

Dominó aquamarine games

Las fichas

El juego de dominó se compone de fichas fabricadas de plástico, madera u otros materiales resistentes. En el frente, las fichas están divididas en dos espacios del mismo tamaño; en cada uno de estos espacios aparece una cantidad de puntos que normalmente van de cero hasta 6, aunque existen juegos donde llegan hasta el 9 (dominó cubano) e incluso hasta el 12.

Las fichas cubren todas las combinaciones posibles de estos números, siendo en total 28 en el juego más común. Existen, por lo tanto, 7 fichas diferentes para cada uno de los números (es decir, 7 fichas con el número 1, 7 con el 2, etc.); este concepto es importante para el juego de dominó. A las fichas que tienen el mismo número en ambos espacios se les llama "dobles" o "mulas", y también son en total 7, de la mula de ceros a la mula de seises. Por último, cada ficha tiene un valor igual a la suma de los puntos en sus espacios; la mula de seises es la ficha de mayor valor, con 12 puntos.

Los jugadores

En la variante más común e interesante del dominó participan 4 jugadores, en dos parejas. Los jugadores se sientan alrededor de una mesa, de manera que los compañeros (integrantes de la misma pareja) se encuentren en lados opuestos de la mesa, frente a frente.

Las parejas pueden formarse de común acuerdo o al azar: cada jugador toma una ficha y cuenta los puntos; los jugadores con las fichas de mayor valor forman una pareja, o bien lo hacen los jugadores con las fichas de mayor y menor valor. Los otros dos jugadores, obviamente, conforman la otra pareja. Se anotan en una hoja los nombres de las parejas, quienes inician con cero puntos.

Estructura del juego

Un juego de dominó se compone de varias partidas. Al final de cada partida, las parejas reciben puntos de acuerdo al resultado de la misma. El juego termina cuando una de las parejas alcanza o supera una cantidad de puntos previamente establecida, que por lo regular son 100; esta pareja pierde el juego.

Inicio del juego

Se colocan las fichas en el centro de la mesa, cara abajo (nadie puede ver los puntos de las fichas). Uno de los jugadores revuelve las fichas, utilizando movimientos circulares con ambas manos. Una vez que las fichas están revueltas, cada jugador toma 7 y las coloca de pie frente a él, de tal forma que ningún otro jugador (ni siquiera su compañero) pueda ver los puntos de las fichas.

Un jugador que tenga entre sus fichas cinco o más mulas, puede indicarlo al resto de los jugadores mostrando sus fichas. Todos los jugadores regresan sus fichas al centro para que sean de nuevo revueltas y tomadas. Este proceso puede repetirse hasta que ningún jugador tenga 5 o más mulas en su mano.

El jugador que posea la mula de seises es el primero en jugar, colocando esta ficha en el centro de la mesa, cara arriba (mostrando los puntos). A partir de ese momento, los jugadores realizarán su jugada, siguiendo el sentido de las manecillas del reloj.

Nota: en algunos lugares se acostumbra jugar en contra de las manecillas del reloj. De cualquier manera, el orden de juego deberá ser el mismo durante todas las partidas.

En su turno, cada jugador debe tomar una de sus fichas y colocarla en la mesa, cara arriba. La ficha debe colocarse en uno de los dos extremos de la línea de fichas que se va formando, de tal manera que los puntos de uno de los lados de la ficha coincida con los puntos del extremo en donde se está colocando la ficha. La figura 1 muestra una posición lograda durante el transcurso de una partida, donde se aprecia la manera correcta de jugar las fichas. Como se puede observar, es una tradición colocar las mulas o dobles de manera transversal, con el fin de facilitar la localización de las mulas y el conteo de las fichas. Una vez que el jugador ha colocado la ficha jugada en su lugar, su turno termina y pasa al siguiente jugador.

