20 jeux de Domino

20 jeux de Domino

INSTRUCTIONS

RÈGLES DE JEU

Les jeux de domino varient en taille selon le nombre d'articles. Le jeu standard est « Double-Six », mais les ensembles « Double-Nine », « Double-Douze » et « Double-Quinze » donnent plus de variété pour jouer et intéressent le jeu en raison de l'habileté accrue requise. Les règles suivantes s'appliquent aux jeux « Double-Six », mais elles s'appliquent également aux jeux de grande taille, en tenant compte des changements nécessaires pour le nombre accru de pièces avec leur nombre correspondant de points.

Général
Les jeux Domino commencent par déplacer les pièces qui ont été coupées afin que les points ne se manifestent pas. Les joueurs tirent ensuite le nombre de pièces requis et le reste est mis de côté pour une utilisation ultérieure, comme indiqué dans les règles. Les pièces sont jouées bout à bout, mais tous les doubles sont placés en croix.

Objet
Dans presque tous les jeux Domino, les joueurs s'efforcent de bloquer le jeu pour que les autres ne puissent pas jouer. L'objectif est habituellement de faire en sorte que la somme ou le multiple des extrémités soit égal à un certain nombre, ou que les extrémités de la ligne doivent afficher des points de valeur égale. Un joueur passe « Domino » lorsqu'il joue ses dernières pièces avant tout adversaire.

TRAIN CARDINAL MEXICAIN

Pour 2 à 8 joueurs. Utilisez un ensemble de Double-Douze Dominos. Avec 2, 3 ou 4 joueurs, tirez 15 dominos chacun; avec 5 ou 6 joueurs, tirez 12 chacun; et avec 7 ou 8 joueurs tirez 11 chacun.

Objet
Pour faire jouer tous vos dominos. Vous jouez sur votre propre train, sur le Cardinal Mexican TrainMC et sur les trains marqués des autres joueurs.

Premier joueur
Ouvrez la station Cardinal Mexican TrainMC en plaçant votre plus haut double au centre. Vous pouvez alors commencer votre train sur l'une des huit « voies d'évitement » de la gare en faisant jouer un domino correspondant au numéro de la gare. Votre train devrait « quitter » la gare en direction de vous.

(Lorsque le premier joueur n'a pas de double, le joueur suivant ouvre la station. Si personne n'a de double, tirez à tour de rôle jusqu'à ce qu'on en trouve un.)

Continuez de jouer sur votre propre train jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'épreuves. Tout arc de carreaux restant appelé « vides ». Ceux-ci peuvent être joués plus tard sur le Cardinal Mexican TrainMC lorsque de nouveaux arcs de revêtement ont commencé et que tous les joueurs peuvent utiliser. (Lorsque les huit directions à partir de la gare ont été suivies, commencer les nouvelles voies d'évitement sur le côté et s'écarter du chemin.)

Jeu subséquent
Le jeu tourne toujours vers la gauche. À votre tour, jouez sur votre propre train, sur le Cardinal Mexican TrainMC ou sur le train marqué des autres joueurs. Vous ne pouvez faire jouer une série de dominos que lorsque vous démarrez votre train. Une fois que votre train « a quitté » la gare, ne jouez qu'un domino par tour, à moins de jouer un double (voir ci-dessous).
Si vous avez un choix de pièces, faites-le.

Si vous n'avez pas de jeu, tirez une fois de la boîte de dominos. Si vous n'avez toujours pas de jeu, placez un marqueur (un bouton ou un sou) sur la dernière tuile de votre train, si vous l'avez commencé. Vous pouvez retirer votre marqueur en jouant sur votre tramway plus tard. Tant que votre train a un marqueur, vous ne pouvez pas jouer sur votre train, mais n'importe quel autre joueur peut le faire. Cependant, vous pouvez jouer ailleurs.

Jouer en double
Lorsque vous jouez en double, vous devez jouer en double si vous le pouvez. Si vous ne le pouvez pas, tirez un domino de la boîte de dominos. Si vous pouvez jouer, c'est parfait. Sinon, placez un marqueur sur votre train (s'il n'en a pas déjà un) et votre tour est terminé. Dans cette facilité, le joueur suivant doit jouer sur le double et, s'il n'est pas en mesure de le faire, il doit aussi tirer une fois dans la boîte de dominos. Si le double ne peut toujours pas être jumelé, le train du joueur reçoit également un marqueur. Cette action se poursuit jusqu'à ce que quelqu'un joue le double. Les joueurs qui ont déjà un marqueur peuvent jouer leur tuile dessinée seulement pour satisfaire le double.

