



6+

whoa! DOMINOES™

12 GAME INSTRUCTIONS

Blind Dominoes

Block and Draw Dominoes

All Fives

Five Up

All Sevens

Bergen

Bingo

Knock-Out

Domino Patience

Five's The Limit

Five Columns

Twelve To Go

Domino Games

BLIND DOMINOES

Players: 2-5

Equipment: 1 Set of Dominoes

This is the simplest of all the domino games. Shuffle the dominoes and each player draws one domino until all the dominoes are evenly distributed. Players place their dominoes face down in a row. The youngest player starts by placing the first domino from their row face up on the table. Players then continue by turning over the first domino from their row face up. If that domino matches suit of the ends, of the dominoes already face up on the table, then the domino is played and the same player turns up his next domino. If the domino does not match, then the domino is placed face down at the bottom of the player row. His turn is now over and play continues to the next player.

Each domino is divided into two parts, or ends, each containing a set of spots. A double domino contains matching ends (6-6, 5-5, etc.)

The first player to get rid of all their dominoes wins.

BLOCK AND DRAW DOMINOES

(Traditional Dominoes)

Players: 2-4

Equipment: 1 Set of Dominoes, Paper to Keep Score

Before play begins, all dominoes are turned face down and mixed. Each player draws five dominoes and stands them on edge before him so that his opponents cannot see his domino faces. The remaining dominoes become the draw pile. Play moves to the left.

Each domino is divided into two parts, or ends, each containing a set of spots. A double domino contains matching ends (6-6, 5-5, etc.), and the player who draws the highest double domino places it in the center of the table to begin the game. If no double was drawn, all dominoes are returned to the draw pile, reshuffled, and redrawn. The second player then tries to match one of his dominoes to one end or side of the double. For example, if the first domino played is a double four, the second player may add any one of his dominoes containing four-spots on one end. The next player may play to the double four, or he may try to match the end of the second domino

played. Players match ends of the dominoes but may play to either end or to either side of a double. Blanks match other blanks. Only one domino may be played at each turn; dominoes are placed lengthwise rather than at right angles except in the case of a double. Doubles are always placed crosswise to the end they match, thereby giving two new directions in which to place dominoes.

If a player cannot match the spots at any open end of a row, he must draw from the extra dominoes until he is able to do so. Should he draw the last domino and still not be able to play, he passes and then tries again on his next turn. A player must play a domino if he is able to do so.

Play continues until one player has used all of his dominoes or until no one can play. If no further plays can be made, and all dominoes have been drawn, the player with no dominoes, or with the least number of points (spots) on his remaining dominoes wins the round. He subtracts the total of his points from the total of each of his opponents points and scores the balance of points from each. Rounds continue until one player scores 100 points. The game is won by the first person to score 100 or more points.

ALL FIVES

Players: 2-4

Equipment: 1 Set of Dominoes, Paper to keep score

This variation of Block and Draw Dominoes only scores if the ends add up to a multiple of five. Each domino is divided into two parts, or ends, each containing a set of spots. A double domino contains matching ends (6-6, 5-5, etc.).

To begin play, shuffle the dominoes and each player draws dominoes, (7 dominoes if 2 players, 5 if 3 or 4 players). The player with the highest double domino goes first, then play continues to the left. Each player plays a domino by matching the ends of the same suit (1's, 2's 3's etc.) and trying to make the open ends add up to a multiple of five. Double Dominoes are laid crosswise and count as the total value (double three is six points). When a player cannot follow suit, the player draws from the pile of remaining dominoes until they can make a play.

The first player to get rid of all their dominoes ends the hand.

Players keep track of the points that are scored during the hand and the player that goes out of dominoes first also gets the points from the dominoes left in the other players hands. Count the total number of spots in each hand and round to the nearest five. For example, if total spots equal seven then round to five points, if total spots equal eight then round to ten points. If the total spots equal twenty-one then the first out player receives twenty points. The first player to 100 points wins.

FIVE UP

Players: 2, 3 or 4

Equipment: 1 Set of Dominoes, Paper to Keep Score

Object: To be the first player to score 61 points

Play: Place all dominoes face down and shuffle them. Draw one domino per player to determine the first player (highest total spots plays first). Each player draws five dominoes. The first player places any domino he chooses. Players take turns laying down a domino, matching the ends by suit, and trying to make the open ends add up to multiples of five.

Each domino is divided into two parts, or ends, each containing a set of spots. A double domino contains matching ends (6-6, 5-5, etc.).

Doubles are laid crosswise. The open ends of the double are counted until another domino is played on it. From that point forward, the open ends of the double are not counted, play continues clockwise until a player runs out of dominoes, ending the hand. If a player cannot play he must draw one domino from the pile. One domino must remain in the pile. If a player cannot play and cannot draw from the pile, he must pass, play continues until one person plays all of their dominoes or no one can make a play, thus ending the hand.

