

## 3 Modalidades de juego en 1

---

El juego que acaba de adquirir, es un trabajo realizado con toda la ilusión y un diseño exclusivo por parte de los diseñadores de nuestra marca aquamarine games.

Desde aquamarine games les damos las gracias por depositar su confianza en nuestros productos, y esperamos que disfruten del juego.

Se proponen **3 diferentes modalidades de juego**, que lo hace más entretenido y variado. **De 2 a 4 jugadores.**

### COMPONENTES DE AQU DOMINO:

El juego se compone de:

- **56 fichas** triangulares, que contienen un número del 0 al 5 en cada uno de sus 3 vértices. Las fichas que muestran el mismo número en cada uno de sus 3 vértices se llaman tríos.

Las fichas tienen forma de triángulo equilátero. Esta forma permite casar cada lado con los lados de otras fichas, haciendo coincidir los números de los vértices de los lados contiguos de cada ficha.

- **Una ficha comodín**, que no muestra ninguna numeración sino la imagen de un jocker y que puede usarse en todos los casos, uniéndola a cualquier ficha, independientemente de la numeración.

- **4 atriles** para que cada jugador pueda colocar sus fichas durante el juego, sin que los jugadores contrarios puedan verlas.

- **Bolsa textil** tanto para guardar las fichas como para su extracción de forma aleatoria durante el desarrollo del juego.

### REGLAS DE JUEGO:

- **Modalidad de Juego 1: "El clásico":**

- **Objetivo del Juego:**

Ganará el jugador que consiga la máxima puntuación ( que se fija previamente entre los jugadores, pueden ser 200,300,400 puntos , etc) sumando las puntuaciones de diferentes partidas.

- **Cómo se alcanza el objetivo:**

Antes de comenzar el juego, se dispondrá de lápiz y papel, para poder anotar las diferentes puntuaciones de los jugadores.

Cada jugador deberá extraer de la bolsa 9 fichas de forma aleatoria y las coloca en su atril, sin que el resto de jugadores las vea.

Comienza el jugador que tenga el comodín, o en su defecto, el que tenga el trío más alto , entendiendo como tal la ficha con los tres números iguales en cada uno de sus vértices.

Si ningún jugador tuviera un trío, se van robando fichas progresivamente hasta que un jugador consiga sacar un comodín o en su defecto un trío. El resto de jugadores sigue turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Si el comodín se obtiene en el primer reparto de fichas, esta deberá ser la primera ficha que el jugador deberá colocar sobre la mesa y no la mayor triada si la tuviera. El jugador que ha arrancado con el comodín, sumará 40 puntos de bonus y además podrá poner 3 fichas más sobre la mesa junto a cada una de las caras del comodín. Esta es la gran ventaja que tiene el jugador al que la suerte le acompaña con el comodín.

Si el jugador que comienza lo hace con un trío, obtiene un bonus de 10 puntos, además de su propia puntuación que se obtiene con la suma de los tres números de la ficha. por ejemplo: si sale con la triada del 5, tendría 10 puntos de bonus mas 15 puntos resultantes de la propia ficha, es decir un total de 25 puntos.

El juego continua siguiendo turnos en el sentido de las agujas del reloj; cada jugador colocará fichas haciendo coincidir la numeración del lado de la ficha a colocar, con las que están sobre la mesa. Podrá colocar tantas como tenga o quiera, una o varias. Cada ficha que se coloca en la mesa va anotando puntos al jugador que la ha colocado. La puntuación resulta de la suma de los tres números que cada ficha tiene en sus tres vértices.

Si un jugador en su turno, no tiene ficha para colocar, o bien no desea hacerlo como estrategia de juego, entonces deberá robar obligatoriamente una ficha de la bolsa. Tras robar el jugador no podrá colocar ficha en ese turno y deberá descontar de su puntuación global 5 puntos como penalización por extracción de ficha. Si lo que extrae es el comodín, lo puede usar en el turno siguiente, pudiendo también reservarlo. Eso sí, si la partida acaba por descarte de uno de los jugadores, el que queda pillado con el comodín tiene una penalización de - 75 puntos.