Exceptions au double besoin : 1) Le double sur lequel jouer est le dernier domino de son numéro, 2) Vous jouez un double pour retirer le marqueur de votre propre train, sans exiger que vous ou les joueurs suivants remplissiez ce double; 3) Si le double est votre dernier domino, le jeu se termine.

Pointage : Dès qu'un joueur est sorti des dominos, tout le jeu s'arrête, et les joueurs déclarent la somme de leurs dominos restants au marqueur. Après un nombre de tours convenu, celui qui a obtenu le pointage le plus bas est le gagnant. (Remarque : commencer chaque ronde avec un nouveau joueur, en faisant une rotation vers la gauche.)

Pour un jeu rapide, vous pouvez utiliser Double Neuf ou Double Six dominos. Tirer un nombre approprié de dominos pour qu'au moins quelques-uns restent dans la boîte de dominos.

FOUR-HAND TEXAS

Les joueurs opposés sont partenaires, chaque personne tire sept pièces, et elles jouent avec l'ensemble de double six. Dix points chacun sont accordés sur le cinq-cinq et le six-quatre, cinq points sont accordés sur le cinq-zéro, le trois-deux et le quatre-un; chaque tour compte pour un point, ce qui fait un total de quarante-deux points possibles pour chaque main. Celui qui est choisi pour commencer est considéré comme le donneur. Les enchères se font à la gauche du donneur, et celui-ci enchérit en dernier. Le « double » de l'enchère d'atout est le plus élevé, par exemple, si un 3 est un atout, le trois-trois est le plus élevé, puis vient le six-trois, le cinq-trois, etc. Les doubles peuvent également être proposés et, lorsqu'ils sont faits, ils sont suivis du double le plus élevé et prennent la levée. Les doubles peuvent également être joués et, lorsqu'ils sont joués, l'atout est le double le plus élevé et prend le pli.

Chaque enchérisseur mise la valeur de sa main et les autres joueurs peuvent relancer ou passer comme ils le souhaitent. Trente est l'enchère la plus basse qui peut être faite pour commencer. Lorsqu'un joueur a fait une enchère limite, à savoir 42, chacun des autres joueurs peut poursuivre l'enchère en la doublant. En d'autres termes, le deuxième enchérisseur après une enchère de 42 doit miser 84 ou passer. Le troisième enchérisseur doit miser 168 ou passer et le quatrième enchérisseur doit miser 250 ou passer. Les enchères se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur obtienne l'enchère après que tous les autres aient passé. Les atouts ne sont pas nommés tant que les enchères ne sont pas terminées. Le joueur doit suivre la couleur. S'il ne peut pas le faire, il peut soit tromper, soit se défausser. L'enchérisseur a le premier rôle.

Chaque équipe marque le nombre de points effectivement encaissés, sauf si l'enchérisseur ne fait pas son enchère, auquel cas l'équipe qui n'enchérit pas compte ses propres points plus le montant de l'enchère. Lorsqu'une enchère limite a été faite, le gagnant compte le montant de son enchère; si un enchérisseur limite perd son enchère, ses adversaires marquent le montant de son enchère plus le score qu'ils font. Deux cent cinquante points constituent un jeu et en cas de jeu de dose, lorsque les deux équipes « sortent », l'enchérisseur est toujours le gagnant même si son total de points sur 250 est inférieur à celui de ses adversaires.

Dans le cas d'un jeu sans atout, le plus haut point de la pièce menée devient l'atout pour ce tour particulier. Les joueurs suivants doivent suivre cet atout ou se défausser. Le « double » est toujours le plus élevé.

Dans ce jeu, les astuces et les honneurs comptent et il n'y a pas de ligne construite.

POKER

20 pièces sont utilisées dans ce jeu, en double-as avec tous les blancs retirés. Le jeu se joue comme le poker ordinaire et suit les mêmes règles, sauf que les mains du dé ont un rang différent : Une paire – n'importe quel double de deux; Flush – et cinq d'une couleur telle que six-un, six-trois, six-quatre, six-cinq, six-six; Trois – et n'importe quels trois doubles;
Quinte à quatre - une séquence de quatre comme quatre-six, quatre-cinq, quatre-quatre, quatre-trois; main pleine – trois doubles et deux de n'importe quelle couleur comme six-six, trois-trois, deux-deux, et deux-quatre et deux-un; Quinte à cinq - une séquence de cinq comme trois-un, trois-deux, trois-trois, trois-quatre, trois-cinq; Quinte à quatre – n'importe quels quatre doubles; Quinte à six – une séquence ou rotation de six; Royale – cinq doubles. Lorsqu'aucune des mains ci-dessus n'est sortie, la meilleure est déterminée par le rang de la pièce la plus haute.