Scoring: One point for each multiple of five (5 – one point, 10 – two points, 15 is three points, etc.). No points are awarded if the sum of the open ends do not add up to a multiple of five. One point for every five spots left on the opponents hand is awarded to the player winning the hand. If the hand is a stalemate, the player with the least number of spots in their hand wins the hand, and is awarded the points. The first player to reach 61 points wins the game. Several hands may be needed.

ALL SEVENS

Players: 2-4

Equipment: 1 Set of Dominoes, Paper to Keep Score

The first player to reach either 50 or 100 points is considered the winner. Each domino is divided into two parts, or ends, each containing a set of spots. A double domino contains matching ends (6-6, 5-5, etc.).

Play: Shuffle all the dominoes, face down.

For two players, draw seven dominoes each. For three or four players, draw five each. The player with the highest double plays first with that double. Play continues in a clockwise direction with players placing one domino end to end only. A domino may only be played if the two ends matched up add up to seven. Example: two played against a five; one played against a six, etc.

There are special dominoes that may be used as wilds and may be played at any time. The wilds are the dominoes that add up to 7; 6-1, 5-2, etc., and the double blank. These are the only dominoes that can unblock an end that has a blank.

Players may draw a domino from the pile even if they have a playable domino. Players who cannot play must draw from the pile until they draw a playable domino or there are no dominoes left in the pile to be drawn. Two dominoes must be left in the pile. The hand is ended when a player is able to play all of their hand, or play is blocked and the player with the lowest spot total remaining in their hand is the winner for that round.

Scoring: The winner is awarded the spot total of the opponents hand(s). If a hand is blocked, the winner is awarded the opponents total spots minus the remaining total of spots on the winners hand.

BERGEN

Players: 2-4

Equipment: 1 Set of Dominoes, Paper to Keep Score

This is a variation of Block and Draw Dominoes in which players try to have the open end suits the same. Shuffle the dominoes and draw six dominoes each. Each domino is divided into two parts, or ends, each containing a set of spots. A double domino contains matching

ends (6-6, 5-5, etc.). The player with the lowest double domino starts and also scores, since both open ends are the same suit. Play continues to the left with each player matching suit to one of the ends. If the player does not have a domino that matches suit then they draw one domino from the pile of remaining dominoes. A player scores two points for making a two ends match and three points for making three ends match.

Play continues until one player goes out. The first player to 15 points is the winner.

Solo play:

BINGO

Players: 1

Equipment: 1 Set of Dominoes

Object: Remove all dominoes from play.

Play: Turn all the dominoes face down, shuffle them well and arrange them all in one long row, side by side. Now turn them all face up in order. Starting from the leftmost end of the row, begin counting from 0 to 12, touching a domino as you speak each number. Add the pips (spots) on each domino as you do so, and if they match the number you speak, you may remove it from the line. When you reach 12 start counting from 0 again, and when you get to the end of the row close up all the gaps and continue counting from the leftmost end of the row.

KNOCK-OUT

Players: 1

Equipment: 1 Set of Dominoes

Object: "Knock Out" all the dominoes.

Play: Turn all the dominoes face down, shuffle them well, and arrange them end to end in one long line. Keeping them in the same position, turn them all face up. If there are any dominoes whose ends match where they touch, you may 'knock' them out of line and close up gap. Carry on doing this as long as you can.

DOMINO PATIENCE

Players: 1

Equipment: 1 Set of Dominoes

Object: Play **all** of the dominoes from your hand.

Play: Shuffle the dominoes face down and draw five. Turn these five face up and play one of them. Now match either end of your first domino with another from your hand. Continue to play to either end. Whenever you find that you are **left only** with dominoes in your hand that **will** not fit on either end, you must draw an extra domino from those **still** face down, and continue doing this until you pick one that you can play.

FIVE'S THE LIMIT

Players: 1

Equipment: 1 Set of Dominoes

Play: This is the same as Domino Patience except that there is the additional rule that you are never **allowed** to have more than five dominoes in your hand at any one time. If you have five unplayable dominoes in your hand you have **lost**.

FIVE COLUMNS

Players: 1

Equipment: 1 Set of Dominoes

Object: Discard **all** twenty-eight dominoes.

Play: Shuffle the dominoes face down. Draw three of them and place them face up. These three are your reserve. Leaving the other twenty-five dominoes face down, arrange them in five columns with five dominoes in each column. Turn them **all** face up, keeping them in the same positions.

The domino at the bottom of each column and the three in reserve are **all** available for play. If the pips (spots) on any two available dominoes add up to twelve, you may remove that pair of dominoes and move them to a discard pile. Discarding a domino from the

bottom of a column makes the domino above it available for play. When the last domino from a column is discarded, the bottom domino from any other column may be moved into its place.

TWELVE TO GO

Players: 1

Equipment: 1 Set of Dominoes

Object: Discard all 28 dominoes.

Play: Shuffle the dominoes face down and draw six of them. Place them face up in front of you. The remaining twenty-two dominoes form the stock: put them to one side for the moment.

If, in the six dominoes you have chosen, there are any two dominoes, which between them have a total of twelve pips, you may discard them. For Example, the 6-2 and the 3-1 or the double-six and the double-blank. Put any discarded dominoes into a waste pile and replace them from the stock so that you always have six dominoes in front of you. If you cannot discard from the six dominoes in your hand, the game is over.