Si se da el caso que se acaban todas las fichas de la bolsa y un jugador no puede colocar ficha, tiene que pasar turno, y pierde también 5 puntos como si hubiera robado.

Gana el jugador que se descarte de todas su fichas, añadiendo además a su puntuación 50 puntos de bonus.

Puede ocurrir que el juego se bloquee por la imposibilidad de que ninguno de los jugadores pueda colocar ficha, y que además no queden fichas para robar en la bolsa. En ese caso, gana el jugador cuyas fichas en los atriles sumen menos puntos que las del resto de jugadores y el bonus será sólo de 25 puntos.

#### **\* Particularidad del comodín:**

La buena noticia de tener el comodín es que puedes salir en todo momento con él, casarlo con todas las fichas y también poner junto a él cualquier ficha, sea cual sea la numeración que tenga en cada lado.

Si el comodín está en la mesa rodeado por fichas en sus tres lados, y tú tienes en tu atril una ficha que por su numeración encaje en el lugar del comodín, entonces puedes sustituirlo y quedarte con él. En este caso no hay ni bonus ni penalización.

#### **- Modalidad de Juego 2: "El Rápido":**

Se desarrolla en una única partida y sin contabilizar puntos, por eso la partida es más rápida.

#### **- Objetivo del Juego:**

Ganará el jugador que consiga descartarse antes de todas sus fichas de su atril.

#### **- Cómo se alcanza el objetivo:**

Cada jugador deberá extraer de la bolsa de forma aleatoria, sin que el resto de jugadores las vea y las coloca en su atril:

- 10 fichas si son 4 jugadores
- 11 fichas si son 3 jugadores
- 12 fichas si son 2 jugadores.

Comienza el jugador que tenga el comodín, o en su defecto el trío más alto, entendiendo como tal la ficha con los tres números iguales en cada uno de sus vértices.

Si el comodín se obtiene en el primer reparto de fichas, esta deberá ser la primera ficha que el jugador deberá colocar sobre la mesa y no el trío más alto si lo tuviera. El jugador que ha arrancado con el comodín, podrá poner 3 fichas más sobre la mesa junto a cada una de las caras del comodín. Esta es la gran ventaja que tiene el jugador al que la suerte le acompaña con el comodín.

Si ningún jugador tuviera comodín o trío, se van robando fichas progresivamente hasta que un jugador consiga sacar una de ellas. El resto de jugadores sigue turnos en el sentido de las agujas del reloj.

A continuación y siguiendo turnos, cada jugador colocará fichas haciendo coincidir la numeración del lado de la ficha a colocar, con las que están sobre la mesa. Podrá colocar tantas como tenga o quiera, una o varias.

Si un jugador en su turno, no tiene ficha para colocar, o bien no desea hacerlo como estrategia de juego, entonces deberá robar obligatoriamente una ficha de la bolsa. Tras robar el jugador no podrá colocar ficha en ese turno y deberá descontar de su puntuación global 5 puntos como penalización por extracción de ficha. Si lo que extrae es el comodín, lo puede usar en el turno siguiente, pudiendo también reservarlo. Eso sí, si la partida acaba por descarte de uno de los jugadores, el que queda pillado con el comodín tiene una penalización de - 75 puntos.

Ganará el jugador que consiga descartarse antes de todas sus fichas de su atril, y la partida continua hasta que todos los jugadores se descarten o bien se llegue a tablas (bloqueo del juego por imposibilidad de poder colocar más fichas), por lo que el segundo, tercero y cuarto ganador, serán los que menos fichas tengan en sus atriles respectivamente.

Esta modalidad de juego se recomienda para que los más pequeños se animen a jugar y puedan desarrollar el reconocimiento numérico aun sin saber sumar.

### - Modalidad de Juego 3: "Comodín Traidor":

Se desarrolla en varias partidas y se contabilizan puntos , no por jugadas ,sino al terminar cada partida.

