

Domino

DE

Das Spiel:

Die Dominosteine werden mit den Punkten nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Dies ist der Stock. Die gezogenen Steine eines Spielers stehen mit den Punkten zu ihm auf dem Tisch oder sie werden in der Hand gehalten. Bei zwei oder drei Spielern spielt jeder für sich, bei vier Spielern wird in Partnerschaften gespielt, wobei sich das jeweilige Paar gegenüber sitzt. Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.

Varianten:

Block: Block kann von zwei, drei oder vier Spielern gespielt werden. Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler Dominosteine. Es werden bei zwei Spielern sieben Steine aufgenommen, sonst fünf. Der Spieler mit dem höchsten Doppel beginnt und legt diesen Spielstein in die Mitte des Tisches. Der zweite Spieler legt nun einen passenden Spielstein (gleiche Augenzahl an gleiche Augenzahl) im rechten Winkel an den ersten. Danach legt jeder Spieler reihum einen Stein an eins der beiden offenen Enden. Wer nicht anlegen kann, muss passen, d.h. er klopft auf den Tisch. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle seine Dominosteine anbauen konnte, oder wenn kein Spieler mehr anlegen kann. Der Spieler, der das Spiel beendet, erhält die Anzahl aller Augen auf den Spielsteinen der Gegner als Gewinnpunkte. Bei Spielen in Partnerschaften wird von den Punkten des Verliererpaares die Anzahl der Augen des Partners abgezogen. Wenn alle Spieler passen, erhält der Spieler mit der kleinsten Augenzahl die Gewinnpunkte. In Partnerschaften ergibt die Differenz der Spielpaare die Gewinnpunkte.

Draw: Draw ist dem „Block-Spiel“ sehr ähnlich. Die Unterschiede sind, dass mit einem beliebigen Stein begonnen werden kann und jeder Spieler so viele Steine aus dem Stock nehmen darf, wie er möchte. Sogar wenn er eigentlich anlegen könnte. Die letzten zwei Steine müssen immer im Stock bleiben. Wenn der erste Spieler seinen Stein gelegt hat, hat jeder weitere Spieler die Möglichkeit anzulegen oder einen oder mehrere Steine aus dem Stock zu nehmen. Nachdem der Spieler angelegt hat, darf er keine weiteren Steine mehr aufnehmen. Wenn alle erlaubten Steine aus dem Stock aufgenommen worden sind, muss der Spieler passen. Im Partnerschaftsspiel nimmt jeder Spieler sechs Steine auf, die letzten zwei bleiben im Stock liegen.

Muggins („Fünf“ oder „Alle Fünfe“): Muggins ist ähnlich wie das „Block-Spiel“. Zusätzlich jedoch versucht jeder Spieler durch das Legen seines Steines bei der Summe der zwei offenen Steinhälften ein Vielfaches der Zahl 5 zu erreichen. Für jedes Vielfache von 5 gibt es einen Punkt.

Beispiel: Derjenige, der mit einer Doppel-5 beginnt bekommt 2 Punkte ($10:5=2$). Liegt an einem Ende der Kette eine 4:4 und am anderen Ende eine 6:6, bekäme der Spieler 4 Punkte ($20:5=4$).

Die Punkte werden jeweils sofort aufgeschrieben. Am Ende des Spiels werden die Gewinnpunkte durch 5 geteilt. Summen, die nicht durch 5 teilbar sind, werden immer aufgerundet. Gespielt wird normalerweise bis zu 61 Punkten. Wenn ein Spieler nicht anlegen kann, muss er solange einen Stein aus dem Stock nehmen, bis er legen kann. Sind alle Steine aufgenommen, müssen die Spieler passen. Es ist nicht erlaubt zu passen, obwohl ein Stein angelegt werden könnte.

Fünfer und Dreier: Fünfer und Dreier ist eine Version von „Muggins“. Hier bekommen die Spieler für die Vielfachen von 3 und 5 Punkte. Jeder Spieler(bis zu vier) nimmt sieben Steine aus dem Stock auf. Der Spieler mit dem kleinsten Doppel beginnt. Jedes Mal wenn die Summe der zwei Endhälften durch 3, 5 oder beide teilbar ist, erhält der Spieler für jedes Vielfache dieser Zahlen einen Punkt. Demnach ist die Zahl 15 diejenige Summe, die die meisten Punkte ergibt, nämlich 8 (5×3 und 3×5). Der Spieler oder das Paar, das das Spiel beendet, bekommt noch einen zusätzlichen Punkt. Wer zuerst 31 Punkte erreicht, ist der Gewinner. Im Partnerschaftsspiel wird die Differenz der jeweils von den Paaren gesammelten Punkte als Gewinnpunkte vergeben.

Sebastopol: Dieses Spiel ist für vier Spieler. Nach dem Ziehen von 7 Steinen beginnt der Spieler mit der Doppel-6 das Spiel mit diesem Stein. Die nächsten vier Steine müssen rechtwinklig zu diesem angelegt werden. Danach kann an jedem der vier Arme angelegt werden. Bei den anderen Doppelten kann nur ein eine Richtung angelegt werden.

Domino

GB

The game:

The domino tiles are placed on the table with the pips (spots) facing up and shuffled. This is the draw pile. The dominoes drawn by a player are then placed on the table with the pips facing him, or held in the hand. With two or three players, each player is for himself; with four players, the game is played in two teams facing each other. Players always take turns going clockwise.