IDEAL®

A Member of the Alex Brands® Family
4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA

alexbrands.com

© 2014 IDEAL® All rights reserved. Made in China.
Logos, graphics and packaging are ©/TM IDEAL®

WARNING! Not suitable for children under 36 months.
Choking hazard. Contains small parts.

OX5406TL
OX5409TL
OX5412TL



6+

whoa! DOMINOES™

12 INSTRUCTIONS DES JEUX

Domino simple
Block and Draw (Traditionnel)
Le Cinq Partout
Le Cinq
Le Sept Partout
Bergen
Bingo
Élimination
Patience
Limite de Cinq
Cinq Colonnes
Le Douze

Jeux de Dominos

DOMINO SIMPLE

Joueurs: 2 à 5

Matériel: 1 Jeu de Dominos

C'est la variante la plus simple de tous les jeux de domino. Mélangez les dominos et chaque joueur prend un domino jusqu'à ce que tous les dominos soient également distribués. Les joueurs placent leurs dominos face cachée dans une rangée. Le joueur le plus jeune commence en plaçant le premier domino de sa rangée face visible sur la table. Les joueurs continuent en retournant le premier domino de sa rangée face visible. Si ce domino correspond au nombre aux extrémités des dominos déjà visibles sur la table, alors le domino est joué et le même joueur retourne son prochain domino. Si le domino ne correspond pas, alors le domino est mis face cachée en bas de la rangée du joueur. Son tour a terminé et le jeu se poursuit avec le prochain joueur.

Chaque domino est divisé en deux parties, ou extrémités, chacune contenant des points. Un double contient des extrémités correspondantes (6-6, 5-5, etc.).

Le premier joueur à se débarrasser de tous ses dominos gagne.

BLOCK AND DRAW

(Domino traditionnel)

Joueurs: 2 à 4

Matériel: 1 Jeu de Dominos, papier pour marquer les points

Avant de commencer, tous les dominos sont tournés face cachée et mélangés. Chacun joueur prend cinq dominos et les met sur le côté avant lui de sorte que les adversaires ne puissent voir la face de ses dominos. Les dominos qui restent deviennent le talon. Le jeu se poursuit à la gauche.

Chaque domino est divisé en deux parties, ou extrémités, chacune contenant des points. Un double contient des extrémités correspondantes (6-6, 5-5, etc.) et le joueur qui prend le double le plus fort le place au centre de la table pour commencer la partie. Si personne n'a pris un double, tous les dominos sont remis au talon, mélangés à nouveau et redistribués.

Le deuxième joueur essaie d'apparier l'un de ses dominos à une extrémité ou à un côté du double. Par exemple, si le premier domino

joué est le double-quatre, le deuxième joueur peut ajouter l'un de ses dominos contenant un quatre sur une extrémité. Le prochain joueur peut jouer sur le double-quatre, ou il peut essayer d'apparier l'extrémité du deuxième domino joué. Les joueurs appariant les extrémités des dominos, pourtant ils peuvent jouer sur l'une ou l'autre extrémité ou sur l'un ou l'autre côté d'un double. Les blancs correspondent aux autres blancs. Un seul domino peut être joué lors de chaque tour; les dominos sont posés dans le sens de la longueur au lieu de perpendiculairement sauf au cas du double. Le Double est toujours mis perpendiculairement à l'extrémité à laquelle il correspond, offrant ainsi deux nouvelles directions pour placer les dominos.

Si un joueur ne peut pas apparier les points avec une extrémité ouverte d'une rangée, il doit piocher une pièce du talon jusqu'à ce qu'il puisse jouer. S'il prend le dernier domino et ne peut pas toujours jouer, il passe son tour et essaie de nouveau lors de son prochain tour. Un joueur doit jouer un domino s'il est en mesure de le faire.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait placé tous ses dominos ou jusqu'à ce que personne ne puisse jouer. Si personne ne puisse jouer davantage et tous les dominos ont été prises, le joueur sans domino, ou avec le moins de points sur ses dominos qui restents gagne la manche. Il soustrait le total de ses points du total du pointage de chacun de ses adversaires et marque le solde des points de chacun. Les manches continuent jusqu'à ce qu'un joueur ait obtenu 100 points. La partie est gagnée par la première personne à marquer 100 points ou plus.

LE CINQ PARTOUT

Joueurs: 2 à 4

Matériel: 1 Jeu de Dominos, papier pour marquer les points

Dans cette variante du jeu Block and Draw, les points sont marqués seulement si les extrémités totalisent un multiple de cinq. Chaque domino est divisé en deux parties, ou extrémités, chacune contenant des points. Un double contient des extrémités correspondantes (6-6, 5-5, etc.).