MUGGINS

Chaque joueur tire sept morceaux. Les plus hautes doubles pistes. L'objectif est de faire en sorte que toutes les extrémités totalisent cinq ou un multiple de cinq. Chaque joueur qui réussit à faire cela marque le nombre de points

que les points totalisent, par exemple, 5, 10, 15, etc. Le jeu peut être joué des deux côtés du premier double et des deux extrémités du premier double, en donnant quatre points différents sur lesquels bâtir. Lorsqu'un joueur ne peut pas mettre en place une réaction en chaîne qui correspondra au nombre total de joueurs déjà présents à l'une ou l'autre des extrémités, il doit puiser dans les pièces excédentaires jusqu'à ce qu'il en tire une qui jouera. Il est permis de tirer au sort 10 fois même si le joueur tient des pièces qui joueraient. Lorsqu'un joueur ne réussit pas à obtenir un résultat, n'importe quel adversaire peut crier « Muggins » et ajouter le compte à son propre résultat. Un joueur qui dépose son dernier morceau appelle « Domino », tous les autres joueurs comptent les points sur leurs morceaux qui restent dans leurs mains et le total du score de toutes les mains est donné à ce joueur. Si le jeu est bloqué, chaque joueur compte ses points et le joueur qui a le chiffre le plus bas reçoit la différence entre son total et celui de l'adversaire. On donne ensuite à la mort le score le plus bas qui est égal à la différence entre son total pip et celui de chacun de ses adversaires supérieurs, etc. 100 points sont un jeu.

Tirage

Chaque joueur tire sept morceaux. Tout effet domino peut être du plomb. Le meneur est déterminé avant le début de la partie. Il mène au début de chaque nouvelle main, et le jeu se déroule de droite à gauche. Les joueurs peuvent jouer d'un bout à l'autre du premier domino. Lorsque vous utilisez des ensembles plus grands, nous vous suggérons de jouer des deux côtés et des deux côtés du premier double. Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer, il puise dans le surplus jusqu'à ce qu'il obtienne une pièce qui jouera. Les mêmes règles pour aller en « domino » et pour marquer s'appliquent qu'en « muggins », sauf que les 5 ne sont pas comptés.

BLOCK

Même jeu que « Tirer », sauf que l'excédent n'est pas tiré lorsqu'un joueur ne peut pas jouer. Il dit simplement « passe » et les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'une pièce soit jouée, ce qui lui permet de jouer la main, ou jusqu'à ce que personne ne puisse jouer et que le jeu soit bloqué. Aller en « domino » et marquer un arc comme dans « Tirer ».

BERGEN

Chaque joueur tire six morceaux; le plus grand joueur joue deux fois et marque deux points. Le but est de faire que les points à chaque extrémité de la ligne se ressemblent, et lorsqu'un joueur consigne cela, il marque deux points. S'il y a un double à une extrémité de la ligne et qu'on peut jouer un simple à l'autre extrémité avec la même valeur de pip, alors le joueur marque trois points. Les joueurs puisent dans les surplus et jouent de la même façon que pour les « Muggins ». Les joueurs qui vont « domino » marquent un point. Si un jeu est bloqué, les mains sont montrées et la main la plus basse marque un point. Toutefois, si une main contient un double, elle ne compte pas si les autres mains ne sont pas munies d'un double. En d'autres termes, la main la plus basse est celle qui a le plus petit nombre de points qui ne contient pas un double. Cependant, si les deux mains contiennent des doubles, c'est le plus petit nombre des points restants qui est le gagnant.
C'est le nombre de points sur toutes les pièces, sauf les doubles, qui détermine le gagnant. Quinze points, c'est un jeu.

MATADOR

Matador est un jeu de tirage où les extrémités adjacentes de la disposition ne correspondent pas, mais totalisent 7. Six appels ouverts pour un 1, 5 pour 2, 4 pour 3 et ainsi de suite. Un blanc est fermé au jeu de tout sauf un matador, l'un des quatre os 0-0, 6-1, 5-2, 4-3. Un matador peut être joué n'importe quand, sans égard aux nombres, avec l'un ou l'autre et contre la disposition. Les doublets sont placés dans le sens de la fin, ce qui signifie qu'ils sont comptés séparément. Par exemple, 1-1 est jouable sur un 6, et non sur un 5.

TIDDLE-A-WINK

Il s'agit d'une forme de dominos de blocs adaptés à des groupes plus importants, souvent joués avec des jeux de 55 ou 91 dominos. Au début de chaque main, les dominos sont répartis également entre les joueurs; les dominos restants sont laissés sur la table. Le jeu se déroule de la même façon que pour le jeu de blocs de base, sauf que :
Le joueur qui a le plus haut double commence toujours;
Tout joueur qui joue un double peut ajouter un autre domino s'il en est capable;
Un joueur qui a joué tous ses dominos appelle « Tiddle-a-Wink ».