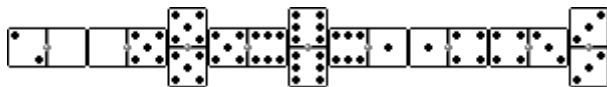


Figura 1 - Posición durante una partida típica de dominó. El jugador en turno puede colocar una ficha que tenga dos o tres puntos en el extremo correspondiente.

Es posible que un jugador se vea imposibilitado a realizar su jugada, cuando ninguna de sus fichas coincide con la cantidad de puntos de ambos extremos del juego. En este caso, el jugador debe hacer notar esta situación, diciendo "paso", "no tengo" o alguna otra frase más o menos folclórica; su turno termina sin colocar ficha alguna y pasa al siguiente jugador.

Final de la partida

La partida continúa, con los jugadores colocando sus fichas como se ha descrito, hasta que se presenta alguna de las dos situaciones siguientes:

1. Dominó

Cuando un jugador coloca su última ficha en la mesa, se dice que ese jugador "dominó" la partida. Él y su compañero son los ganadores de la partida. La pareja perdedora junta sus fichas restantes, cuenta la cantidad de puntos en ellas y se anotan esos puntos en el espacio correspondiente a la pareja perdedora.

2. Cierre

Existen casos en donde ninguno de los jugadores puede continuar la partida. Esto solamente sucede cuando el mismo número está en ambos extremos del juego, y las siete fichas de ese número ya han sido jugadas. En este momento se dice que la partida está cerrada; las parejas reúnen sus fichas restantes y suman los puntos de las mismas. La pareja con menor número de puntos es la ganadora; la pareja perdedora se anota sus puntos en la hoja. Si ambas parejas tienen la misma cantidad de puntos, el jugador que colocó la última ficha (causando el cierre), es el ganador junto con su compañero.

En este aspecto del dominó es probablemente donde existan más variantes. En muchos lugares la decisión del ganador en un cierre es distinta; estas diferencias se mencionarán más adelante.

Partidas siguientes

Para las siguientes partidas, de nuevo se revuelven las fichas. Esta vez, el jugador que inicia no es quien tenga la mula de seises, sino uno de los jugadores de la pareja ganadora. Ambos jugadores deben ponerse de acuerdo para ver quién empieza, pero no se permite describir las fichas que posean ni mucho menos mostrárselas entre ellos para decidir quién inicia la partida.

El jugador que inicia la partida puede hacerlo con la ficha que él desee, aunque no sea una ficha doble. Se dice que el jugador que inicia la partida "lleva la mano" durante esa partida; del mismo modo, la pareja que abre la partida lleva la mano durante la misma. Este es un concepto importante para la estrategia del dominó, pues la pareja que lleva la mano normalmente es la que tiene ventaja durante la partida.

Final del juego

El juego termina cuando una de las parejas alcanza o supera la cantidad de puntos fijada al inicio (normalmente 100). Esta pareja pierde el juego y sus adversarios son los ganadores.

Fabricado por:
COMPUDID S.L. ART: CP014
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
España

aquamarine games
Atención al cliente:91 3164030
customerservice@aquamarinegames.es

FABRICADO EN CHINA

ATENCIÓN: PRODUCTO RECOMENDADO PARA MAYORES DE 7 AÑOS.

¡Advertencia!: NO CONVIENE A NIÑOS MENORES DE 36 MESES
CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS.PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO

RETIRAR TODOS LOS ELEMENTOS DEL EMBALAJE ANTES DE DAR EL JUGUETE AL NIÑO

Dominó aquamarine games

O jogo aparentemente surgiu na China e sua criação é atribuída a um santo soldado chinês chamado Hung Ming, que viveu de 243 a.C a 182 a.C. O conjunto tradicional de dominós, conhecido como sino-europeu, é formado por 28 peças, ou pedras. Cada face retangular de dominó é dividida em duas partes quadradas, ou "pontas", que são marcadas por um número de pontos de 1 a 6 ou deixadas em branco, para representar o zero. Um jogo de dominós é equivalente a um baralho de cartas ou jogo de dados, que podem ser jogados em uma diversidade indeterminada de maneiras

Objetivo do jogo

Para jogar dominó são necessárias 28 fichas retangulares. Cada pedra está dividida em 2 espaços iguais nos que aparece um número de 0 até 6. As pedras abrangem todas as combinações possíveis com estes números.