Pour commencer, mélangez les dominos et chaque joueur tire des dominos, (7 dominos s'il y a 2 joueurs, 5 s'il y a 3 ou 4 joueurs). Le joueur avec le double le plus élevé commence, ensuite le jeu se poursuit à la gauche. Chaque joueur joue un domino en faisant correspondre les extrémités du même nombre (1, 2, 3 etc.) et en essayant d'avoir les extrémités ouvertes totaliser un multiple de cinq. On pose le Double perpendiculairement et on compte sa valeur totale

(double-trois vaut six points). Quand un joueur ne peut pas jouer, il pioche en prenant une pièce du talon des dominos restants jusqu'à ce qu'il puisse en poser une.

Le premier joueur à se débarrasser de tous ses dominos termine la manche.

Les joueurs notent les points qu'ils ont marqués pendant la manche et le joueur qui se débarrasse des dominos le premier obtient également les points sur les dominos qui restent dans les mains des autres joueurs. Comptez le nombre total des points de chaque main arrondi au cinq plus près. Par exemple, si les points totaux égalent sept, alors arrondissez à cinq points, si les points totaux égalent huit, alors arrondissez à dix points. Si les points totaux égalent vingt et un, alors le premier joueur à terminer obtient vingt points. Le premier joueur à obtenir 100 points est le gagnant.

LE CINQ

Joueurs: 2, 3 ou 4

Matériel: 1 Jeu de Dominos, Papier pour marquer les points

Objectif: Être le premier joueur à marquer 61 points

Jouer: Placez tous les dominos face cachée et mélangez-les. Prenez un domino par joueur pour déterminer le premier joueur (le plus de points joue le premier). Chaque joueur prend cinq dominos. Le premier joueur place un domino. Les joueurs posent un domino à tour de rôle, en appariant les extrémités du nombre, et en essayant d'avoir un total d'un multiple de cinq aux extrémités.

Chaque domino est divisé en deux parties, ou extrémités, chacune contenant des points. Un double contient des extrémités correspondantes (6-6, 5-5, etc.).

Posez le Double perpendiculairement. Les extrémités ouvertes du double comptent jusqu'à ce qu'un autre domino soit joué à côté. À partir de ce moment, les extrémités du double ne comptent plus, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur ait joué tous ses dominos, terminant ainsi la main. Si un joueur ne peut pas jouer, il doit prendre un domino du talon. Un domino doit rester dans le talon. Si un joueur ne peut pas jouer et ne peut piocher dans le talon, il doit passer son tour, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une personne joue tous ses dominos ou personne ne puisse jouer, terminant ainsi la main.

Pointage: Un point pour chaque multiple de cinq (5 – un point,

10 – deux points, 15 trois points, etc.). Aucun point n'est attribué si la somme des extrémités ouvertes ne totalise pas un multiple de cinq. Un point pour tous les cinq points qui restent dans la main des adversaires est attribué au joueur qui remporte la main. Si la main est dans l'impasse, le joueur avec le moins de points dans sa main remporte la main, et il marque les points. Le premier joueur à obtenir 61 points gagne la partie. Plusieurs mains peuvent être nécessaires pour déterminer un gagnant.

LE SEPT PARTOUT

Joueurs: 2 à 4

Matériel: 1 Jeu de Dominos, papier pour marquer les points

Le premier joueur à obtenir soit 50, soit 100 points est le vainqueur. Chaque domino est divisé en deux parties, ou extrémités, chacune contenant des points. Un double contient des extrémités correspondantes (6-6, 5-5, etc.).

Jouer: Mélangez tous les dominos, face cachée.

S'il y a deux joueurs, prenez sept dominos chacun. S'il y a trois ou quatre joueurs, prenez cinq pièces chacun. Le joueur avec le double le plus élevé commence en posant ce double. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre avec les joueurs plaçant un domino de bout en bout uniquement. On peut jouer un domino seulement si les deux extrémités appariées totalisent sept. Exemple: le deux joué contre le cinq; le un joué contre le six, etc.

Il y a des dominos spéciaux qui servent de joker et peuvent être joué n'importe quand. Les jokers sont les dominos qui totalisent 7; 6-1, 5-2, etc., et le double blanc. Ce sont les seuls dominos pouvant débloquent une extrémité avec un blanc.

Les joueurs peuvent prendre un domino du talon même s'ils possèdent un domino jouable. Les joueurs qui ne peuvent pas jouer doivent piocher dans le talon jusqu'à ce qu'ils prennent un domino jouable ou qu'il n'y ait aucun domino dans le talon. Deux dominos doivent rester dans le talon. La main se termine quand un joueur peut jouer tous ses dominos, ou quand le jeu est bloqué et le joueur avec le pointage le plus bas dans sa main est le gagnant de cette manche.

Pointage: Le gagnant remporte le total des points dans les mains des adversaires. Si une main est bloquée, le gagnant remporte le total des points des adversaires moins le total des points qui reste dans la main du gagnant.