(Une autre version du jeu est jouée par six à neuf joueurs avec trois dominos chacun d'un ensemble de 28 dominos. Dans cette version, les dominos sont ajoutés à un seul côté de la matrice en commençant en double et les paris sont faits comme en domino pool.)

SEBASTOPOL

Sebastopol est en fait un jeu de bloc parce qu'il n'y a pas de boîte de dominos. Quatre jouent, et chacun tire sept os. Les 6 à 6 doivent être réglés, et le virage doit ensuite tourner à gauche du premier joueur. Les 6-6 sont ouverts de quatre façons, et les quatre premières pièces jouées après l'ensemble doivent être sur celui-ci – aucune marque ne peut être étendue jusqu'à ce que les quatre aient germé. À tous les autres égards, les règles sont les mêmes que pour le Bloc.

BINGO

C’est un jeu excitant de pure chance!

Commencer en tournant tous les dominos vers le bas, bien les mélanger et les disposer tous en une longue rangée, côte à côte. Tournez-les tous vers le haut, sans déranger l’ordre.

Stan, de l’extrémité gauche de la rangée, commence à compter de 0 à 12, en touchant un domino comme vous dites chaque chiffre. Ajoutez les points sur chaque domino à mesure que vous le faites, et s’ils correspondent au chiffre que vous dites, retirez-les de la ligne.

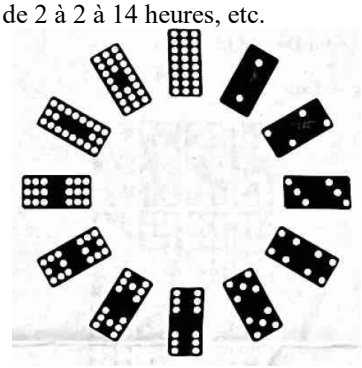
Lorsque vous atteignez 12, recommencez à compter à partir de 0, et lorsque vous arrivez à la fin de la rangée, refermez tous les espaces et continuez à partir de l’extrémité la plus à gauche de la rangée. L’objectif est d’éliminer tous les dominos.

LA GRANDE HORLOGE SOLITAIRE

Version pour Double -12’s

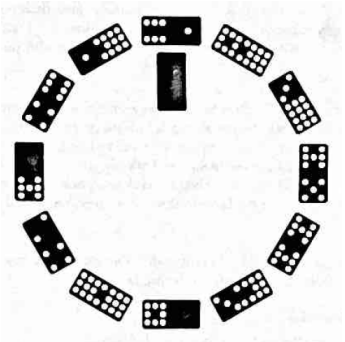
Objet

Pour disposer les doubles comme un cadran d’horloge, chacun dans son créneau horaire approprié. Essayez d’avoir de 12 à 12 en haut, de 1 à 1 à 13 heures, de 2 à 2 à 14 heures, etc.



La mise en page

Premièrement, retirez le blanc et pointez-le vers midi.
Ensuite, en commençant à 14 heures, faites un cercle de douze dominos.



À jouer

Formez une tuile à partir de la boîte de dominos et placez-la sur tout domino ordinaire qu’elle égalera. Par exemple, dans le diagramme, vous obtenez 6-10. Vous pouvez le jouer sur le 3-10, le 6-1 ou le 4-6. Le meilleur jeu est probablement de 16 h à 18 h à 10 h, au cas où vous auriez 10 h à 10 h.

Continuez de tourner les tuiles une à la fois, en empilant chacune sur une tuile correspondante chaque fois que c’est possible. Si une tuile n’a pas de correspondance, la mettre dans un tas de déchets. Lorsque vous avez le choix, essayez de placer un domino dans une plage horaire appropriée. Certaines piles de dominos peuvent s’accumuler.

Un double problème

Lorsque vous atteignez un double qui n’a aucune correspondance sur l’horloge, ou lorsque vous avez un double sur l’horloge, mais au mauvais endroit – comme le 7-7 à 16 heures illustré dans le diagramme – vous avez un double dans « problème ». Vous pouvez maintenant déplacer le domino de n’importe quelle pile jusqu’au sommet d’une autre pile, si elle correspond. Et continuez à faire de tels mouvements pour ramener le double de problèmes à son point temporel correct. Vous pouvez même vider une plage de temps entière de cette façon, et créer un espace vide. Si vous ne pouvez pas placer le double de la partie tournée nulle part, le jeu de la mort est perdu. Sinon, déplacez un double sur le mauvais créneau horaire dès que vous videz le bon créneau horaire ou mettez un domino correspondant là.

Si vous ne pouvez pas remplir une case horaire vide avec son double correct, remplissez-la immédiatement avec une nouvelle tuile.

