

UKR **«ДОМІНО»**

Ціль гри

Переможцем гри стає той гравець, кому пощастить набрати 100 та більше балів. Короткий раунд гри – це 50 балів для переможця.

Підготовка до гри

Всі плитки доміно переверніть крапками донизу та ретельно перемішайте. Перед тим, як роздати плитки, потрібно визначити хто почне гру: той, хто витягне плитку з найбільшим значенням – починає. Якщо грають двоє, то кожен отримує по 7 плиток. Якщо троє - четверо – то по 5. Гравці тримають плитки таким чином, щоб суперники на могли побачити їх номінал. З решти плиток складають загальний банк, з якого поповнюють свої запаси гравці.

Хід гри

Гру починає гравець, який володіє плиткою з найбільшим дублем. З неї він і починає свій хід. Щоб визначитись у кого найбільший дубль, хтось з гравців запитує всіх: „У кого дубль 6:6?” Якщо такої плитки ні в кого немає, запитують про наступний дубль, поки не знайдеться гравець з найбільшим дублем. Якщо ні в кого немає дублів, плитки перемішують та то роздають знову.

Під час гри на столі складається ланцюжок з плиток, при цьому кожна наступна плитка приєднується до попередньої так, щоб значення двох приєднаних сторін співпадали.

Наприклад: плитка підходить до плитки

Дублі завжди приєднуються до ланцюжка перпендикулярно. Приєднувати плитки можна до одного з двох кінців ланцюга, тому дублі завжди знаходяться всередині ланцюга.

Наприклад:

Якщо гравець не має плитки, яку може приєднати до ланцюга, він бере плитки з банку до тих пір, доки не витягне ту, яку зможе приєднати. Всі витягнуті плитки гравець залишає собі. Якщо у банку немає плиток, хід переходить до наступного гравця.

Кінець гри

Гру закінчено, коли один з гравців приєднує до ланцюга свою останню плитку. Всі гравці підраховують кількість балів на своїх плитках. Одна крапка = один бал. Бали всіх гравців складаються та переходять до переможця. Гру також вважають закінченою, якщо жоден з гравців не може зробити хід, але у всіх ще залишилися плитки. Гравець з найменшою кількістю балів стає переможцем, та йому також переходить сума балів всіх гравців.

Варіант гри

Якщо перша плитка з банку підходить до ланцюга, гравець приєднує плитку, хід переходить до наступного гравця. Якщо плитка, яку витягнуто з банку, не підходить до ланцюга, гравець залишає її собі та хід одразу переходить до наступного гравця.