BERGEN

Joueurs: 2-4

Matériel: 1 Jeu de Dominos, papier pour marquer les points

Une variante du jeu Block and Draw dans lequel les joueurs essaient d'apparier les nombres des extrémités ouvertes. Mélangez les dominos et prenez six dominos chacun. Chaque domino est divisé en deux parties, ou extrémités, chacune contenant des points. Un double contient des extrémités correspondantes (6-6, 5-5, etc.). Le joueur avec le double le plus bas commence et marque des points, puisque les deux extrémités ouvertes sont du même nombre. Le jeu se poursuit à la gauche avec chaque joueur appariant le nombre avec une extrémité. Si le joueur n'a pas de domino qui correspond, il doit piocher une pièce du talon des dominos qui restent. Un joueur marque deux points pour avoir fait apparier deux extrémités et trois points pour avoir fait apparier trois extrémités.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur n'ai plus de pièces. Le premier joueur à obtenir 15 points est le gagnant.

Solitaires:

BINGO

Joueurs: 1

Matériel: 1 Jeu de Dominos

Objectif: Retirer tous les dominos du jeu.

Jeu: Tournez tous les dominos face cachée, mélangez-les bien, puis mettez-les tous dans une longue rangée, côte à côte. Ensuite retournez-les tous face visible par ordre. À partir du bout gauche de la rangée, commencez à compter de 0 à 12, touchant un domino en disant chaque numéro. Ajoutez les points sur chaque domino au fur et à mesure, et s'ils correspondent au numéro que vous dites, vous pouvez le retirer de la ligne. Quand vous atteignez le 12, recommencez depuis le 0, et quand vous atteignez le bout de la rangée, comblez les vides et continuez à compter à partir du bout gauche de la rangée.

ÉLIMINATION

Joueurs: 1

Matériel: 1 Jeu de Dominos

Objectif: Éliminer tous les dominos.

Jouer: Tournez tous les dominos face cachée, mélangez-les bien et arrangez-les de bout en bout dans une longue ligne. En les maintenant dans la même position, retournez-les face visible. S'il y a des dominos dont les extrémités correspondent à leur point de contact, vous pouvez les retirer de la ligne et combler l'écart. Continuez à ce faire aussi longtemps que possible.

PATIENCE

Joueurs: 1

Matériel: 1 Jeu de Dominos

Objectif: Jouez tous les dominos dans votre main.

Jouer: Mélangez les dominos face cachée et prenez-en cinq. Tournez ces cinq dominos face visible et jouez-en un. Puis appariez l'une ou l'autre extrémité de votre premier domino avec un autre dans votre main. Continuez à jouer sur l'une ou l'autre extrémité. Chaque fois que vous vous trouvez avec des dominos dans votre main qui ne conviennent pas à l'une ou l'autre extrémité, vous devez prendre un autre domino dans ceux-ci encore face cachée, et vous devez continuer ainsi jusqu'à ce que vous preniez un domino jouable.

LIMITE DE CINQ

Joueurs: 1

Matériel: 1 Jeu de Dominos

Jouer: Ce jeu est pareil à Patience sauf de l'ajout de la règle que vous ne pouvez jamais posséder plus de cinq dominos dans votre main à tout moment. Si vous avez cinq dominos non jouables dans votre main, vous perdez la partie.

CINQ COLONNES

Joueurs: 1

Matériel: 1 Jeu de Dominos

Objectif: Retirer tous les vingt-huit dominos.

Jouer: Mélangez les dominos face cachée. Tirez-en trois et placez-les face visible. Ces trois sont votre réserve. Laissant les autres vingt-cinq dominos face cachée, arrangez-les en cinq colonnes avec cinq dominos dans chaque colonne. Tournez-les tous face visible, en

maintenant leur position originale.

Le domino en bas de chaque colonne et les trois en réserve sont tous disponibles. Si les points sur deux dominos disponibles totalisent douze, vous pouvez retirer cette paire de dominos et les mettre dans la pile de défausse. L'écart d'un domino du bas d'une colonne rend le domino en dessus disponible. Après la défausse du dernier domino d'une colonne, le domino en bas de toute autre colonne peut prendre sa place.

LE DOUZE

Joueurs: 1

Matériel: 1 Jeu de Dominos

Objectif: Se débarrasser de tous les 28 dominos.

Jouer: Mélangez les dominos face cachée et tirez-en six. Placez-les face visible devant vous. Les autres vingt-deux dominos forment la réserve: mettez-les de côté pour le moment.

Si parmi les six dominos que vous avez choisis, il y a deux dominos avec un total de douze points, vous pouvez les écarter. Par exemple, le 6-2 et le 3-1 ou le double-six et le double-blanc. Mettez les dominos écartés dans une pile et remplacez-les par des pièces de la réserve de sorte que vous ayez toujours six dominos devant vous. Si vous ne pouvez pas écarter aucun domino dans votre main, la partie est terminée.



IDEAL®

Membre de la famille des marques Alex Brands®
4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA

alexbrands.com

© 2014 IDEAL® Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.
Les logos, les graphiques et l'emballage sont des marques de commerce déposées et protégées de IDEAL®

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Risque d'étouffement. Contient des petites pièces.