Versions:

Block: Block can be played by two, three or four players. At the beginning of the game, each player draws dominoes. If there are two players, each draws seven tiles; otherwise five each. The player with the highest doublet starts by laying this domino in the middle of the table. The second player places a domino (with the same number of pips) at a right angle to the first one. Then, each player takes turns laying a domino on one of the two open ends. If a player doesn't have a domino that he can play, he has to pass. The game ends when a player has placed all of his dominoes, or when no player can place a domino. The player who plays the last domino receives the number of all pips on his opponent's dominoes as score points. In team games, the number of pips for the winning couple is deducted from the losing couple's points. When all players have passed, the player with the lowest number of pips gets the score point. In team games, the difference between the points of each couple is the score point.

Draw: Draw is very similar to Block. The differences are that it can start with any domino, and every player can take as many dominoes as he wants from the draw pile, even if he actually could place a domino. The last two tiles always remain in the draw pile. If the first player has placed his domino, all the other players can play, or draw one or more dominoes from the pile. After a player has put a domino down, he may not draw another one. When all of the dominoes which can be drawn have been taken from the draw pile, the players must pass. In team games, every player draws six dominoes leaving the last two in the pile.

Muggins ("The Five Game" or "All Five"): Muggins is similar to the Block game. In addition, every player tries to get a 5 by laying his tiles so that the sum of the numbers at either end of the chain is a 5 or a multiple of 5. One scoring point is given for every multiple of 5.

Example: Whoever can start with a double 5 gets 2 points ($10:5=2$). If a 4:4 is placed at one end of the chain and a 6:6 at the other end, the player gets 4 points ($20:5=4$).

The points are immediately written down. At the end of the game, the score points are divided by 5. Sums that cannot be divided by 5 are always rounded up. Normally the game continues until 61 points have been reached. If a player can't lay down a tile, he must continue drawing from the pile until he can. If all dominoes have been drawn, the player has to pass. A player is not allowed to pass if he can lay down a domino.

All Fives and Threes: All Fives and Threes is a version of Muggins. Here, every player scores for multiples of 3 or 5. Every player (up to four) draws seven dominoes from the draw pile. The player with the lowest doublet starts. Every time the sum of the two end dominoes is divisible by a 3, a 5 or both, the player scores one point for each multiple of this number. Accordingly, the number 15 is the sum that scores the most points, namely 8 (5×3 and 3×5). The player or couple that ends the game scores an additional point. Whoever reaches 31 first is the winner. In a team game, the difference between the points scored by each couple is awarded as a scoring point.

Sebastopol: This is a game for four players. After drawing 7 dominoes each, the player with the 6 doublet begins by laying this tile. The next four tiles must be placed at a right angle to this one. After this, tiles can be placed on any of the four arms. The remaining doublets can only be placed in one direction.

Jeu de dominos

FR

Le jeu :

Les dominos sont étalés sur la table avec les points tournés vers le bas et mélangés. Ceci est le talon. Les dominos tirés par un joueur sont posés verticalement sur la table, les points tournés vers lui ou ils sont tenus dans la main. Si les joueurs sont au nombre de deux ou de trois, chacun joue pour soi, s'il y a quatre joueurs, on forme des équipes de deux joueurs assis l'un en face de l'autre. On joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Variantes :

Domino Block (classique): Le Domino Block peut se jouer à deux, trois ou quatre joueurs. Au début du jeu, chaque joueur choisit des dominos. À deux joueurs, on prend sept dominos, sinon on n'en prend que cinq. Le joueur qui possède le double le plus fort commence et pose ce domino au milieu de la table. Le deuxième joueur pose alors un domino dont un côté a le même nombre de points perpendiculairement à celui qui est sur la table. Chaque joueur place ensuite à tour de rôle un domino à l'une des deux extrémités ouvertes. Celui qui ne peut pas poser passe son tour en cognant sur la table. Le jeu est fini quand un joueur a pu placer tous ses dominos ou quand aucun joueur ne peut plus poser. Le joueur qui a fini le jeu gagne le nombre de tous les points qui sont sur les dominos restants des adversaires. Pour les jeux en équipes, le nombre de points obtenus par l'équipe adverse est déduit du nombre de points du partenaire. Si tous les joueurs passent, c'est le joueur avec le plus petit nombre de points sur ses dominos qui reçoit les points gagnants. En équipes, la différence entre les points des équipes donnent les points gagnants.

Domino Draw (classique avec pioche): La variante avec pioche est très similaire au Domino block. Les différences résident dans le fait qu'on peut commencer avec n'importe quel domino et que chaque joueur peut piocher dans le talon autant de dominos qu'il veut. Même si en fait il aurait pu poser. Les deux derniers dominos doivent toujours rester dans le talon. Quand le premier joueur a posé son domino, chacun des autres joueurs a la possibilité de poser ou de piocher un ou deux dominos dans le talon. Après qu'il ait posé, le joueur n'a plus le droit de piocher d'autres dominos. Si tous les dominos autorisés ont été pris dans le talon, le joueur doit passer son tour. En cas de jeu en équipes, chaque joueur prend six dominos, les deux derniers restent dans le talon.

Muggins («Cinq» ou «Cinq partout»): Muggins est similaire aux „Domino Block”. Mais en plus, chaque joueur essaie de poser son domino de manière à ce que la somme des deux moitiés de dominos ouvertes soit un multiple de 5. Chaque multiple de 5 rapporte un point.