Pode-se jogar com 2, 3 ou 4 jogadores ou em duplas.

O objetivo do jogo é colocar todas as suas pedras na mesa antes dos adversários e marcar pontos. O jogador que ganha uma rodada, marca pontos segundo as pedras que foram colocadas pelos seus adversários.

A partida terminará quando um jogador ou dupla alcançar a quantidade de pontos indicada nas opções de mesa.

Cada jogador recebe 7 fichas quando começa a rodada. Se na partida houver menos de 4 jogadores, as pedras restantes ficam no dorme para serem compradas.

O jogo começa pelo jogador que tenha a pedra dobrada mais alta (se jogam 4 pessoas, sempre começará quem tem o seis dôbre ou carrilhão). No caso de que nenhum jogador tenha dobradas, começará o jogador que tenha a pedra mais alta. A partir desse momento, os jogadores realizam suas jogadas, por turnos e no sentido anti-horário.

O jogador que começa a partida leva vantagem. Este é um conceito importante para a estratégia do dominó, pois o jogador ou dupla que começa, normalmente, é o que leva a vantagem durante a partida.

COMPUDID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
Espania

Atención al cliente:+3491 3164030
customerservice@aquamarinegames.es

ART. N. CP014 COMPUDID S.L.

¡ATENÇÃO!:

CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 36 MESES.
PIEÇAS PEQUENAS. PERIGO DE ASFIXIA
É ÚTIL CONSERVAR O ENDEREÇO DO FABRICANTE
RETIRAR TODOS OS ELEMENTOS DA EMBALAGEM

Dominó aquamarine games

Domino tiles

The tiles of a domino game are made from plastic, wood or other resistant materials. On the front side, the tiles are divided in 2 squares equally sized. On each one there is an amount of dots which,

usually, varies from 0 to 6, but there are dominoes which dots vary from 0 to 9 (Cuban domino) or from 0 to 12.

There are 28 tiles which cover all possible combinations with the numbers. So, there are 7 different tiles with each number. (7 tiles with number 1, 7 with number 2, etc.); this is an important aspect in domino game. Tiles which have the same number of dots in both squares are called doubles and there are 7, from double 0 to double 6. Finally, the value of each tile is the sum of the dots on the squares; so double 6 is the most valuable tile with 12 points.

The players

The most common and interesting domino variant is for 4 players, divided in two couples. The players who are in the same couple sit in front of each other.

The couples can be designated by mutual agreement or by chance: Each player takes a tile and counts the dots. The players who have the most valuable tiles are in a couple, or another way is to make a match with the player who has the most valuable tile and the one who has the piece with the lowest value. Obviously, the other 2 players make their match. Then, the couples' names are written and both begin the game with 0 marks.

Game structure

The domino game requires more than one game play. At the end of each one, the couples get scores according to the results. The game ends when one of the couples achieve or pass the amount of scores previously established, usually 100, and this couple loses the game.

At the beginning of the game.

Put the tiles face down (no one can't see the tiles' value) on the centre of the table. One of the players mix the tiles in circular movements with both hands and, then, each player takes 7, each one has to stand the tiles in front of him, so the other players, even his mate, can't see the tiles value.

If a player has 5 doubles or more, he has to notify the other players by showing them. All players return the tiles to the centre of the table to mix them again. This process will be repeated until no one has 5 doubles or more.

The player who has the double 6 is the one who starts the game, putting this tile on the centre of the table, face up (showing the number of dots). From this moment, the other players continue in turns clockwise.

Note: Somewhere, people use to play counterclockwise. Anyway, the turns are going to be the same during all the game plays.