0X5406TL
0X5409TL
0X5412TL



6+

whoa! DOMINOES™

12 INSTRUCCIONES PARA EL JUEGO

Dominó Ciego
Dominó de Bloqueo y Retiro
Todos Cincos
Cinco Arriba
Todos Sietes
Bergen
Bingo
Noqueado
Dominó Paciencia
Cinco es el Límite
Cinco Columnas
Faltan Doce

Juegos de Dominó

DOMINÓ CIEGO

Jugadores: 2-5

Equipo: 1 Juego de Dominó

Este es el más sencillo de los juegos de dominó. Mezcle las fichas y cada jugador retira una hasta que todas las fichas estén distribuidas uniformemente. Los jugadores colocan sus fichas cara abajo en una fila. El jugador más joven comienza colocando la primera ficha de su fila cara arriba sobre la mesa. Los jugadores continúan volteando la primera ficha de su fila cara arriba. Si esa ficha tiene el mismo número de puntos del extremo de las fichas que ya están sobre la mesa, esa ficha se juega y el mismo jugador voltea su siguiente ficha. Si la ficha no es igual, se coloca cara abajo al final de la fila del jugador. Su turno ha terminado y el juego continúa con el siguiente jugador.

Cada ficha está dividida en dos partes, o extremos, cada una de las cuales contiene un juego de puntos. Una ficha doble contiene extremos iguales (6-6, 5-5, etc.)

El primer jugador que se deshace de todas sus fichas gana.

DOMINÓ DE BLOQUEO Y RETIRO

(Dominó Tradicional)

Jugadores: 2-4

Equipo: 1 Juego de Dominó, papel para llevar el puntaje

Antes de comenzar el juego, todas las fichas se voltean cara abajo y se mezclan. Cada jugador toma cinco fichas y las para sobre uno de sus bordes delante de él de modo que sus oponentes no puedan ver sus puntos. Las restantes fichas constituyen el montón de retiro. El juego continúa hacia la izquierda.

Cada ficha está dividida en dos partes, o extremos, cada una de las cuales tiene un juego de puntos. Una ficha doble contiene extremos iguales (6-6, 5-5, etc.), y el jugador que obtiene la ficha doble más alta la coloca en el centro de la mesa para comenzar el juego. Si no se obtuvo ninguna ficha doble, todas las fichas son devueltas al montón, vueltas a mezclar y retiradas nuevamente.

El segundo jugador luego trata de igualar una de sus fichas a un

extremo o costado del doble. Por ejemplo, si el primer dominó que se juega es un doble cuatro, el segundo jugador puede añadir cualquiera de sus fichas que contengan cuatro puntos en un extremo. El siguiente jugador puede jugar el doble cuatro, o puede tratar de igualar el extremo de la segunda ficha jugada. Los jugadores igualan los extremos de las fichas pero pueden jugar a cualquier extremo o a cualquier lado de un doble. Las fichas sin puntos se igualan con otras sin puntos. Se puede jugar solamente una ficha en cada vuelta; las fichas se colocan a lo largo y no en ángulos rectos excepto en el caso de un doble. Las fichas dobles siempre se colocan al través en el extremo al cual igualan, dando así dos nuevas direcciones en las cuales colocar las fichas.

Si un jugador no puede igualar los puntos de ningún extremo abierto de una fila, debe retirar de las fichas extra hasta que pueda hacerlo. Si hubiese retirado la última ficha y aún no puede jugar, debe pasar y probar nuevamente en su siguiente vuelta. Cada jugador debe jugar una ficha si puede hacerlo.

El juego continúa hasta que uno de los jugadores haya usado todas sus fichas o hasta que ninguno de los jugadores pueda jugar. Si no se pueden hacer nuevos juegos, y todas las fichas han sido retiradas, el jugador que no tiene fichas o que tiene el menor número de puntos en sus fichas restantes gana la vuelta. Este jugador restará el total de sus puntos del total de los puntos de cada uno de sus oponentes y anota como suyos la diferencia con los puntos de cada uno de ellos. Las vueltas continúan hasta que un jugador alcanza 100 puntos. La primera persona que alcanza 100 o más puntos gana el juego.

TODOS CINCO

Jugadores: 2-4

Equipo: 1 Juego de Dominó, papel para llevar el puntaje

Esta variación de Dominó de Bloqueo y Retiro sólo gana puntos si los extremos suman un múltiplo de cinco. Cada ficha de dominó se divide en dos partes, o extremos, cada uno conteniendo diversos puntos. Un dominó doble contiene extremos iguales (6-6, 5-5, etc.).

Para comenzar el juego, se mezclan las fichas de dominó y cada jugador retira fichas, (7 fichas si hay 2 jugadores, 5 si son 3 ó 4 jugadores). El jugador que tiene la ficha doble más alta comienza el juego, luego el juego continúa a la izquierda. Cada jugador juega una ficha igualando los extremos del mismo número de puntos (1's, 2's, 3's, etc.) y tratando de lograr que los extremos abiertos sumen un múltiplo de cinco. Las fichas dobles se colocan a través y cuentan

como el valor total (el doble tres es seis puntos) Cuando un jugador no puede continuar el juego, debe retirar fichas entre las que quedan hasta que pueda hacer un juego.