Exemple : Celui qui commence avec un double 5 reçoit 2 points ($10:5=2$). S'il y a un 4:4 à l'un des bouts de la chaîne et un 6:6 à l'autre bout, le joueur reçoit 4 points ($20:5=4$).

Les points sont notés chaque fois immédiatement. À la fin du jeu, les points gagnés sont divisés par 5. Les sommes de points qui ne sont pas divisibles par 5 sont toujours arrondies. On joue normalement jusqu'à 61 points. Si un joueur ne peut pas poser, il doit piocher un domino dans le talon jusqu'à ce qu'il puisse poser. Si tous les dominos ont été pris, les joueurs doivent passer leur tour. Il n'est pas permis de passer son tour si un domino aurait pu être posé.

Cinq et trois: Cinq et trois est une version de « Muggins ». Ici les joueurs reçoivent des points pour les multiples de 3 et de 5. Chaque joueur (jusqu'à quatre) pioche sept dominos dans le talon. C'est le joueur qui a le plus petit double qui commence. Chaque fois que la somme des deux extrémités est divisible par 3, 5 ou les deux, le joueur reçoit un point pour chaque multiple de ces chiffres. Ainsi le chiffre 15 est la somme qui rapporte le maximum de points, c.-à-d. 8 (5×3 et 3×5). Le joueur ou l'équipe qui finit le jeu reçoit encore un point supplémentaire. Celui qui a obtenu le premier 31 points est le gagnant. Dans un jeu en équipes, la différence entre les points ramassés par les deux équipes est donnée comme points gagnants.

Sébastienopol: C'est un jeu à quatre joueurs. Après le tirage de sept dominos, le joueur qui a le double 6 commence avec ce domino. Les quatre prochains dominos doivent être posés perpendiculairement à celui-ci. Ensuite, il est possible de poser les dominos à chacun des quatre bras. Pour les autres doubles, on ne peut poser que dans une direction.

Dominó

ES

El juego:

Se colocan todas las fichas de dominó boca abajo sobre la mesa y se mezclan. Estas forman el pozo. Cada jugador coge sus fichas y las coloca sobre la mesa con los puntos mirando hacia él, o bien se las queda en la mano. En caso de dos o tres jugadores, se juega individualmente; si hay cuatro jugadores, se juega por parejas, cuyos miembros se sitúan uno en frente del otro. Se juega siempre en el sentido de las agujas del reloj.

Variantes:

Clásico: El dominó clásico se puede jugar con dos, tres o cuatro jugadores. Para empezar el juego, los jugadores van cogiendo sus fichas. En caso de dos jugadores, cada uno cogerá siete fichas; de lo contrario, cinco. El jugador que tenga el doble más alto empieza la partida y coloca esta ficha en el centro de la mesa de juego. El jugador siguiente coloca una ficha adecuada en ángulo recto con el doble (el número del extremo de la ficha debe coincidir con el número del doble). Los jugadores pueden seguir colocando sus fichas por turnos en cualquiera de los dos extremos abiertos. El jugador que no pueda poner fichas, golpea la mesa con la mano para indicar que "pasa". El juego acaba cuando un jugador consigue colocar todas sus fichas, o cuando ningún jugador puede seguir colocando fichas. El jugador que termina la partida recibe el número total de puntos de las fichas de sus adversarios. Si se juega por parejas, a los puntos de la pareja perdedora se les resta el número de puntos del compañero. Si todos los jugadores pasan, gana el jugador que tenga menos puntos. Si se juega por parejas, el ganador obtiene la diferencia de los puntos acumulados por cada pareja.

Robo: La modalidad del robo es muy similar al dominó clásico. La diferencia reside en que se puede empezar con cualquier ficha y en que cada jugador podrá robar del pozo prácticamente todas las fichas que desee. Incluso teniendo fichas para colocar. En el pozo siempre deben dejarse dos fichas. Cuando el primer jugador haya colocado su ficha, los jugadores siguientes tendrán la posibilidad de colocar una ficha o de robar una o varias fichas del pozo. Una vez que haya colocado su ficha, el jugador no podrá robar más fichas. Si ha robado del pozo todas las fichas permitidas, el jugador pasa. Si se juega por parejas, cada jugador coge seis fichas; las dos últimas se dejan en el pozo.

Decimal ("all fives" o "muggins"): El dominó decimal es parecido al clásico. Sin embargo, en esta modalidad los jugadores intentarán colocar sus fichas de modo que los cuadrados de los extremos sumen un múltiplo de 5. Por cada múltiplo de 5 se obtiene un punto.

Ejemplo: Quien salga con el 5 doble recibe 2 puntos ($10:5=2$). Si en uno de los extremos hay un 4:4 y en el otro, un 6:6, el jugador recibe 4 puntos ($20:5=4$). Los puntos se anotan en el acto. Al final del juego, los puntos se dividen entre 5. Las cifras que no sean divisibles por 5 se redondean siempre. Normalmente se juega hasta un total de 61 puntos. Cuando un jugador no pueda colocar ficha, robará fichas del pozo hasta que pueda colocar alguna. Si se ha robado todas las fichas, el jugador pasa. No está permitido pasar si se puede colocar una ficha.

Cincos y treses: Cincos y treses es una modalidad del dominó decimal. En este caso, los jugadores obtienen puntos por los múltiplos de 3 y de 5. Cada jugador (cuatro como máximo) coge siete fichas del pozo. Empieza el jugador que tenga el doble más bajo. Cada vez que la suma de los cuadrados de los extremos se pueda dividir entre 3, 5 o ambos, el jugador obtendrá un punto por cada múltiplo de estas cifras. Por tanto, el número 15 es la cifra que más puntos genera, un total de 8 (5×3 y 3×5). El jugador o la pareja que termine el juego recibirá un punto adicional. Gana el primero que consiga 31 puntos. Si se juega por parejas, el ganador obtiene la diferencia de los puntos acumulados por cada pareja.

