di sisi yang terbuka. Kartu harus ditempatkan di kartu dengan angka yang sama. (Kartu balak kosong harus ditempatkan di atas kartu balak kosong).

Pemain yang tidak dapat membuang kartu, mengambil kartu baru dari kocokan. Jika pemain masih belum bisa membuang kartu, pemain berikutnya mendapat giliran.

Putaran permainan berakhir apabila seorang pemain tidak lagi memiliki kartu atau tidak ada seorang pemain yang dapat membuang kartu.



Pada ilustrasi ini, permainan sedang berlangsung dan kartu "balak kosong" dan "1" terletak di ujung. Alur kartu bisa ke mana saja. Kartu 5 dubel dan kartu 1 dubel biasanya diletakkan secara menyilang atau vertikal, tetapi juga dapat diletakkan secara horizontal.

Cara memenangkan permainan:

Permainan ini biasanya dimainkan dalam beberapa putaran. Pemenang adalah pemain yang tidak lagi memiliki kartu atau pemain dengan jumlah angka terendah pada kartu.

Pemenang putaran mengumpulkan poin dengan menghitung jumlah angka lawan atau jumlah kartu yang tersisa. Jika pemenang masih memiliki kartu, jumlah angka dikurangi dari jumlah poin.

Contohnya: Pemenang memiliki sisa satu kartu dengan 2 angka. Pemain lainnya memiliki kartu dengan angka berjumlah 10. Pemenang mendapatkan 8 poin untuk putaran ini.

Poin dari setiap putaran ditambahkan.

Pemenang permainan adalah pemain yang mencapai jumlah poin yang telah ditentukan sebelumnya, misalnya 50, 75 atau 100.

Bahasa Malaysia

Jumlah pemain:

2 - 5

Kandungan:

28 buah domino

Matlamat permainan:

Matlamat permainan adalah untuk menyahkan semua buah dan mengumpul mata terbanyak.

Cara bermain:

Kocok buah dengan menelungkupnya di atas meja. Jumlah buah yang diundi bergantung pada jumlah pemain: 2-3 pemain mengundi 7 buah seorang; 4-5 pemain mengundi 5 buah seorang. Baki buah ditelungkup di dalam simpanan atau "stok."

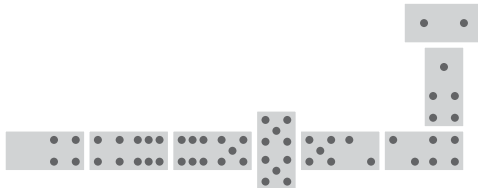
Semasa bermain, pemain perlu melindungi buah mereka daripada dilihat oleh pemain lain.

Setiap buah dibahagi kepada dua hujung, dipisahkan oleh satu garisan. Buah yang sama jumlah titik pada kedua-dua hujung dipanggil buah berganda. Pemain dengan jumlah buah berganda tertinggi mula main, menempatkan buah di tengah meja. Jika tiada, semua buah diletak kembali dan diundi.

Permainan diteruskan mengikut pusingan jam. Setiap pemain menambah buah di hujung yang terbuka. Buah mesti diletakkan bersebelahan buah dengan jumlah titik yang sama. (Buah yang kosong mesti diletakkan bersama)

Pemain tidak boleh meletakkan buah baru dari simpanan. Jika pemain tidak dapat meletakkan buah, pemain seterusnya akan mengambil alih.

Pusingan berakhir apabila seorang pemain tiada lagi buah yang berbaki atau apabila tiada pemain yang meletakkan buah.



Dalam ilustrasi, permainan sedang rancak dan buah "kosong" dan "1" di hujung bukaan. Perhatikan yang susun atur, mungkin datang dari mana-mana arah. Perhatikan juga buah 5 berganda dan buah 1 berganda selalunya diletak pada orientasi serong atau menegak, tetapi juga melintang.

Cara memenangi:

Permainan kadang kala dimainkan dalam beberapa pusingan. Pemenang pusingan ialah sama ada yang tiada buah atau pemain dengan jumlah titik paling rendah pada buah mereka.