El primer jugador que se deshace de todas sus fichas de dominó gana la mano.

Los jugadores llevan la cuenta de los puntos que se obtienen durante la mano y el jugador que se deshace primero de todas sus fichas también recibe los puntos de las fichas que se quedan en manos de los otros jugadores. Cuente el total de puntos en cada mano y redondéelos al múltiplo de cinco más cercano. Por ejemplo, si el total de puntos es igual a siete los deben redondear a cinco puntos, si el total de puntos es igual a ocho se deben redondear a diez puntos. Si el total de puntos iguala a veintiuno, el primer jugador que sale recibe veinte puntos. El primer jugador que alcanza 100 puntos gana.

CINCO ARRIBA

Jugadores: 2, 3 o 4

Equipo: 1 Juego de Dominó, Papel para Llevar el Puntaje

Objeto: Ser el primer jugador que alcanza 61 puntos

Juego: Coloca todas las fichas cara abajo y mézclalas. Retira una ficha por cada jugador para determinar al que juega primero (el jugador con el número total de puntos más alto juega primero). Cada jugador retira cinco fichas. El primer jugador coloca la ficha que desea. Cada uno de los jugadores, por turno, coloca una ficha, igualando los puntos en los extremos y tratando de que los extremos abiertos sumen múltiplos de cinco.

Cada ficha de dominó está dividida en dos partes, o extremos, cada una de las cuales contiene un número de puntos. Una ficha doble contiene extremos con el mismo número de puntos (6-6, 5-5, etc.).

Las fichas dobles se colocan a través. Los extremos abiertos de las fichas dobles se cuentan hasta que otra ficha se juegue sobre ella. Desde ese momento en adelante, los extremos abiertos de las fichas dobles no se cuentan, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que a un jugador se le acaben las fichas, con lo que termina la mano. Si un jugador no puede jugar debe retirar una ficha del montón. Una ficha debe quedar en el montón. Si un jugador no puede jugar y no puede retirar del montón, debe pasar, el juego continúa hasta que una persona juega todas sus fichas o nadie puede jugar, con lo que se termina la mano.

Puntaje: Un punto por cada múltiplo de cinco (5 – un punto, 10 – dos puntos, 15 es tres puntos, etc.). No se otorgan puntos si la suma de los extremos abiertos no arroja un múltiplo de cinco. Al jugador que gana la mano se le otorga un punto por cada cinco puntos que quedan en las manos de los oponentes. Si la mano es un empate, el jugador con el menor número de puntos en su mano gana la mano, y se le otorgan los puntos. El primer jugador que alcanza 61 puntos gana el juego. Puede ser necesario jugar varias manos.

TODOS SIETES

Jugadores: 2-4

Equipo: 1 Juego de Dominó, papel para llevar el puntaje

Se considera ganador al primer jugador que alcanza ya sea 50 ó 100 puntos. Cada ficha de dominó se divide en dos partes, o extremos, cada uno conteniendo un número de puntos. Una ficha doble contiene extremos iguales (6-6, 5-5, etc.).

Juego: Mezcle todas las fichas, con la cara hacia abajo.

Para dos jugadores, cada uno toma siete fichas. Para tres o cuatro jugadores, cada uno toma cinco fichas. El jugador con la ficha doble más alta juega primero con esa ficha. El juego continúa hacia la derecha con los jugadores poniendo las fichas solamente extremo a extremo. Sólo se puede jugar una ficha si los dos extremos unidos suman siete. Por ejemplo, dos contra un cinco; uno contra un seis, etc.

Hay fichas especiales que pueden usarse como comodines y que pueden ser jugadas en cualquier momento. Los comodines son las fichas que suman 7; 6-1, 5-2, etc., y el doble cero. Estas son las únicas fichas que pueden levantar el bloqueo de un extremo que tiene un cero.

Los jugadores pueden retirar una ficha del montón aunque tengan una ficha que puedan jugar. Los jugadores que no pueden jugar deben retirar fichas del montón hasta que retiren una ficha que puedan jugar o hasta que ya no queden fichas disponibles en el montón. Debe dejarse dos fichas en el montón. La mano termina cuando un jugador puede jugar todas sus fichas o el juego está bloqueado y el jugador que tiene el menor total de puntos en su mano es el ganador de esa vuelta.

Puntaje: Al ganador se le otorga el total de puntos en la(s) mano(s) del(os) oponente(s). Si una mano es bloqueada, se otorga al ganador el total de los puntos de sus oponentes menos el total de

puntos que permanecen en las manos del ganador.