Dès que vous placez un double dans la bonne plage horaire, tournez la pile entière pour qu'elle rayonne, comme dans le diagramme 1.

Remarque : Ne mettez jamais de domino sur un double, que le double se trouve dans la bonne plage horaire ou non.

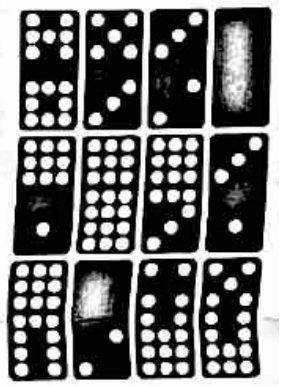
Version pour Double-9
Jouer comme ci-dessus, mais régler la face de l'horloge de 13 heures à 9 heures seulement.

Version pour Double-6
Ne vous occupez que d'une demi-face d'horloge, de 13 heures à 18 heures. (Si vous préférez, traitez-les en ligne droite.)

BON VOISIN SOLITAIRE

C'est un jeu simple, mais où un peu de planification peut améliorer vos chances de gagner. L'objectif est de jumeler et d'éliminer tous les dominos sauf un.

De bons voisins pour les doubles-12
La mise en page :
Traitez trois rangées de 4 dominos :



Vous pouvez supprimer des paires de dominos qui sont de « bons voisins » – l'un à côté de l'autre (y compris en diagonale) et avec un nombre en commun. À chaque tour, retirer au moins une paire de « bons voisins ». Vous pouvez retirer plus d'une paire si vous le souhaitez. Dans le schéma de la disposition initiale ci-dessus, vous pouvez supprimer 6-1 + 12-6, 9-12 + 12-3 et 3-2 + 3-1 (ou 3-2 + 5-3). 9-12 + 12-6 et 9-3 + 3-1 sont également possibles.

Remplissage
Remplir à nouveau la disposition en « repliant » les dominos restants vers la partie supérieure gauche de la comète. Déplacez simplement les autres éléments de la disposition vers la gauche, puis vers le haut et à l'extrémité de la rangée au-dessus. Remplissez les espaces à l'extrémité droite d'une rangée de carreaux à partir de l'extrémité gauche de la rangée en dessous. Supposons que vous enlevez 3-2 + 3-1 et 6-1 + 12-6 du diagramme ci-dessus. Déplacez le blanc sur le dessus, ramenez le 9-12 à la rangée du haut, tondez le 12-3 à gauche, amenez les trois carreaux du bas d'une rangée vers le haut et choisissez quatre nouveaux morceaux.

De cette façon, jumelez, retirez et remplissez à plusieurs reprises. Le jeu se termine chaque fois que vous n'avez pas de « bons voisins » à supprimer de la mise en page complète.

De bons voisins pour les Double-9
Jouer comme ci-dessus, avec une disposition de 9 carreaux en formation 3 par 3.

De bons voisins pour les Doubie6
Jouer comme ci-dessus, avec un agencement de six carreaux en deux rangées de trois. L'objectif est de jumeler et d'éliminer tous les dominos.

TRAFFIC SOLITAIRE

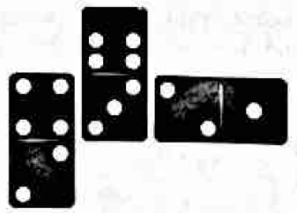
Objet
Utiliser tous les dominos en les jouant en quads. Un quad est composé de quatre nombres consécutifs, qui courent en ordre ascendant ou descendant et jouent en ligne droite. Les blancs ne comptent que pour 0 dans 0-1-2-3.

Pour commencer
Tournez quatre carreaux lorsque vous jouez avec des doubles de 6, cinq carreaux avec des doubles de 9 ou six carreaux avec des doubles de 12. (Revenez à ce nombre de carreaux à la fin de chaque tour.)
Utilisez 2, 3 ou 4 de ces dominos pour faire quatre chiffres de suite – un quad.

Par exemple, en jouant avec des doubles de 6, vous obtenez 3-6, 1-2, 2-4, 5-5. Jouer avec un quad des quatre dominos :



ou avec un quad de trois dominos :



(Si par hasard vos quatre premiers dominos ne font pas de quads, continuez à retourner les carreaux jusqu'à ce que vous en ayez un.)

Continuer à jouer
À chaque tour, attachez suffisamment de nouveaux dominos à un nombre déjà joué pour faire un nouveau quad. Ensuite, revenez au bon nombre de carreaux pour votre prochain tour. Mais si vous ne pouvez pas faire un quad, vous perdez. Mélangez tous les dominos ensemble et essayez de nouveau!