Sébastienopol: Esta modalidad es para cuatro jugadores. Tras coger 7 fichas, empieza el jugador que tenga el 6 doble, colocándolo sobre la mesa. Las cuatro fichas siguientes deben colocarse en ángulo recto con respecto a la primera. A continuación, se pueden colocar fichas en cualquiera de los cuatro brazos. Para el resto de los dobles, solo se puede colocar fichas en una dirección.

Domino

IT

Il gioco:

Le pedine del domino vengono disposte sulla tabella con i numeri verso il basso e mischiate. Ecco come si svolge il gioco. Le pedine che un giocatore ha mosso sono poste sulla tavola con i punti rivolti verso il giocatore oppure vengono tenuti in mano. Se i giocatori sono due, ciascuno gioca per sé, se sono quattro si formano delle squadre, e ogni coppia siede l'una di fronte all'altra. Si gioca sempre in senso orario.

Varianti:

Blocco: Blocco può essere giocato da due, tre o quattro giocatori. All'inizio della partita ogni giocatore lancia la pedina del domino. Se i giocatori sono due, si prendono sette pedine, altrimenti cinque. Il giocatore che ottiene il risultato doppio più alto inizia e posiziona le pedine al centro della tavola. Il secondo giocatore colloca una pedina adatta (punteggio corrispondente all'altra pedina) sull'angolo destro della fila. Quindi ogni giocatore poggia una pedina a fianco di una delle estremità della fila. Il giocatore che non riesce a poggiare alcuna pedina deve passare, e lo indica battendo sul tavolo. Il gioco termina quando un giocatore ha usato tutte le proprie pedine, o quando nessuno dei giocatori è più in grado di posizionare le pedine. Il giocatore che termina la partita ottiene il punteggio indicato sulle pedine dell'avversario. Quando si gioca a squadre dai punti della coppia perdente vengono sottratti i punti assegnati agli avversari. Se tutti i giocatori passano, il giocatore la cui pedina ha il punteggio minore ottiene i punti per la vittoria. All'interno della squadra la differenza tra le coppie giocate determina i punti per la vittoria.

Draw: Draw è molto simile al gioco del "Blocco". La differenza è che è consentito iniziare con una pedina a scelta e ogni giocatore prende dal piatto tutte le pedine che vuole, anche quando può posizionarne solo alcune. Le ultime due pedine devono sempre rimanere nel piatto. Se il primo giocatore ha poggiate la propria pedina, gli altri giocatori hanno la possibilità di poggiare una pedina o prenderne altre dal piatto. Dopo che il giocatore ha poggiate la pedina, non può più prenderne altre. Quando tutte le pedine sono state prese dal piatto, il giocatore deve passare. Nel gioco a squadre ogni giocatore prende sei pedine, e le ultime due rimangono nel piatto.

Muggins („Cinque“ o „Tutti i cinque“): Il muggins è simile al gioco del "blocco". In aggiunta, quando si collocano le pedine, i giocatori devono cercare di ottenere un multiplo di cinque sommando il punteggio sulla propria pedina e quello della pedina vicino a cui viene collocata. Per ogni multiplo di 5 si ottiene un punto.

Esempio: Il giocatore che inizia con un doppio 5 riceve 2 punti ($10:5=2$). Se al termine della catena è presente un 4:4 e a un'altra estremità un 6:6, il giocatore ottiene 4 punti ($20:5=4$).

I punti vengono assegnati immediatamente. Al termine della partita i punti vengono divisi per 5. Le somme non divisibili per 5 vengono arrotondate. Normalmente si gioca fino a 61 punti. Se un giocatore non può poggiare pedine, deve prendere pedine dal piatto fino a quando sarà in grado di farlo. Se non ci sono più pedine, il giocatore deve passare. Non è permesso passare se è possibile collocare una delle pedine.

Cinque e tre: Cinque e tre è una versione del "muggins". Il giocatore ottiene un bonus per i multipli di 3 e 5 punti. Ogni giocatore (fino a quattro) prende sette pedine dal piatto. Il giocatore che ottiene il punteggio doppio più basso comincia a giocare. Ogni volta che la somma delle due metà dell'estremità è divisibile per 3, 5 o entrambi, il giocatore riceve un punto per ogni multiplo di questi numeri. Quindi il numero 15 è la somma che riceve il maggior numero di punti, vale a dire 8 (5×3 e 3×5). Il giocatore o la coppia che termina la partita riceve ancora un punto aggiuntivo. Il vincitore è colui che raggiunge per primo 31 punti. Nel gioco a squadre, viene assegnata la differenza dei punti ottenuti dalla squadra.

Sebastopoli: È gioco per quattro giocatori. Dopo aver estratto 7 pedine, il giocatore con il doppio 6 inizia la partita usando questa pedina. Le successive quattro pedine devono essere poggiate ad angolo retto. Le pedine possono essere collocate su ognuno delle quattro braccia. Con gli altri doppi le pedine si possono poggiare solo in una direzione.

