

## Domino zasady gry.

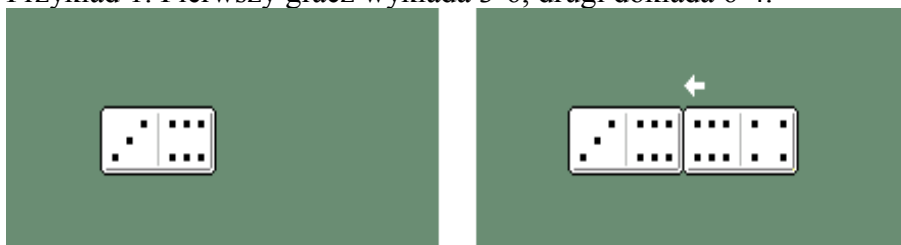
1. Gra strategiczna
2. Liczba graczy 2-6
3. Wiek 4+
4. Czas 10-15 minut

W grze wykorzystuje się klocki (domino), które mają kształt prostokątów, na których obydwu końcach znajduje się pewna liczba oczek od 0 do 12. W zestawie do gry występują klocki z każdą kombinacją oczek i każda kombinacja występuje dokładnie jeden raz.

### Rozgrywka

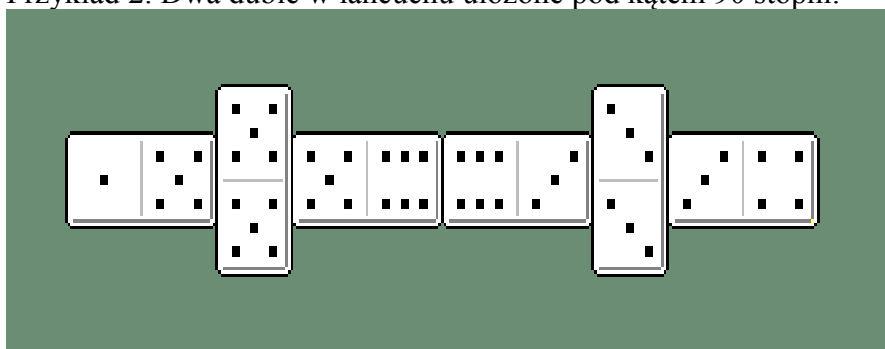
Na początku każdy z graczy otrzymuje po 7 klocków i jeden z uczestników zostaje wylosowany jako rozpoczynający. Wykłada on dowolny ze swoich klocków, rozpoczynając tzw. łańcuch, do którego końców gracze następnie dokładają kolejno po jednym dominie, ale w ten sposób, że liczba oczek na końcach stykających się klocków musi być jednakowa.

Przykład 1. Pierwszy gracz wykłada 3-6, drugi dokłada 6-4.



Klocki, które posiadają jednakową liczbę oczek na obu końcach, to tzw. duple. Duple dokłada się do końców łańcucha obrócone pod kątem 90 stopni, a po wyłożeniu pierwszego dubla układ łańcucha jest modyfikowany, tak by znajdował się on (pierwszy dubel) na samym środku. Istnieje odmiana gry, w której końce pierwszego dubla stanowią dwa dodatkowe końce łańcucha, do których można dokładać kolejne klocki (patrz niżej, rozdz. Odmiany).

Przykład 2. Dwa duple w łańcuchu ułożone pod kątem 90 stopni.

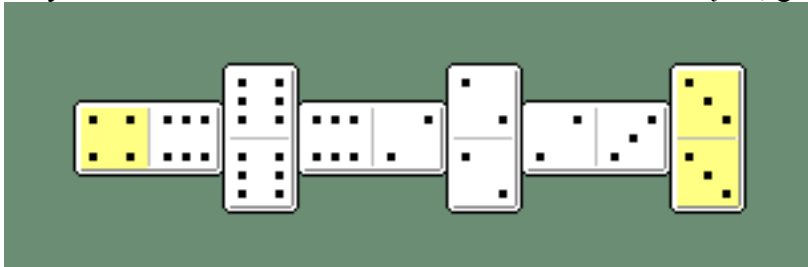


Jeśli gracz nie posiada klocka, który mógłby dołożyć do jednego z końców łańcucha, musi pobrać domino spośród nierozdanych i dołożyć je; jeśli pobrane domino nie może zostać dołożone, pobiera kolejne aż do skutku bądź do wyczerpania nierozdanych klocków (jeśli dojdzie do wyczerpania i nie będzie mógł nic dołożyć, to traci kolejkę).

## Punktacja i zakończenie

Gracze zdobywają punkty, jeśli po wyłożeniu klocka suma oczek na końcach łańcucha jest podzielna przez pięć; otrzymuje wtedy liczbę punktów równą tej sumie. W przypadku dubli do sumy liczą się oczka z obu końców domina.

Przykład 3. Suma oczek na końcach łańcucha równa się 10; gracz uzyskuje 10 pkt.



W momencie wyłożenia przez gracza swojego ostatniego domina następuje koniec rundy; gracz ten wygrywa rundę i otrzymuje liczbę punktów równą sumie oczek na niewykorzystanych klockach przeciwnika, zaokrągloną do najbliższej wielokrotności piątki.

Runda może również zakończyć się w sytuacji, kiedy wyczerpią się nierozdane domina i żaden z graczy nie będzie miał możliwości dołożenia klocka do żadnego z końców łańcucha; rundę wygrywa wtedy ten z nich, który posiada mniejszą sumę oczek na swoich niewykorzystanych klockach i otrzymuje liczbę punktów równą sumie oczek z klocków przeciwnika pomniejszoną o liczbę oczek ze swoich i zaokrągloną do najbliższej wielokrotności piątki.

Zwycięzca rundy wyklada domino jako pierwszy w kolejnej rundzie. Gra toczy się do momentu uzyskania przez któregoś z graczy z góry ustalonej liczby punktów (zwykle 100, 250 lub 500).

## Odmiany

Istnieje możliwość gry w domino z łańcuchem o czterech końcach. Po wyłożeniu pierwszego dubla ułożenie łańcucha jest modyfikowane, tak by znajdował się on na środku, a po dołożeniu klocków do jego boków, możliwe jest również dokładanie od góry i dołu.

Przykład 4. Łańcuch z czterema końcami i dublem 3-3 w środku.