Pour créer un nouveau quad, vous ajouterez habituellement 2 ou 3 dominos. Parfois, vous pouvez le faire avec un seul chiffre : ce doit être un domino avec des nombres consécutifs que vous pouvez joindre en séquence. Par exemple, vous pouvez jouer 7-6 après 9-8 – ou avant 5-4 – si l'un ou l'autre est disponible.

Tant que vous faites un quad à chaque tour, l'autre séquence numérique que vous faites n'a aucune importance.
Assurez-vous d'observer ces choses à ne pas faire :
Ne déplacez pas de dominos déjà joués.
Ne faites pas une ligne droite de cinq chiffres ou plus de suite. 4 est la limite!

PRESSER LE SOLITAIRE

Pour les Double-12, 9 ou 6 :
L'objectif est de ne laisser aucun effet domino à la fin. Une ou deux fois de plus, c'est une belle victoire.

Le jeu : Sortez une rangée de 7 carreaux. Supprimez toute paire de dominos qui sont séparés par un ou deux dominos et ont le même numéro. De plus, supprimez les trois dominos ou plus d'une rangée ayant le même numéro. (Si vous avez le choix de déménager, vous pouvez le faire.)

Chaque fois que vous créez des espaces, rapprochez-les : Une fois toutes les pièces jouées, ajoutez sept nouveaux carreaux à l'extrémité de la rangée, puis retirez les morceaux comme avant. (À l'aide de l'ensemble Double-9, ajouter six matrices pour la dernière cartouche.)

Remarque : Il faut à la fois de la planification et de la chance pour finir sans aucun morceau. Pour votre dernière partie, vous devrez avoir au moins trois numéros de suite à gauche.

SUPER DOMINOS

Pour deux joueurs ou plus.
Description : Un jeu de correspondance dans la tradition classique des dominos, avec des « puissances » spéciales pour certains nombres. Le but est de vous débarrasser de tous vos dominos.

Pour commencer : Les joueurs prennent 9 carreaux chacun. Le premier joueur a besoin d'un double pour commencer le jeu.
Si le premier joueur n'a pas de double, passer au joueur suivant jusqu'à ce que quelqu'un puisse commencer avec un double. (Si personne n'a de double, les joueurs choisiront à leur tour une tuile et la garderont jusqu'à ce que quelqu'un tire un double pour commencer le jeu.) Vous pouvez ensuite jouer le double de départ dans six directions. Prévoyez beaucoup d'espace au cas où ce serait long! Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, appariez le double de départ ou la section d'extrémité en domino actuelle sur l'une des six pattes en domino.

Les règles spéciales suivantes s'appliquent :
Vous pouvez jouer un double sur son propre numéro, ou sur un 13.
Chaque fois que vous quittez un groupe de 15 joueurs, chaque autre joueur doit immédiatement prendre une autre tuile de la boîte de dominos.
Chaque fois que vous laissez un 14, vous pouvez le faire à nouveau.
Chaque fois que vous laissez un 13, le joueur suivant doit immédiatement jouer sur le 13, ou tirer deux carreaux, puis jouer – si possible. Cela continue autour de la table jusqu'à ce que quelqu'un joue un double ou un autre 13. (Remarque : Si les 13-13 sont joués, la période se poursuit!)
Chaque fois que vous laissez un 3, inversez la direction du jeu (p. ex., dans le sens antihoraire à horaire). Cette règle ne s'applique pas aux jeux à deux joueurs.
Si vous terminez votre tour en double, le joueur suivant perd son tour. Si vous ne pouvez pas jouer votre tour, choisissez deux carreaux et jouez si vous le pouvez. Sinon, passez.

REMARQUE : Si le double de départ est de 15-15, tout le monde prend une tuile.
Si le double de départ est 14-14, vous pouvez faire une autre pièce.
Si le balayage double est de 13-13, vous devez lancer une épée : chaque jambe doit être commencée – avec 13 ou avec un double – avant de pouvoir continuer.
Si le double départ est de 3-3, avancer vers la droite plutôt que vers la gauche.

Notation
NOTATION SIMPLE : Le premier joueur des carreaux gagne un point de chaque joueur pour chaque domino qu'il lui reste. Si le jeu est bloqué - personne ne peut jouer - le gagnant est celui qui a le moins de carreaux.
SUPER SCORE : Le gagnant calcule le total des dominos restants non gagnants.

PRISES DOUBLES

Pour 2, 3 ou 4 joueurs.
Description : L'objectif est de gagner le plus de doubles et le plus de tours. Les doubles ont un « pouvoir » spécial.

Il y a 16 combinaisons, de 0 à 15. Dans chaque combinaison, les pièces passent de 15 à 0. Par exemple, les 11 nude 11-15 (haut), 11-14,11-13,11-12,11-11,11-10, 11-9, etc., sont descendus à 11-0.