BERGEN

Jugadores: 2-4

Equipo: 1 Juego de Dominó, papel para llevar el puntaje

Esta es una variación del Dominó de Bloqueo y Retiro en el cual los jugadores tratan de tener iguales los extremos abiertos. Mezclen las fichas y repartan seis fichas a cada jugador. Cada ficha está dividida en dos partes, o extremos, cada uno de los cuales contienen un número de puntos. Una ficha doble contiene extremos con el mismo número de puntos (6-6, 5-5, etc.). El jugador con la ficha doble más baja comienza y también gana puntaje, desde que ambos extremos tienen el mismo número de puntos. El juego continúa hacia la izquierda y cada jugador iguala el número de puntos en uno de los extremos. Si el jugador no tiene una ficha que iguale los puntos tiene que retirar una ficha del montón de las fichas restantes. Un jugador consigue dos puntos cuando iguala en dos extremos y tres puntos cuando iguala en tres extremos.

El juego continúa hasta que uno de los jugadores se retira. El primer jugador que llega a los 15 puntos es el ganador.

Solamente juego:

BINGO

Jugadores: 1

Equipo: 1 Juego de Dominó

Objeto: Retirar todas las fichas del juego.

Juego: Voltee todas las fichas cara abajo, mézclelas bien y colóquelas en una fila larga, lado a lado. Ahora voltéelas hacia arriba en orden.

Comenzando en el extremo izquierdo de la fila, comience a contar de 0 a 12, tocando cada ficha al decir cada número. Sume los puntos de cada ficha al ir contando, y si la suma corresponde al número que ha contado, puede retirar la ficha de la línea. Cuando llegue a 12 comience a contar de 0 nuevamente, y cuando llegue al final de la fila cierre todos los vacíos y continúe contando desde el extremo izquierdo de la fila.

NOQUEADO

Jugadores: 1

Equipo: 1 Juego de Dominó

Objeto: “Noquear” todas las fichas.

Juego: Voltee todas las fichas cara abajo, mézclelas bien, y arréglelas extremo a extremo en una línea larga. Manteniéndolas en la misma posición, voltéelas con la cara hacia arriba. Si hay alguna ficha cuyos extremos se igualan donde se tocan, se les puede “noquear” sacándolas de la línea y cerrando el espacio. Siga haciendo esto hasta donde pueda.

DOMINÓ PACIENCIA

Jugadores: 1

Equipo: 1 Juego de Dominó

Objeto: Jugar todas las fichas de su mano.

Juego: Mezcle todas las fichas cara abajo y retire cinco. Voltee estas cinco cara arriba y juegue una de ellas. Ahora iguale cada extremo de su primera ficha con otra ficha de su mano. Continúe jugando en cualquiera de los dos extremos. Cuando se encuentre que le quedan solamente fichas que no igualan en ninguno de sus dos extremos, debe retirar una ficha extra de las que quedan cara abajo, y continuar haciéndolo hasta retirar una ficha que pueda jugar

CINCO ES EL LÍMITE

Jugadores: 1

Equipo: 1 Juego de Dominó

Juego: Este juego es igual al Dominó Paciencia excepto que hay una regla adicional que un jugador no puede tener más de cinco fichas en su mano en ningún momento. Si en algún momento tiene más de cinco fichas que no pueden jugar en su mano, habrá perdido.

CINCO COLUMNAS

Jugadores: 1

Equipo: 1 Juego de Dominó

Objeto: Descartar todas las veintiocho fichas.

Juego: Mezcle las fichas cara abajo. Retire tres de ellas y colóquelas cara arriba. Estas tres son su reserva. Dejando las otras veinticinco fichas cara abajo, arréguelas en cinco columnas con cinco fichas en cada columna. Voltéelas todas cara arriba, manteniéndolas en sus mismas posiciones.

La ficha al final de cada columna y las tres en reserva están todas disponibles para jugar. Si los puntos en cualesquiera dos de las fichas disponibles suman doce, puede retirar ese par de fichas y ponerlas en un montón de descarte. Al descartar una ficha del final de una columna se hace que la anterior a ella esté disponible para jugar. Cuando se descarta la última ficha de una columna, la última ficha de cualquier otra columna puede ser puesta en su lugar.

FALTAN DOCE

Jugadores: 1

Equipo: 1 Juego de Dominó

Objeto: Descartar todas las 28 fichas.

Juego: Mezcle las fichas con la cara hacia abajo y retire seis de ellas. Colóquelas con la cara hacia arriba delante de usted. Las restantes veintidós fichas conforman las existencias: póngalas a un lado por el momento.

Si, en las seis fichas que ha escogido, hay dos fichas cualesquiera, que tengan un total de doce puntos, puede descartarlas. Por ejemplo, el 6-2 y el 3-1 o el doble-seis y el doble cero. Ponga cualquier ficha descartada en un montón de desecho y reemplácelas de las existencias de manera de tener siempre seis fichas delante de usted. Si no puede descartar las seis fichas en su mano, el juego ha terminado.



IDEAL®

Miembro de la familia Alex Brands®
4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA

alexbrands.com

© 2014 IDEAL® Todos los derechos reservados. Hecho en China.

Los logotipos, gráficos y embalaje son ©/TM IDEAL®

¡ADVERTENCIA! No es adecuado para niños menores de 36 meses.
Peligro de asfixia. Contiene piezas pequeñas.

0X5406TL
0X5409TL
0X5412TL