Pemenang pusingan memungut mata dengan mengira titik pada baki buah pemain lain.

Jika pemain masih ada baki buah, jumlah titik akan ditolak daripada jumlah mata.

Contoh: Pemenang ada baki satu buah dengan 2 titik. Pemain lain berbaki buah dengan 10 titik. Pemenang mendapat 8 mata untuk pusingan ini.

Mata yang diperolehi dari setiap pusingan individu akan dicampur bersama. Pemenang ialah pemain yang pertama mencapai skor prakebiasaan, cth: 50, 75 atau 100 mata.

عربي

عدد اللاعبين:

5 - 2

المحتويات:

28 بلاطة دومينو

هدف اللعبة:

هدف اللعبة هو التخلص من جميع البلاطات وجمع أكبر عدد ممكن من النقاط.

طريقة اللعب:

أُحط البلاطات على الطاولة بينما يكون وجهها نحو الأسفل. يعتمد عدد البلاطات الذي تأخذها على عدد اللاعبين: فمثلاً 2-3 لاعبين يأخذ كل واحد 7 بلاطات؛ 4-5 لاعبين يأخذ كل واحد 5 بلاطات. ويتم الاحتفاظ ببقية البلاطات المتبقية ووجهها نحو الأسفل في ساحة اللعب الرئيسية أو "المخزن".

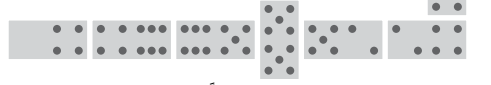
أثناء اللعب، يحتفظ اللاعبون بالبلاطات بحيث تكون مخفية عن أعين اللاعبين الآخرين.

تنقسم كل بلاطة إلى قسمين، يفصل بينهما خط. البلاطات التي لها نفس العدد من النقاط على طرفي البلاطة تسمى "بلاطة مزدوجة". اللاعب الذي يحمل أعلى بلاطة مزدوجة يبدأ اللعب بوضع البلاطة في منتصف الطاولة. إذا لم يكن هناك لاعب لديه بلاطة مزدوجة، يتم إعادة خلط جميع البلاطات والسحب من جديد.

يستمر اللعب في اتجاه عقارب الساعة. ويقوم كل لاعب بإضافة بلاطة إلى أحد طرفي البلاطات الموضوعة على ساحة اللعب. ويجب أن تكون البلاطة المضافة بنفس عدد نقاط البلاطة على الطرف. (يجب وضع البلاطة الفارغة مع بلاطة فارغة).

اللاعب الذي لا يستطيع وضع بلاطة يقوم بسحب بلاطة جديدة من البلاطات المتبقية في المخزن. وإذا لم يزل اللاعب غير قادر على وضع البلاطة، فيتحول اللعب إلى اللاعب التالي.

ينتهي اللعب عندما يتخلص أحد اللاعبين من جميع بلاطاته أو عندما لا يكون أي من اللاعبين قادراً على وضع بلاطة.



في الرسم التوضيحي، اللعبة تسير جيداً والبلاطتان "فارغة" و "1" هما في الطرفان. نلاحظ أن مسار البلاطات قد يكون من أي الطرفين. ونلاحظ أيضاً أن البلاطة المزدوجة 5 والمزدوجة 1 يتم وضعها عادة بشكل متقاطع أو عمودي، ولكن يمكن وضعها أفقياً أيضاً.

طريقة الفوز:

يتم ممارسة اللعبة عادة في عدد من الجولات. الفائز في الجولة هو إما اللاعب الذي لا يتبقى معه بلاطات أو اللاعب الذي لديه أقل عدد من النقاط على بلاطه.

الفائز في الجولة يجمع نقاط البلاطات المتبقية الخاصة باللاعب أو اللاعبين الآخرين وتحتسب رصيداً له. وإذا كان الفائز لا يزال لديه بلاطات، فيتم طرح نقاطه من مجموع النقاط.