De commencer
(Jeu de quatre joueurs) Chaque joueur prend dix-sept dominos pour la ronde 1. Réserver le reste pour la deuxième ronde.

Le premier joueur dirige (joue) n'importe quel domino, et prononce sa combinaison. Exemples : Si vous menez 2 à 4, composez « Deux » ou « Quatre ». Si vous menez 13-10, composez « Treize » ou « Dix ». Si vous menez 13-13, appelez « Treize ». En se déplaçant tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit emboîter le pas et jouer un domino du numéro appelé. Si vous ne pouvez pas suivre, jouez à n'importe quelle tuile.

Lorsque chacun a joué un domino, un tour complet (aussi appelé « livre ») est fait. Celui qui a joué le plus grand domino dans la combinaison la remporte, à moins qu'elle ne contienne un ou plusieurs doubles non dans la combinaison! Dans ce cas, celui qui joue le plus meurt deux fois, et non pas dans la combinaison dirigée remporte le tour!

Le gagnant d'un tour finit par mourir. Le double le plus élevé qui ne figure pas dans la combinaison remporte le tour! (Rappel - Un double conduit à une combinaison, ou joué dans la combinaison suivante, compte seulement comme membre de cette combinaison.)

Poursuite du jeu et pointage
Après avoir pris les 17 coups, vérifiez le pointage de chaque joueur au premier tour. Comptez un point pour chaque tour et un point pour chaque double. Retirer toutes les pièces utilisées. Ensuite, chaque joueur prend 17 nouveaux dominos du boneyard pour la deuxième ronde. Le joueur à gauche du meneur qui a ouvert le premier tour sert maintenant de meneur. Ensemble, les deux cartouches contiennent 50 points - 34 points en tours et 16 en doubles. Le gagnant obtient le pointage le plus élevé après les deux rondes de jeu.

Il est facile de faire le suivi de vos points. Empilez chaque tour et alignez les piles. Si un tour a un double, placez-le sur le dessus de la pile. Si un tour a plus d'un double, répartissez-le. Vous pouvez calculer rapidement votre pointage à la fin d'une ronde.

Si les joueurs sont d'accord, prenez une pénalité de 5 points pour ne pas avoir suivi la poursuite lorsque c'est possible (cela s'appelle « révocation »). La pénalité devrait être réduite à 1 point si elle est corrigée avant le début du prochain tour. (Aucune pénalité pour l'avant-dernier tour.)

Partenariat DOUBLETAKES pour quatre joueurs
Les partenaires s'assoient l'un face à l'autre. Un joueur de chaque côté doit conserver les trucs.

DOUBLETAKES pour deux joueurs
Il y a quatre rondes, chaque joueur prenant 17 carreaux par ronde. Jouer et marquer comme dans une partie à quatre joueurs. Alterner le premier jeu pour chaque nouvelle ronde. Nombre total de points : 84.

DOUBLETAKES pour trois joueurs
Il y a trois rondes, chaque joueur prenant 15 carreaux par ronde. (Le carreau qui reste après le troisième tour ira au gagnant du tout dernier tour; il vaut 1 point s'il s'agit d'un double!) Jouer et marquer comme dans le jeu des quatre joueurs. Pour les 2e et 3e rondes, le premier meneur déplace un joueur vers la gauche. Nombre total de points : 61.

C'est tout!
Pour deux joueurs ou plus.
Objet : Pour former vos sept carreaux, formez la main gagnante de deux mélodies. Un meld est trois ou quatre carreaux du même numéro (ou « complet »), ou trois ou quatre doubles. Exemples : 3-6, 3-12, 3-14 est un amalgame de 3; 4-4, 6-6, 13-13 est un amalgame de doubles.

Pour commencer : Chaque joueur prend la main de sept dominos, cachés de l'autre joueur.

Le premier joueur prend une autre tuile du boneyard et la regarde sans la montrer. Le premier joueur jette ensuite les tuiles face vers le haut. L'autre joueur peut prendre cette tuile et en mettre une nouvelle en échange. Ou, si on ne veut pas jeter la dentelle, on la jette dans une poubelle - et on la retire du jeu. Le joueur dont c'est le tour prend une nouvelle tuile du boneyard et décide de la garder ou non, en jetant un morceau face vers le haut.

Continuer en alternant les tours des joueurs. Votre tour consiste à prendre les déchets, ou à les déposer dans l'amas de déchets, puis à prendre une nouvelle tuile; votre tour se termine en les jetant. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur se défait sur le ventre en disant « C'est la fin », puis montre la main mêlée. (Remarque : Utiliser chaque domino pour une seule fusion.)