#### - Objetivo del Juego:

Pierde el jugador que alcance el número de puntos consensuado previamente entre los jugadores ( 200,300 , 400 puntos).

Se jugarán tantas partidas como sean necesarias hasta que un jugador alcance dicha puntuación.

#### - Cómo se alcanza el objetivo:

Antes de comenzar el juego, se dispondrá de lápiz y papel, para poder anotar las diferentes puntuaciones de los jugadores al final de cada partida.

Cada jugador deberá extraer de la bolsa de forma aleatoria, sin que el resto de jugadores las vea y las coloca en su atril:

- 10 fichas si son 4 jugadores
- 11 fichas si son 3 jugadores
- 12 fichas si son 2 jugadores.

La ficha del comodín, ha de utilizarse siempre que se tenga, es decir, no se puede reservar para jugadas posteriores en los atriles.

Comienza el jugador que tenga el comodín , o en su defecto el trío más alto , entendiéndose como tal la ficha con los tres números iguales en cada uno de sus vértices.

Si el comodín se obtiene en el primer reparto de fichas, esta deberá ser la primera ficha que el jugador deberá colocar sobre la mesa y no el trío más alto si lo tuviera. El jugador que ha arrancado con el comodín, podrá poner 3 fichas más sobre la mesa junto a cada una de las caras del comodín. Esta es la gran ventaja que tiene el jugador al que la suerte le acompaña con el comodín.

Si ningún jugador tuviera comodín o trío, se van robando fichas progresivamente hasta que un jugador consiga sacar una de ellas. El resto de jugadores sigue turnos en el sentido de las agujas del reloj.

A continuación y siguiendo turnos, cada jugador colocará fichas haciendo coincidir la numeración del lado de la ficha a colocar, con las que están sobre la mesa. Podrá colocar tantas como tenga o quiera, una o varias.

Si el comodín se obtiene por extracción de ficha durante la partida, entonces se convierte en tu enemigo ya que estarás obligado a soltarlo inmediatamente, dando ventaja al jugador del siguiente turno, que podrá colocar al menos seguro una ficha, y en el mejor de los casos 2 fichas.

Se da por acabada la partida, cuando un jugador se descarta de todas sus fichas. Este jugador, por haber ganado la partida individual, tendrá un bonus de -50 puntos ( obteniendo así ventaja en la suma final de puntos, ya que este bonus le restaría 50). El resto de los jugadores tendrán que sumar todos los números contenidos en las fichas que tengan en ese momento en sus respectivos atriles, obteniendo así sus diferentes puntuaciones a anotar.

Se van desarrollando tantas partidas como lo requiera el juego, y pierde el jugador que suma antes la puntuación decidida al principio.

**Fabricado y Distribuido por:**  
**COMPUDID S.L.**  
**C/Angelita Camarero 5C**  
**28035 Madrid**  
**España**

**aquamarine games**  
**Atención al cliente:91 3164030**

**Recomendado para mayores de 7 años**  
**ART. N. CP053 COMPUDID S.L.**  
**¡ADVERTENCIA!**  
**NO CONVENIENTE PARA MENORES**  
**DE 36 MESES. PIEZAS PEQUEÑAS**  
**RETIRAR TODOS LOS ELEMENTOS DEL EMBALAJE ANTES DE DAR EL JUGUETE AL NIÑO**

## 3 modalidades de jogo em 1

---

### 3 modalidades de jogo em 1

O jogo que você acabou de adquirir, é um trabalho feito com toda a ilusão e um design exclusivo dos designers dos jogos Aquamarine da nossa marca.

De jogos de **aquamarine games**, agradecemos por depositar sua confiança em nossos produtos e esperamos que você goste do jogo.

São propostos 3 modos de jogo diferentes, o que o torna mais divertido e variado. De 2 a 4 jogadores.

### COMPONENTES DO AQU DOMINO:

O jogo é composto por:

- 56 blocos triangulares, que contêm um número de 0 a 5 em cada um dos seus três vértices. Os chips que mostram o mesmo número em cada um dos seus três vértices são chamados de trios.