Domino

NL

Het spel:

De dominostenen worden met de punten naar onderen op de tafel gelegd en geschud. Dit is de stok. De stenen die een speler heeft getrokken staan met de punten naar hem toe op de tafel of hij houdt ze in de hand. Bij twee of drie spelers speelt elk voor zich, bij vier spelers wordt met een partner gespeeld, waarbij het betreffende paar tegenover elkaar zit. Er wordt altijd met de klok mee gespeeld.

Varianten:

Blok: Blok kan door twee, drie of vier spelers worden gespeeld. Aan het begin van het spel trekt elke speler dominostenen. Er worden bij twee spelers zeven stenen getrokken, anders vijf. De speler met de hoogste dubbel begint en legt de steen in het midden van de tafel. De tweede speler legt nu een passende steen (gelijk aantal ogen aan gelijk aantal ogen) in een rechte hoek tegen de eerste steen. Daarna legt elke speler om de beurt een steen tegen een van de beide open einden. Wie niet kan aanleggen, moet passen. Hij klopt dan op de tafel. Het spel is ten einde als een speler al zijn dominostenen heeft aangelegd, of als er geen speler meer kan aanleggen. De speler die het spel ten einde brengt, krijgt het aantal ogen op de stenen van de tegenstander als winstpunten. Bij spelen met een partner wordt van de punten van het verliezende paar het aantal ogen van de partner afgetrokken. Als alle spelers passen, krijgt de speler met het kleinste aantal ogen de winstpunten. Bij spelen met een partner worden de winstpunten berekend uit het verschil van de speelpartners.

Draw: Draw lijkt veel op het 'blokspel'. De verschillen zijn dat er met een willekeurig aantal spelers kan worden begonnen en dat elke speler zoveel stenen van de stok mag nemen als hij wil. Zelfs als hij eigenlijk kan aanleggen. De laatste twee stenen moeten altijd in de stok blijven. Als de eerste speler zijn steen heeft gelegd, heeft elke verdere speler de mogelijkheid aan te leggen of een of meer stenen van de stok te nemen. Zodra de speler heeft aangelegd, mag hij geen verdere stenen meer nemen. Als alle toegestane stenen van de stok zijn genomen, moet de speler passen. Bij spelen met een partner neemt elke speler zes stenen, de laatste twee blijven op de stok liggen.

Muggins ('Vijf' of 'Alle vijf'): Muggins lijkt op het 'blokspel'. Bovendien probeert elke speler door het leggen van zijn steen een veelvoud van het getal 5 te bereiken bij de som van de twee open steenhelften. Voor elk veelvoud van 5 wordt een punt verdiend.

Voorbeeld: Degene die met een dubbele 5 begint, krijgt 2 punten ($10:5=2$). Als er aan het einde van de keten een 4:4 ligt en aan het andere einde een 6:6, dan krijgt de speler 4 punten ($20:5=4$).

De punten worden altijd meteen opgeschreven. Aan het einde van het spel worden de winstpunten door 5 gedeeld. Een som die niet door 5 deelbaar is, wordt altijd afgerond. Er wordt normaal gesproken tot 61 punten gespeeld. Als een speler niet kan aanleggen, moet hij zolang stenen van de stok nemen, totdat hij kan aanleggen. Als alle stenen zijn genomen, moeten de spelers passen. Er mag niet worden gepast zolang er een steen kan worden aangelegd.

Vijfen en drieën: Vijfen en drieën is een versie van 'Muggins'. Hier krijgen de spelers punten voor de veelvoud van 3 en 5. Elke speler (max. vier) neemt zeven stenen van de stok. De speler met de kleinste dubbel begint. Telkens als de som van de twee eindhelften door 3, 5 of beide deelbaar is, krijgt de speler voor elk veelvoud van deze getallen een punt. Derhalve is het getal 15 de som die de meeste punten oplevert, namelijk 8 (5×3 en 3×5). De speler of het paar dat het spel tot een einde brengt, krijgt nog een extra punt. Wie het eerst 31 punten bereikt, is de winnaar. Als er met een partner wordt gespeeld, wordt telkens het verschil van de door de paren verzamelde punten als winstpunten toegekend.

Sebastopol: Dit is een spel voor vier spelers. Nadat er 7 stenen zijn getrokken, begint de speler met de dubbele 6 het spel met deze steen. De volgende vier stenen moeten in een rechte hoek worden aangelegd. Daarna mag er aan elk van de vier armen worden aangelegd. Bij de andere dubbele getallen kan er maar in één richting worden aangelegd.

Domino

DK

Spillet:

Dominobrikkerne lægges på bordet med øjnene nedad og blandes. Dette er lageret. De brikker, som en spiller trækker, ligger på bordet med øjnene mod ham, eller de holdes i hånden. Ved to eller tre spillere spiller man hver for sig, ved fire spillere spilles i par, hvor de to par sidder over for hinanden. Der spilles altid med uret.

Varianter:

Blok: Blok kan spilles af to, tre eller fire spillere. I starten af spillet trækker hver spiller dominobrikker. Ved to spillere tages syv brikker op, ellers fem.

Spilleren med den største dobbeltbrik begynder og lægger denne brik midt på bordet. Næste spiller lægger nu en passende brik (samme antal øjne mod samme antal øjne) i en ret vinkel mod den første. Derefter lægger hver spiller efter tur en brik mod en af de to åbne ender. Hvis man ikke kan lægge en brik, må man passe, dvs. man banker i bordet. Spillet er slut, når en spiller har lagt alle sine dominobrikker, eller når ingen spiller kan lægge til. Spilleren, som lukker spillet, får points efter antallet af øjne på modstanderens brikker. Ved spil i par trækkes modstanderens antal øjne fra taberparrets points. Hvis alle spillere passer, får spilleren med det mindste antal øjne points'ene. Ved parspil gives points efter differencen på spilleparrene.