Notation
Chaque équipe marque un point pour le gagnant. Une main gagnante sans prime obtient 2.

Primes : Si la fusion a des dominos consécutifs, ajouter 1 point, p. ex., 2-9, 2-11, 2-14 = 1 point (sans prime), 2-9,2-13,2-14 - 2 points, 5-4, 5-5, 5-12, 5-13 = 3 points (ajouter 2 points pour les dominos dans la séquence deux fois). Si tous les éléments d'un groupe sont consécutifs, accordez deux points bonis par domino : 2-12, 2-13, 2-14 ajouter 6 points; 4-4, 5-5. 6-6 ajouter 6 points; 10-blank, 10-1, 10-2, 10-3 ajouter 8 points. Remarque : Pour 10 blancs, 10-1, 10-2, 10-7, ajoutez seulement 2 points bonis pour 2 dominos ajoutés dans une séquence. Mais enlevez les 10-7 et la prime est de 6 points, puisque tous les dominos de la fusion sont maintenant consécutifs. Si les deux sont dans le même costume, doublez votre note. Seule la main gagnante compte. Le joueur qui n'a pas gagné passe en premier. Jouer à 25 points ou à tout autre nombre convenu.

Pour trois joueurs ou plus : Jouer et marquer comme dans le jeu à deux mains. Le jeu se déroule à gauche. Seul le joueur suivant a le droit de jeter. Pour chaque nouvelle main, le joueur à gauche du gagnant de la dernière main passe en premier.

Version à dix dominos. Chaque joueur prend 10 carreaux, pas 7. Une main gagnante doit être composée de 3 mélis (un mélis de 4 et deux méles de 3).

HIGH FIVES

Pour 2 à 8 joueurs.
Objet : Pour gagner des dominos de notation - double et tout domino avec un pip total divisible par 5.

Pour commencer : Chaque joueur prend cinq carreaux de boneyard. (Avec cinq joueurs ou plus, ne prendre que quatre morceaux chacun.) Ensuite, cinq autres carreaux sont tournés à partir du boneyard, pour former la piscine. Un joueur est choisi pour commencer, le jeu se déplaçant vers la gauche.

À chaque tour, jouez l'un de vos carreaux à la piscine. S'il y a un effet domino, prenez-le. Sinon, laissez-le dans le bassin. (Si votre jeu correspond à plus d'un domino, vous avez le choix de celui que vous choisirez dans la piscine.) Par exemple, vous jouez de 5 à 12, et vous pouvez prendre de 2 à 12, de 5 à 7 ou de 5 à 5 de la piscine. Prendre 5-5, une tuile de pointage. Si vous ne remarquez pas une paire de pièces jumelées, le joueur suivant y a droit.

Après avoir joué les cinq dominos de tout le monde, chacun prend cinq papillons de nuit pour le prochain tour. (Avec 5, 6 ou 8 joueurs, prendre quatre carreaux chacun; avec 7 joueurs, prendre trois carreaux sur chacune des deux dernières rondes). Chaque ronde devrait commencer avec le même joueur.

Remarque : Lorsque le bassin est vide, vous ne pouvez jeter qu'un domino.

Avec deux à six joueurs, il vous restera une tuile après le tirage final. Retournez-le et mettez-le dans le bassin. Avec sept joueurs, il restera deux carreaux, et avec huit joueurs, il en restera trois pour la piscine.

Notation
À la fin du jeu, calculez votre pointage comme suit : Chaque double compte pour 1 point. De plus, toute pièce dont le pip-total est un multiple de 5 (5, 10, 15, 20, 25 ou 30) vaut 1 point pour chaque fois que 5 entrent en jeu. Par exemple, 2-3 et 1-4 ajoutent chacun 5 et chacun vaut 1 point; 3-12 et 7-8 chacun ajoutent 15, chacun vaut 3 points; 13-12 vaut 5 points. 15-15, le pointage le plus élevé, vaut 7 points : 6 points pour un total de 30, et 1 de plus pour le double.

Les carreaux de pointage totalisent 100 points exactement. Le joueur qui prend le plus de morceaux gagne un bonus de 5 points.

Pour faciliter le pointage, gardez les points de valeur des dominos ensemble. Cela vous permet de compter facilement vos points après la fin du jeu. Les joueurs qui ont une planche de criblage peuvent trouver utile de fixer des points à mesure qu'ils gagnent.

AVERTISSEMENT :

RISQUE DE SUFFOCATION - Petites pièces.
Pas pour les enfants de moins de trois ans.

10601ASG

Cardinal.

www.cardinalgames.com
Cardinal Industries, L.I.C, N.Y. 11101
La couleur et les constantes peuvent varier par rapport à celles de l'image.
Fabriqué en Chine.