Each player has to put one of his tiles on the table, face up, in his turn. The tile has to be placed at one of the ends of the line that is being created in such a way that the dots on one of the squares meet the dots of that end of the line. The following figure (F1) shows an example of a game play, where you can notice the correct way to place the tiles. As you can see, it's a tradition to place the doubles in a cross-cutting manner, to make easier to find the doubles and to count the tiles. Once the player has placed his tile at the line, his turn finishes and the next player continues.

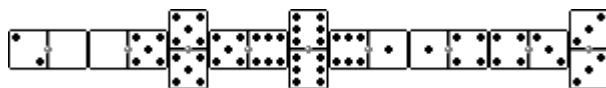


Figure 1 – usual position during a domino game plays. In this case, the player can place a tile which has 2 or 3 dots on at least on one of the squares, during his turn.

However, maybe the player can't play because he doesn't have any tile which meets the amount of dots in both ends of the lines. In this case, he has to notify this situation to the other players by saying "I pass", "I don't have any tiles" or another expression, so his turn finishes without putting any tile on the table and the next player turn begins.

At the end of the game

The game play continues until one of the following situations occurs:

1. Domino

When a player puts his last tile on the table, it's said that this player "dominó" the game play which means that he controlled it. He and his mate are the winners and the losers have to collect all the remaining tiles they have, count the scores and write them down.

2. End line

Sometimes, there are no players who can continue with the game play. It only occurs when there is the same number of dots on the ends of the line and the 7 tiles which have this number have been used already. In this case, it's said that the game play is closed; the couples have to collect all the remaining tiles they have and count the marks. The couple with the lowest number of scores is the winner, and the loser has to write down their marks. If both couples have the same amount of scores, the player who put the last tile on, is the winner as his mate.

In this aspect is where more variants can exist. In many places, the winner makes the decision to end the line in a different way; these differences will be mentioned below.

Following game plays

At the beginning of each game play, the tiles have to be mixed. This time, the player who begins the game play is one of the mates of the winning couple. Both have to agree who is going to start the game play but they can't describe to each other the tiles each one has, and of course they can't show them to each other.

The player who begins the game play, can do it putting any tile on the table, even a double one. It's said that the player who begins the game play "is holding the hand" during that one. In the same way, the couple who begins the game play "is holding the hand" during that one. It's an important concept in domino strategy because the couple who is holding the hand usually has advantage during the game play.

End of the game

The game ends when one of the couples achieves or passes the amount of scores previously established, usually 100, and this couple loses the game and his opponents are the winners.

Manufacture By:
COMPUDID S.L. ART: CP014
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
Spain

aquamarine games
Customer service: +3491 3164030
customerservice@aquamarinegames.es

WARNING: RECOMMENDED FOR CHILDREN UNDER 7 YEARS.

Warning! Not suitable for children under 36 months

Warning! Choking Hazard-small parts.

REMOVE ALL PACKAGING BEFORE GIVING TO YOUR CHILD

Domino Aquamarine games

Die Dominosteine

Das Dominospiel besteht aus Dominosteinen, die aus Kunststoff, Holz oder anderen widerstandsfähigen Materialien bestehen. Auf der Vorderseite sind die Dominosteine in zwei gleich große Felder unterteilt; in jedem dieser Felder befindet sich eine Anzahl von Punkten, die in der Regel von Null bis 6 reicht, es gibt aber auch Spiele, bei denen sie bis 9 (kubanische Dominosteine) und sogar bis 12 reichen.

Die Dominosteine decken alle möglichen Kombinationen dieser Zahlen ab, im gängigsten Spiel sind es insgesamt 28. Es gibt also 7 verschiedene Dominosteine für jede der Zahlen (z. B. 7 Dominosteine mit der Zahl 1, 7 mit der Zahl 2 usw.); dieses Konzept ist für das Dominospiel wichtig. Die Dominosteine, die in beiden Feldern die gleiche Zahl haben, werden "Pasch" oder "Maultier" genannt, und es gibt auch insgesamt 7, vom Maultier der Nullen bis zum Maultier der Sechsen. Schließlich hat jeder Stein einen Wert, der der Summe der Punkte in seinen Feldern entspricht; der Sechser-Domino ist mit 12 Punkten der wertvollste Stein.