مثال: الفائز في الجولة معه بلاطة واحدة متبقية بها نقطتان. اللاعبون الآخرون لديهم بلاطات متبقية مجموعها 10 نقاط. يحصل الفائز على رصيد 8 نقاط لهذه الجولة.

يتم جمع الرصيد من كل جولة.

الفائز في اللعبة هو اللاعب الذي يحقق أولاً العدد المحدد سلفاً من رصيد النقاط. على سبيل المثال 50، 75 أو 100 نقطة.

ไทย

จำนวนผู้เล่น:

2-5

อุปกรณ์:

โดมิโน 28 ชิ้น

เป้าหมายของเกม:

วางโดมิโนที่มีให้หมดและทำคะแนนให้ได้มากที่สุด

วิธีเล่น:

คว่ำโดมิโนลงบนโต๊ะและสับโดมิโนให้ปนกัน ผู้เล่นจะได้โดมิโนมากน้อยตามจำนวนผู้เล่น เช่น หากมีผู้เล่น 2-3 คน จะได้โดมิโนคนละ 7 ตัว หากมีผู้เล่น 4-7 คน จะได้โดมิโนคนละ 5 ตัว โดมิโนที่เหลือให้วางคว่ำหน้าไว้เป็น "กองกลาง"

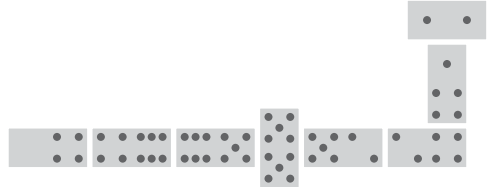
ระหว่างเกม ผู้เล่นควรปิดแต้มโดมิโนไว้ ไม่ให้คู่ต่อสู้เห็น

โดมิโนแต่ละตัวมีเส้นแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ตัวที่มีแต้มเท่ากันทั้ง 2 ฝ่ายเรียกว่า ดับเบิล ผู้เล่นที่มีตัวดับเบิลมากที่สุด เป็นผู้เริ่มเกม โดยวางโดมิโนตัวแรกลงบนโต๊ะ หากไม่มีผู้เล่นคนใดมีตัวดับเบิล ให้คว่ำโดมิโนและสุ่มหยิบอีกครั้ง

เรียงลำดับผู้เล่นตามเข็มนาฬิกา ผู้เล่นแต่ละคนต้องวางโดมิโนต่อจากโดมิโนตัวสุดท้ายที่มีแต้มเท่ากัน

หากผู้เล่นไม่มีโดมิโนที่มีแต้มเท่ากับโดมิโนบนโต๊ะ ให้จั่วโดมิโนจากกองกลาง หากจั่วแล้ว แต่ยังไม่ได้โดมิโนที่มีแต้มตรงกันให้ผู้เล่นคนต่อไปวางโดมิโนได้

เมื่อมีผู้เล่นที่วางโดมิโนจนหมดแล้ว หรือเมื่อไม่มีผู้เล่นคนใดวางโดมิโนได้อีก ถือว่าเกมจบ



ในภาพโดมิโนหัวและท้ายที่หงายอยู่คือ "แต้มศูนย์" และ "แต้ม 1" ทั้งนี้ผู้เล่นสามารถเรียงโดมิโนในทิศทางใดก็ได้ แต่ปรกติจะนิยมวางตัวดับเบิล 5 และดับเบิล 1 ในแนวตั้งหรือวางขวาง แต่สามารถวางในแนวนอนได้เช่นกัน

วิธีหาผู้ชนะ:

โดมิโนเป็นเกมที่นิยมเล่นติดต่อกันหลายรอบ ผู้ชนะของแต่ละรอบคือ ผู้เล่นที่ไม่มีโดมิโนเหลือหรือผู้เล่นที่มีแต้มบนโดมิโนน้อยที่สุด ผู้ชนะจะได้คะแนนจากจำนวนแต้มบนโดมิโนที่เหลือของคู่ต่อสู้ หากผู้ชนะยังมีโดมิโนเหลืออยู่ ให้หักแต้มบนโดมิโนผู้ชนะออกจากแต้มรวมของผู้เล่นที่เหลือ