As cartas têm a forma de um triângulo equilátero. Essa forma permite que você combine cada lado com os lados de outros ladrilhos, combinando os números dos vértices dos lados adjacentes de cada ladrilho.

- Um caractere curinga, que não mostra numeração, mas a imagem de um joker e pode ser usado em todos os casos, unindo-o a qualquer cartão, independentemente da numeração.

- 4 lechas para que cada jogador possa colocar suas fichas durante o jogo, sem que os jogadores adversários possam vê-las.

- Bolsa têxtil para armazenar as fichas e extraí-las aleatoriamente durante o desenvolvimento do jogo.

### REGRAS DO JOGO:

#### - Modalidade do jogo 1: "O clássico":

- Objetivo do Jogo:

O jogador que obtiver a pontuação mais alta (que é previamente definida entre os jogadores, pode ser de 200.300.400 pontos, etc.) adicionará as pontuações de diferentes jogos.

- Como o objetivo é alcançado:

Antes de iniciar o jogo, lápis e papel estarão disponíveis para registrar as diferentes pontuações dos jogadores.

Cada jogador deve sacar 9 fichas da bolsa aleatoriamente e colocá-las em seu púlpito, sem que os outros jogadores as vejam.

Comece o jogador com o curinga ou, na sua falta, aquele com o maior trio, entendendo assim a carta com os três números iguais em cada um dos seus vértices.

Se nenhum jogador tiver um trio, eles irão roubar fichas progressivamente até que um jogador consiga desenhar um curinga ou falhar um trio. O resto dos jogadores seguem voltas no sentido horário

Se o curinga for obtido na primeira distribuição de fichas, este deve ser o primeiro chip que o jogador deve colocar na mesa e não a maior tríade se ele tiver uma. O jogador que começou com o wild card, adicionará 40 pontos de bônus e também poderá colocar mais 3 tiles na mesa ao lado de cada um dos rostos do wild card. Essa é a grande vantagem de o jogador ter sorte com o curinga.

Se o jogador que começa faz isso com um trio, ele recebe um bônus de 10 pontos, além de sua própria pontuação obtida com a soma dos três números no cartão. por exemplo: se vier com a tríade de 5, terá 10 pontos de bônus mais 15 pontos resultantes do próprio chip, ou seja, um total de 25 pontos

O jogo continua a seguir no sentido horário; cada jogador colocará fichas correspondentes à numeração do lado do cartão a ser colocado, com as da mesa. Você pode colocar quantos você quiser ou quiser, um ou mais. Cada ficha que é colocada na mesa vai marcando pontos para o jogador que a colocou. A pontuação resulta da soma dos três números que cada bloco possui em seus três vértices.

Se um jogador, por sua vez, não tem fichas para colocar, ou não quer fazer como uma estratégia de jogo, então ele deve necessariamente sacar uma ficha da bolsa. Após roubar, o jogador não poderá colocar um chip nesse turno e deve deduzir 5 pontos de sua pontuação geral como

penalidade pela extração de fichas. Se o que você extrair for o curinga, você poderá usá-lo no próximo turno e também poderá reservá-lo. É claro que, se o jogo terminar descartando um dos jogadores, aquele que for pego pelo wild card terá uma penalidade de - 75 pontos.

Se for o caso de todas as fichas da bolsa terem acabado e um jogador não conseguir colocar um chip, ele deve se revezar, e ele também perde 5 pontos como se tivesse roubado.

Ganhe o jogador que descartar todas as suas fichas, adicionando à sua pontuação 50 pontos de bônus.

Pode acontecer que o jogo seja bloqueado pela impossibilidade de que nenhum dos jogadores possa colocar um chip, e que também não haja fichas para roubar na mala. Nesse caso, o jogador cujas fichas nas arquibancadas ganham menos pontos que os outros jogadores ganha e o bônus será de apenas 25 pontos.

#### \* **Recurso especial do curinga:**

A boa notícia de ter o curinga é que você pode sair a qualquer momento com ele, casar com todas as cartas e também colocar qualquer carta ao lado, qualquer número que você tenha em cada lado.