Draw: Draw ligner blok-spillet meget. Forskellen er, at der kan begyndes med en vilkårlig brik, og at hver spiller må tage så mange brikker fra lageret, som han vil. Også hvis han egentlig kan lægge til. De sidste to brikker skal altid blive på lageret. Når den første spiller har lagt sin brik, har de andre spillere mulighed for at lægge til eller at tage en eller flere brikker fra lageret. Når spilleren har lagt til, må han ikke tage flere brikker. Når alle tilladte brikker er taget fra lageret, skal spilleren passe. Ved parspil tager hver spiller seks brikker, de sidste to bliver liggende på lageret.

Muggins („fem“ eller „alle fem“): Muggins ligner blok-spillet. Desuden forsøger hver spiller dog ved at lægge sin brik at opnå et multiplum af 5 i summen af de to åbne brikhalvdele. For hvert multiplum af 5 får han et point.

Eksempel: Den, der begynder med en dobbelt-5 får 2 points ($10:5=2$). Hvis der i den ene ende af kæden ligger en 4:4 og i den anden ende en 6:6, får spilleren 4 points ($20:5=4$).

Points'ene noteres straks. Ved spillets afslutning deles points'ene med 5. Summer, som ikke kan deles med 5, rundes altid opad. Der spilles normalt op til 61 points. Hvis en spiller ikke kan lægge til, skal han tage en brik fra lageret, indtil han kan lægge til. Hvis alle brikker er taget, skal spillerne passe. Det er ikke tilladt at passe, hvis en brik kan lægges til.

Fem'er og tre'er: Fem'er og tre'er er en version af Muggins. Her får spillerne points for et multiplum af 3 og 5. Hver spiller (op til fire) tager syv brikker fra lageret. Spilleren med den mindste dobbeltbrik begynder. Hver gang summen af de to endehalvdele kan deles med 3, 5 eller begge, får spilleren et point for hvert multiplum af disse tal. Altså er tallet 15 den sum, som giver flest points, nemlig 8 (5×3 og 3×5). Den spiller eller det par, som lukker spillet, får et ekstra point. Den, der først når 31 points, er vinderen. Ved parspil gives points efter differencen på de points, som parrene har samlet.

Sebastopol: Dette spil er for fire spillere. Når alle har trukket 7 brikker, begynder spilleren med en dobbelt-sekser spillet med denne brik. De næste fire brikker skal lægges i en ret vinkel mod denne. Derefter kan man lægge til hver af de fire arme. Ved de andre dobbelt-brikker kan der kun lægges til i en retning.

Domino

SE

Spelet:

Dominopjäserna läggs med punkterna nedåt på bordet och blandas. Detta är stocken. En spelarens dragna stenar står upprätt med punkterna vända mot spelaren eller så håller spelaren dem i handen. Vid två eller tre spelare spelar var och en för sig själv. Vid fyra spelare spelar man parvis i lag. Lagkamraterna sitter mittemot varandra. Spelet spelas alltid medurs runt bordet.

Varianter:

Blok: Blok kan spelas av två, tre eller fyra spelare. I början av spelet drar varje spelare dominostenar. Vid två spelare tas sju stenar upp. I annat fall fem. Spelaren med det högsta paret börjar och lägger denna spelsten i mitten av bordet. Den andra spelaren lägger nu en passande spelsten (samma antal ögon mot samma antal ögon) i en rät vinkel mot den första. Därefter lägger varje spelare i tur och ordning en sten mot en av de båda öppna ändarna. Den som inte kan lägga emot måste passa, dvs. knackar på bordet. Spelet är avslutat när en spelare har kunnat lägga ut alla sina dominostenar eller när ingen spelare kan lägga ut längre. Den spelare som avslutar spelet får samtliga antal ögon på motståndarnas spelstenar som vinstpoäng. Vid spel i lag dras partnerns antal ögon bort från det förlorande paret's poäng. Om alla spelare passar får spelaren med det minsta antalet ögon vinstpoängen. Vid spel i lag ger spelparens differens vinstpoängen.

Draw: Draw liknar "block-spelet" i hög grad. Skillnaderna är att man kan börja med en godtycklig sten och att varje spelare får ta så många stenar ur stocken som han/hon vill. Även om spelaren hade kunnat lägga ut. De två sista stenarna skall alltid förbli kvar i stocken. När den första spelaren har lagt sin sten har varje ytterligare spelare möjlighet att lägga ut eller att ta en eller flera stenar ur stocken. När spelaren har lagt ut får han/hon inte ta upp några fler stenar. När alla tillåtna stenar tagits ut ur stocken måste spelaren passa. Vid lagspel tar varje spelare upp sex stenar. De sista två förblir liggande i stocken.

Muggins ("Fem" eller "Alla fem"): Muggins liknar "block-spelet". Därutöver försöker dock varje spelare vid läggning av sin sten att uppnå en multipel av siffran 5 vid summan av de två öppna stenhälfterna. För varje multipel av 5 ges en poäng.

Exempel: Den som börjar med en dubbelfem får 2 poäng ($10:5=2$). Om det i ena änden ligger en 4:4 och i andra änden en 6:6 skulle spelaren få 4 poäng ($20:5=4$).