ตัวอย่าง ผู้ชนะเหลือโดมิโนเอร์ 1 ตัวและมีแต้มเหลือ 2 แต้ม แต้มรวมของผู้เล่นที่เหลือคือ 10 แต้ม ผู้ชนะจะได้คะแนน 8 คะแนน

บันทึกคะแนนในแต่ละรอบและนำคะแนนมารวมกันในรอบสุดท้าย ผู้ชนะคือ ผู้เล่นคนแรกที่ทำคะแนนได้ถึงยอดที่ตั้งไว้ก่อนเล่นเกม เช่น 50 75 หรือ 100 คะแนน

Tiếng Việt

Số người chơi:
2-5

Bao gồm:
28 quân cờ domino

Mục tiêu trò chơi

Mục tiêu trò chơi là loại bỏ tất cả các quân cờ và đạt nhiều điểm nhất.

Cách chơi:

Úp mặt các quân cờ xuống mặt bàn và trộn lẫn chúng. Số quân cờ của bạn phụ thuộc vào số người chơi: với 2-3 người chơi thì mỗi người lấy 7 quân; với 4-5 người chơi thì mỗi người lấy 5 quân. Những quân cờ còn lại vẫn úp mặt xuống và để vào "kho cờ".

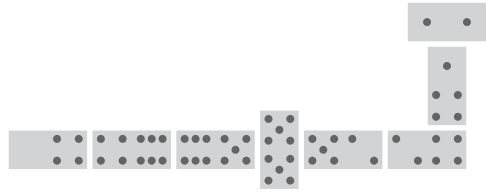
Khi chơi, người chơi không để lộ quân cờ mình cho người khác biết.

Mỗi quân cờ được chia thành hai đầu, phân chia bởi một đường thẳng. Quân cờ có hai đầu giống nhau gọi là quân bò. Người chơi có quân bò lớn nhất bắt đầu trò chơi bằng cách đặt quân đó vào chính giữa. Nếu không ai có quân bò, người chơi phải rút lại các quân cờ.

Trò chơi đi ngược chiều kim đồng hồ. Quân cờ mới phải có đầu trùng với số nút của đầu quân cờ mà nó nối vào. (Quân trống phải đặt kế quân trống).

Nếu người chơi không có quân để đi thì phải rút quân mới từ "kho cờ". Nếu người chơi vẫn không thể đi tiếp, người đó sẽ mất lượt.

1 ván sẽ kết thúc khi một người hết cờ hoặc tất cả người chơi đều không thể đi tiếp.



Trong hình minh họa, trò chơi đang được chơi. Nơi có đầu "trống" và đầu "1" là hai vị trí còn trống. Lưu ý, bố cục trò chơi có thể phát triển theo bất kỳ hướng nào. Quân bò ngũ (5:5) và quân bò nhất (1:1) thường được đặt vuông góc hoặc theo chiều dọc, nhưng lưu ý rằng, bạn cũng có thể đặt theo chiều ngang.

Cách chiến thắng:

Trò chơi thường được chơi trong nhiều ván. Người thắng của mỗi ván là người không còn quân cờ nào hoặc người có tổng số nút còn lại ít nhất.

Người thắng ván chơi sẽ tích điểm bằng cách đếm số nút trên quân cờ còn lại của người chơi khác. Nếu người thắng vẫn còn quân, số nút còn lại của người đó sẽ bị trừ khỏi tổng số điểm.

Ví dụ: Người thắng còn lại một quân cờ với 2 nút. Tổng số nút còn lại của những người chơi khác là 10. Người thắng sẽ nhận được 8 điểm cho ván đó.

Số điểm của từng ván sẽ được cộng lại với nhau.

Người chiến thắng trò chơi sẽ là người đầu tiên đạt được số điểm nhất định mà các người chơi đã thỏa thuận trước đó, ví dụ như 50, 75 hoặc 100 điểm.