Se o curinga está na mesa cercado por fichas em seus três lados, e você tem uma ficha no seu púlpito que, pela sua numeração, encaixa no lugar do curinga, então você pode substituí-lo e ficar com ele. Neste caso não há bônus ou penalidade

#### **Modalidade do Jogo 2: "El Rápido":**

Ele é desenvolvido em um único jogo e sem contar pontos, é por isso que o jogo é mais rápido.

##### - **Objetivo do Jogo:**

O jogador que for descartado antes de todas as suas fichas de seu púlpito vencerem.

##### - **Como o objetivo é alcançado:**

Cada jogador deve sacar da bolsa aleatoriamente, sem que os outros jogadores os vejam e os coloque em seu púlpito:

ou 10 fichas se forem 4 jogadores

ou 11 fichas se forem 3 jogadores

ou 12 fichas, se forem dois jogadores.

Comece o jogador que tiver o curinga ou falhe no trio mais alto, entendendo assim a carta com três números iguais em cada um dos seus vértices.

Se o curinga for obtido na primeira distribuição de fichas, este deve ser o primeiro chip que o jogador deve colocar na mesa e não o trio mais alto se ele tiver um. O jogador que começou com o wild card poderá colocar mais 3 tiles na mesa ao lado de cada um dos rostos do wild card. Essa é a grande vantagem de o jogador ter sorte com o curinga.

Se nenhum jogador tiver um wild card ou um trio, os cards serão roubados progressivamente até que um jogador consiga sacar um deles. O resto dos jogadores seguem voltas no sentido horário

Depois e depois de turnos, cada jogador colocará fichas correspondentes à numeração do lado da carta a ser colocada, com as da mesa. Você pode colocar quantos você quiser ou quiser, um ou mais.

Se um jogador, por sua vez, não tem fichas para colocar, ou não quer fazer como uma estratégia de jogo, então ele deve necessariamente sacar uma ficha da bolsa. Após roubar, o jogador não poderá colocar um chip nesse turno e deve deduzir 5 pontos de sua pontuação geral como penalidade pela extração de fichas. Se o que você extrair for o curinga, você poderá usá-lo no próximo turno e também poderá reservá-lo. É claro que, se o jogo terminar descartando um dos jogadores, aquele que for pego pelo wild card terá uma penalidade de - 75 pontos.

O jogador que for descartado antes de todas as suas fichas chegarem, e o jogo continua até que todos os jogadores sejam descartados ou as mesas sejam atingidas (bloqueando o jogo devido à impossibilidade de colocar mais fichas), de modo que o segundo, terceiro e quarto vencedores, serão aqueles que têm menos fichas em suas estantes, respectivamente.

Recomenda-se este modo de jogo para que os mais novos sejam encorajados a jogar e possam desenvolver o reconhecimento numérico mesmo sem saber como adicionar

#### - **Modo de Jogo 3: "Betrayer Joker":**

Ele é desenvolvido em vários jogos e os pontos são contados, não por jogadas, mas no final de cada jogo.

##### - **Objetivo do Jogo:**

Perde o jogador que atinge o número de pontos previamente acordados entre os jogadores (200.300, 400 pontos).

Quantos jogos forem necessários, até que um jogador atinja essa pontuação.

##### - **Como o objetivo é alcançado:**

Antes de iniciar o jogo, lápis e papel estarão disponíveis para registrar as diferentes pontuações dos jogadores no final de cada jogo.

Cada jogador deve sacar da bolsa aleatoriamente, sem que os outros jogadores os vejam e os coloque em seu púlpito:

ou 10 fichas se forem 4 jogadores

ou 11 fichas se forem 3 jogadores

ou 12 fichas, se forem dois jogadores.

O cartão do curinga deve ser usado sempre que você o tiver, isto é, não pode ser reservado para jogadas subsequentes nos atris.

Comece o jogador que tiver o curinga ou falhe no trio mais alto, entendendo assim a carta com três números iguais em cada um dos seus vértices.