Poängen noteras omedelbart. I slutet av spelet delas vinstpoängen genom 5. Summer som inte är delbara med 5 avrundas alltid uppåt. Man spelar vanligtvis upp till 61 poäng. Om en spelare inte kan lägga ut måste denne ta ut en sten ur stocken så länge tills han/hon kan lägga ut. Om alla stenar tagits måste spelarna passa. Det är inte tillåtet att passa om man kan lägga ut.

Femmor och treor: Femmor och treor är en version av "Muggins". Här får spelarna poäng för multiplar av 3 och 5. Varje spelare (upp till fyra) tar upp sju stenar ur stocken. Spelaren med det minsta paret börjar. Varje gång när summan av de båda ändhälfterna kan delas genom 3, 5 eller båda får spelaren en poäng för varje multipel av dessa siffror. På så sätt är det siffran 15 den summa som ger flest poäng, nämligen 8 (5×3 och 3×5). Den spelare eller det par som avslutar spelet får ytterligare en extra poäng. Den som först når upp till 31 poäng har vunnit. Vid lagspel ges differensen mellan de poäng som lagmedlemmarna samlat ihop som vinstpoäng.

Sebastopol: Detta spel är för fyra spelare. Efter att 7 stenar dragits börjar spelaren med dubbelsexan spelet med denna sten. De nästföljande fyra stenarna skall placeras i rät vinkel mot denna. Därefter går det att lägga ut mot var och en av de fyra armarna. Vid de andra dubbla går det bara att lägga i en riktning.

Domino

PL

Gra:

Kamienie domino należy ułożyć na stole punktami do dołu i pomieszać. Jest to zapas. Kamienie wylosowane przez gracza stoją na stole skierowane punktami do gracza lub są trzymane w dłoni gracza. Przy dwóch lub trzech graczach każdy gra dla siebie, przy czterech graczach gra toczy się w parach, przy czym każda para siedzi naprzeciwko siebie. Gra toczy się zawsze w kierunku wskazówek zegara.

Warianty:

Blok: Blok może być rozgrywany przez dwóch, trzech lub czterech graczy. Na początku gry każdy z graczy losuje kamienie domino. Przy dwóch graczach pobiera się siedem kamieni. W pozostałych przypadkach - pięć. Rozpoczyna gracz z najwyższą wartością podwójną i kładzie ten kamień na środku stołu. Następnie drugi gracz umieszcza pasujący kamień (ta sama ilość oczek do tej samej ilości oczek) prostopadłe do pierwszego kamienia. Następnie każdy gracz z kolei umieszcza jeden kamień na jednym z dwóch wolnych końców. Gracz, który nie może nic położyć, musi pasować, to znaczy puka w stół. Gra kończy się, gdy gracz może położyć wszystkie swoje kamienie domino lub gdy żaden z graczy nie może nic położyć. Gracz, który kończy grę, otrzymuje (jako zwycięskie punkty) liczbę wszystkich oczek na kamieniach przeciwników. Przy grze w parach, od punktów pary przegrywającej odejmuje się liczbę oczek partnera. Jeśli wszyscy gracze pasują, to gracz z najmniejszą liczbą punktów otrzymuje zwycięskie punkty. W przypadku par zwycięskie punkty wynikają z różnicy grających par.

Draw: Gra "draw" jest bardzo podobna do gry "blok". Różnice są takie, że rozpocząć można z dowolnym kamieniem i każdy gracz może wziąć tyle kamieni, ile chce. Nawet jeśli właściwie mógłby położyć kamień. Ostatnie dwa kamienie muszą zawsze pozostać w zapasie. Jeśli pierwszy gracz położył swój kamień, to każdy kolejny gracz ma możliwość położenia kamienia lub pobrania jednego lub wielu kamieni z zapasu. Po tym, jak gracz położył kamień, nie może on pobierać żadnych dalszych kamieni. Jeśli wszystkie dozwolone kamienie zostały pobrane z zapasu, to gracze muszą pasować. Przy grze w parach każdy gracz pobiera sześć kamieni, dwa ostatnie pozostają w zapasie.

Muggins („pieć” lub „każde pięć”): Gra "muggins" jest podobna do gry "blok". Dodatkowo jednak, każdy gracz (przez położenie swojego kamienia) próbuje osiągnąć wielokrotność liczby 5 przy sumie dwóch otwartych połówek kamieni. Za każdą wielokrotność 5 jest punkt.

Przykład: Gracz, który zaczyna od podwójnego 5 otrzymuje 2 punkty ($10:5 = 2$). Gdy na jednym końcu łańcucha leży kamień $4:4$, a na drugim końcu $6:6$, to gracz otrzymuje 4 punkty ($20:5 = 4$).

Punkty zostają (odpowiednio) natychmiast dopisane. Na końcu gry zwycięskie punkty zostają podzielone przez 5. Sumy, które nie są podzielne przez 5 są zawsze zaokrąglane w górę. Gra toczy się zwykle do 61 punktów. Jeśli gracz nie może położyć kamienia, to musi on tak długo pobierać kamień z zapasu, aż będzie mógł położyć. Gdy wszystkie kamienie zostały pobrane, to gracze muszą pasować. Niedopuszczalne jest pasowanie, gdy jest możliwość położenia kamienia.