Die Spieler

Die häufigste und interessanteste Variante des Dominospiels besteht aus 4 Spielern, die sich in zwei Paaren aufteilen. Die Spieler sitzen um einen Tisch herum, so dass sich die Partner (Mitglieder desselben Paares) auf gegenüberliegenden Seiten des Tisches befinden und sich gegenüberstehen.

Die Paare können in gegenseitigem Einvernehmen oder nach dem Zufallsprinzip gebildet werden: Jeder Spieler nimmt einen Chip und zählt die Punkte; die Spieler mit den Chips mit dem höchsten Wert bilden ein Paar, oder die Spieler mit den Chips mit dem höchsten und niedrigsten Wert bilden ein Paar. Die beiden anderen Spieler bilden natürlich das andere Paar. Die Namen der Paare, die mit null Punkten beginnen, werden auf einem Blatt Papier notiert.

Aufbau des Spiels

Ein Dominospiel besteht aus mehreren Partien. Am Ende eines jeden Spiels erhalten die Paare je nach Ergebnis des Spiels Punkte. Das Spiel endet, wenn eines der Paare eine vorher festgelegte Punktzahl, in der Regel 100, erreicht oder überschreitet; dieses Paar verliert das Spiel.

Beginn des Spiels

Die Steine werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt (niemand kann die Punkte auf den Steinen sehen). Einer der Spieler mischt die Steine, indem er mit beiden Händen kreisende Bewegungen macht. Sobald die Steine gemischt sind, nimmt jeder Spieler 7 Steine und legt sie vor sich hin, so dass kein anderer Spieler (auch nicht sein Partner) die Punkte auf den Steinen sehen kann.

Ein Spieler, der fünf oder mehr Maultiere unter seinen Steinen hat, kann dies den anderen Spielern durch Zeigen seiner Steine anzeigen. Alle Spieler bringen ihre Spielsteine zurück in die Mitte, wo sie neu gemischt und wieder aufgenommen werden. Dieser Vorgang kann so lange wiederholt werden, bis kein Spieler mehr 5 oder mehr Maultiere auf der Hand hat.

Der Spieler, der den Sechser-Muli hat, ist der erste, der spielt, indem er diesen Stein mit der Oberseite nach oben in die Mitte des Tisches legt (mit den Punkten). Von diesem Moment an machen die Spieler ihren Zug im Uhrzeigersinn.

Hinweis: An manchen Orten ist es üblich, gegen den Uhrzeigersinn zu spielen. In jedem Fall muss die Spielreihenfolge für alle Spiele gleich sein.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, nimmt er einen seiner Steine und legt ihn mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Der Stein muss an einem der beiden Enden der sich bildenden Steinreihe platziert werden, so dass die Punkte auf einer Seite des Steins mit den Punkten an dem Ende, an dem der Stein platziert wird, übereinstimmen.

Abbildung 1 zeigt eine Position, die im Laufe eines Spiels erreicht wurde und in der die richtige Spielweise der Steine zu erkennen ist. Wie man sieht, ist es Tradition, die Maultiere oder Paschs kreuzweise zu setzen, um das Auffinden der Maultiere und das Zählen der Steine zu erleichtern. Sobald der Spieler das gespielte Plättchen an seinen Platz gelegt hat, ist sein Zug beendet und geht an den nächsten Spieler über.