Se o curinga for obtido na primeira distribuição de fichas, este deve ser o primeiro chip que o jogador deve colocar na mesa e não o trio mais alto se ele tiver um. O jogador que começou com o wild card poderá colocar mais 3 tiles na mesa ao lado de cada um dos rostos do wild card. Essa é a grande vantagem de o jogador ter sorte com o curinga.

Se nenhum jogador tiver um wild card ou um trio, os cards serão roubados progressivamente até que um jogador consiga sacar um deles. O resto dos jogadores segue os giros no sentido horário.

Depois e depois de turnos, cada jogador colocará fichas correspondentes à numeração do lado da carta a ser colocada, com as da mesa. Você pode colocar quantos você quiser ou quiser, um ou mais.

Se o wild card é obtido por extração de fichas durante o jogo, ele se torna seu inimigo, pois você será obrigado a liberá-lo imediatamente, dando vantagem ao jogador do próximo turno, que poderá colocar pelo menos um chip, e no melhor dos Casos 2 chips.

O jogo é considerado terminado, quando um jogador descarta todas as suas fichas. Este jogador, por ter vencido o jogo individual, terá um bônus de -50 pontos (obtido assim vantagem na soma final de pontos, já que esse bônus subtrairia 50). O resto dos jogadores terá que adicionar todos os números contidos nas fichas que eles têm naquele momento em suas respectivas estantes, obtendo assim suas diferentes pontuações para marcar.

Como muitos jogos são desenvolvidos como o jogo requer, e o jogador que adiciona a pontuação decidida no começo perde

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

**Atención al cliente:+3491 3164030**

**ART. N. CP053 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**

**[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)**

## 3 game modes

---

Thank you very much for acquiring one of our brand games , developed to entertain and provide fun to family and friends.

So from aquamarine games we are grateful to your confidence in our products and we hope you enjoy the game.

We propose **3 different game modalities**, so it makes the game more entertaining and varied. Suitable for **2 to 4 players**.

### **AQU DOMINO COMPONENTS:**

The game includes:

- **56 triangular chips**, showing each one a number from 0 to 5 in each of their 3 corners. Chips showing same number in each of their 3 corners are called trios.

The chips are equilateral triangles. This shape enables to join each side with the sides of the other chips, always matching same numbers showed in each of the 2 corners in both chips 'sides joined.

- **1 joker chip**, which does not show any number , but just a joker image. This chip can be used in any case, so joining it to any other chip no matter the number it shows in its corners.

- **4 supports** for each player to place chips during the game, avoiding rest of players can see them.

- **Textile bag**, both to keep chips inside while not playing , as well as for players to take out the chips randomly while necessary during the game.

### **GAME RULES:**

- **Modality 1 : "Classic":**

- **Game objective:**

The player who gets the maximum punctuation summing up the punctuation obtained in each round will be the winner. Punctuation will be settled before beginning the game among all the players ( 200,300,400 points, etc).

- **How to get the goal:**

Before beginning the game, players will have paper and pencil available in order they can write down different punctuations obtained.

Each player must take out 9 chips from the textile bag randomly, and put them on his/her support, avoiding rest of players can see their punctuation.

First player to begin the game will be the one having the joker or, otherwise who has the highest trio.

If no player has a trio, players must take chips from the textile bag progressively, untill one player gets one joker or, otherwise, one trio.

Rest of players will follow turns clockwise.

If jocker chip is obtained in first chips distribution, this chip will be the one player must place on the table, and not highest trio if he/ she should have it. The player who has begin using jocker chip, will obtain 40 bonus points and can also place 3 chips more on the table, next to each jocker chip side. This is the great advantage jocker chip provides to the player who has it.

If the player who begins uses a trio, he/she will obtain 10 bonus points, added to his / her own punctuation obtained by summing up the 3 numbers showed in the chip corners. for ex. If first player uses a trio of 5, this player will obtain 15 points with this chip, so a total punctuation of 25 points.