Piątki i trójki: "Piątki i trójki" jest to wersja gry "muggins". Tutaj gracze otrzymują punkty za wielokrotności 3 i 5. Każdy z graczy (maksymalnie czterech) pobiera siedem kamieni z zapasu. Rozpoczyna gracz z najmniejszą wartością podwójną. Zawsze, gdy suma dwóch połówek końcowych podzielna jest przez 3, 5 lub obie wartości, gracz otrzymuje jeden punkt za każdą wielokrotność tych liczb. Tym sposobem liczba 15 jest sumą, która daje najwięcej punktów, czyli $8 (5 \times 3 + 3 \times 5)$. Zawodnik lub para, która zakończyła grę, dostaje dodatkowy punkt. Zwycięzcą jest gracz, który pierwszy osiągnie 31 punktów. Przy grze w parach, różnica punktów zebranych odpowiednio przez każdą z par przyznawana jest jako punkty zwycięskie.

Sebastopol: Jest to gra przeznaczona dla czterech graczy. Po wylosowaniu 7 kamieni, gracz zaczyna grę za pomocą kamienia z podwójną szóstką. Kolejne cztery kamienie muszą być położone prostopadłe do niego. Następnie można położyć kamienie przy każdym z czterech ramion. Przy innych dwójkach można przykładać kamienie tylko w jednym kierunku.

Домино

RU

Игра:

Костяшки домино кладутся на стол лицевой стороной с очками вниз и перемешиваются. Это «базар». Игрок ставит свои костяшки на стол лицевой стороной к себе или держит их в руке. При двух или трех играющих каждый играет за себя, при четырех играющих одна пара игроков играет против другой, причем пара играющих совместно участников сидит друг напротив друг друга. Игра всегда проходит о часовой стрелке.

Варианты:

«Блок»: В «Блок» могут играть два, три или четыре участника. В начале игры каждый из участников берет себе костяшки домино. Если играют двое участников, они берут себе по семь костяшек, если играют больше участников – то по пять. Право начала игры получает участник, у которого на руках самый большой дубль, он выкладывает эту костяшку в центр стола. Теперь второй игрок кладет подходящую костяшку (на половинке костяшки то же число очков, что и на половинке выложенного дубля) под прямым углом к первой. После этого все игроки по очереди выкладывают по костяшке к одному из двух открытых концов выкладываемой цепочки. У кого нет подходящих костяшек, должен пропустить ход – в знак этого он стучит по столу. Игра заканчивается, если один из играющих сумел выложить все свои костяшки домино или если ни кого нет подходящих костяшек, чтобы сделать ход. Участник, который заканчивает игру, получает в качестве выигрыша сумму очков всех костяшек на руках соперников. При игре в парах из очков проигравшей пары вычитается количество очков партнера. Если все игроки пасуют, выигрышные очки получает игрок с минимальным количеством очков. При игре в парах выигрышные очки определяются разницей очков обеих пар.

«Дро»: «Дро» очень похож на вариант «Блок». Различия заключаются в том, что начинать игру можно с любой костяшки и каждый игрок может брать из «базара» столько костяшек, сколько он захочет, даже если бы он мог выложить свою костяшку. Последние две костяшки должны всегда оставаться в «базаре». После того как костяшку положил первый игрок, каждый следующий имеет возможность сразу положить свою или сначала взять из «базара» одну или несколько костяшек. Когда игрок положил костяшку, он больше не имеет права брать из «базара» другие. Когда разрешенное количество костяшек из «базара» будет взято, игроку придется пропускать ход. При игре парами каждый из игроков берет по шесть костяшек, последние две остаются лежать в «базаре».

«Маггинс» («Домино-пятерочка»): «Маггинс» похож на вариант «Блок». Однако дополнительно каждый участник игры пытается положить свою костяшку так, чтобы сумма двух свободных половинок костяшек оказалась кратной числу 5. Количество получаемых при этом очков определяется делением этой суммы на 5.

Пример: Тот, кто начинает игру дублем $5:5$, получает 2 очка ($10:5=2$). Если на одном конце цепочки костяшка $4:4$, а на другом – $6:6$, игрок получил бы 4 очка ($20:5=4$).

Эти очки сразу же записываются. В конце игры полученные очки делятся на 5. Суммы, которые не делятся ровно на 5, всегда округляются. Обычно играют до 61 очка. Если у игрока нет возможности положить костяшку, он должен брать костяшки из «базара» до тех пор, пока он не сумеет сделать ход. Если все костяшки выбраны, игроки пропускают ход. Не разрешается пропускать ход при наличии костяшки, которую можно выставить.

«Пятерочки и троечки»: «Пятерочки и троечки» - это еще одна версия «Маггинс». Здесь игроки получают очки за кратность числам 3 и 5. Каждый игрок (до четырех) вытягивает из базара по семь костяшек. Начинает игру тот, у кого самый маленький дубль. Всякий раз, когда сумма на свободных половинках костяшек делится на 3, 5 или оба числа, игрок получает очки, равные результату деления на каждое из этих чисел. Таким образом, 15 – это сумма, приносящая максимальное количество очков: $8 (5 \times 3 + 3 \times 5)$. Игрок или пара игроков, которые заканчивают игру, получают дополнительное очко. Побеждает тот, кто первым наберет 31 очко. При игре парами разница между собранными парами очками определяет количество очков победителя.

«Севастополь»: Эта игра для четырех участников. После того как игроки вытянут по 7 костяшек, тот, у кого дубль $6:6$, начинает этой костяшкой игру. Следующие четыре костяшки должны быть положены к ней под прямым углом. После этого можно класть костяшки к каждому из четырех концов образовавшегося креста. При других дублях только один может укладывать костяшки в одном направлении.