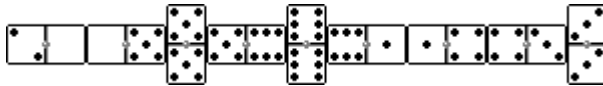


Abbildung 1 - Position während eines typischen Dominospiels. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann einen Dominostein setzen, der zwei oder drei Punkte auf dem entsprechenden Ende hat.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler an seinem Zug gehindert wird, wenn keiner seiner Steine mit der Anzahl der Punkte an einem Ende der Reihe übereinstimmt. In diesem Fall muss der Spieler dies mitteilen, indem er sagt: "Ich passe", "Ich habe keine" oder eine andere mehr oder weniger folkloristische Formulierung; sein Zug endet, ohne dass er einen Stein gesetzt hat, und geht an den nächsten Spieler über.

Ende des Spiels

Das Spiel wird fortgesetzt, wobei die Spieler ihre Spielsteine wie oben beschrieben setzen, bis eine der beiden folgenden Situationen eintritt:

1) Domino

Wenn ein Spieler seinen letzten Stein auf den Tisch legt, hat er das Spiel "dominiert". Er und sein Partner sind die Gewinner des Spiels. Das Verliererpaar sammelt seine verbleibenden Dominosteine ein, zählt die darauf befindlichen Punkte, und diese werden in das Feld des Verliererpaars eingetragen.

2. Schließen

Es gibt Fälle, in denen keiner der beiden Spieler das Spiel fortsetzen kann. Dies ist nur dann der Fall, wenn an beiden Enden des Spiels die gleiche Zahl liegt und alle sieben Steine dieser Zahl bereits gespielt wurden. In diesem Fall gilt das Spiel als beendet; die Paare sammeln ihre verbliebenen Steine ein und zählen ihre Punkte zusammen. Das Paar mit der niedrigsten Punktzahl ist der Gewinner; das Verliererpaar notiert seine Punkte auf dem Blatt. Wenn beide Paare die gleiche Punktzahl haben, gewinnt der Spieler, der den letzten Stein gesetzt hat (und damit das Spiel beendet), zusammen mit seinem Partner.

Bei diesem Aspekt des Dominospiels gibt es wahrscheinlich die meisten Varianten. Vielerorts wird die Entscheidung über den Gewinner bei einem Close anders getroffen; auf diese Unterschiede wird später noch eingegangen.

Nachfolgende Spiele

Bei den folgenden Spielen werden die Steine wieder neu gemischt. Diesmal ist der Startspieler nicht derjenige mit dem Sechser-Kuli, sondern einer der Spieler des Gewinnerpaars. Beide Spieler müssen sich darauf einigen, wer anfängt, dürfen aber ihre Steine nicht beschreiben, geschweige denn sich gegenseitig zeigen, um zu entscheiden, wer anfängt.

Der Spieler, der das Spiel beginnt, darf dies mit einem beliebigen Stein seiner Wahl tun, auch wenn es sich nicht um einen Doppelstein handelt. Man sagt, dass der Spieler, der das Spiel beginnt, während des Spiels "das Blatt in der Hand hält"; ebenso hält das Eröffnungspaar während des Spiels das Blatt in der Hand. Dies ist ein wichtiges Konzept für die Dominostrategie, da das Paar, das das Blatt in der Hand hält, in der Regel den Vorteil im Spiel hat.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn eines der Paare die zu Beginn des Spiels festgelegte Punktzahl (normalerweise 100) erreicht oder überschreitet. Dieses Paar verliert das Spiel und seine Gegner sind die Gewinner.

Hergestellt von:

aquamarine games

COMPUDID S.L. ART: CP014

Kundendienst:91 3164030

C/Angelita Camarero 5C

customerservice@aquamarinegames.es

28035 Madrid

Spanien

ACHTUNG!: DAS PRODUKT WIRD FÜR KINDER ÜBER 7 JAHREN EMPFOHLEN.

WARNUNG: NICHT GEEIGNET FÜR KINDER UNTER 36 MONATEN

ENTHÄLT KLEINTEILE. VERSCHLUCKUNGSGEFAHR.

ENTFERNEN SIE ALLE TEILE DER VERPACKUNG, BEVOR SIE DAS SPIELZEUG AN IHR KIND GEBEN.