The game continues following turns clockwise; each player will place chips on the table matching same punctuation showed in the 2 corners of each chip face. Players can place as many chips as possible in each turn, so one or more. Each chip placed on the table gives an added punctuation to the player who placed it. Punctuation given by each chip is the result to sum up the 3 numbers showed in its 3 corners.

If a player has no possibility to place any chip on the table during his / her turn, or this player does prefer not placing any chip on the table by strategy, this player must take out a chip from the textile bag, and so that he/she won't be allowed to place a chip on the table in this turn, and will lose -5 points as penalty for taking the added chip from the textile bag. If the chip obtained from the textile bag is a jocker, it can be used in next turn or also keep it to use it onwards. But if the game ends by any of the players discard, the player having the jocker at that moment, will have a penalty of - 75 points.

If it happens a player cannot place any chip on the table, and there are no more chips in the textile bag to be taken out, this player will lose that turn and will have a penalty of -5 points ( same as if he/ she had taken out a chip from textile bag).

The winner is the player who is able to discard all his/her chips, and will also add 50 bonus points to his/ her punctuation.

It could happen the game is blocked by no player being able to place any chip on the table, and there are no more chips in the textile bag to be taken out. In this case, the winner will be the player whose chips sum up less points than rest of players chips, and bonus for winner will be only 25 points.

#### **\* Jocker peculiarity:**

The good new for player having the jocker is that this player can use it at any moment, match it with any chip on the table as well as place next to it any chip no matter the punctuation showed in the sides of the chip to be placed next to the jocker.

If jocker chip is on the table surrounded by chips next to each side, and a player has a chip that by its punctuation matches perfectly on jockers' position, this player can substitute it and take jocker by placing the chip on its place. In this case there is no bonus nor penalty.

#### **- Modality 2: "Fast":**

It is developed in only 1 game and without counting points, so that this modality is faster.

#### **- Game objective:**

The winner will be the player who is able to discard from all his/ her chips first.

#### **- How to get the goal:**

Each player must take out randomly from the textile, avoiding rest of players can see punctuations

- 10 chips if there are 4 players.
- 11 chips if there are 3 players.
- 12 chips if there are 2 players.

The player who has the jocker chip is the first one to play, or otherwise the highest trio ( a chip showing same number in each of its 3 corners).

If jocker chip is obtained in first chips distribution, this chip will be the one player must place on the table, and not highest trio if he/ she should have it. The player who has begin using jocker chip, can also place 3 chips more on the table, next to each jocker chip side. This is the great advantage jocker chip provides to the player who has it.

If no player has a trio, players must take chips from the textile bag progressively, untill one player gets one jocker or, otherwise, one trio.

Rest of players will follow turns clockwise. Each player must place chips on the table matching the numbers showed in each side of the chips.

Each player can place as many chips as possible or as desired, so one chip or more.

If a player has no possibility to place any chip on the table during his / her turn, or this player does prefer not placing any chip on the table by strategy, this player must take out a chip from the textile bag, and so that he/she won't be allowed to place a chip on the table in this turn. If the chip obtained from the textile bag is a jocker, it can be used in next turn or also keep it to use it onwards. But if the game ends by any of the players discard, the player having the jocker at that moment, will have a penalty of - 75 points.

The winner is the player who is able to discard all his/her chips , and the game will continue until all players are able to discard his/ her chips, or otherwise the game is blocked by players having no possibility to place more chips on the table, so the second, third and fourth winners will be settled by having less chips having in their supports respectively.

This game modality is recommended to be played with children, for them to get engaged in the game and develop their numerical recognition, even though if they are still as young as not to know how to sum numbers.

### **- Modality 3: "Betrayal Jocker":**

It is developed in various games and points are counted, not at the end of each turn ,but at the end of each game.

#### **- Game objective:**

Looser player will be the one who gets total quantity points settled by all players before beginning ( 200, 3000, 400 points). As many games as necessary will be played until one player gets that punctuation.

#### **- How to get the goal:**

Before beginning the game, players will have paper and pencil available in order they can write down different punctuations obtained after each game.

Each player must take from the textile bag randomly, and put them on his/her support, avoiding rest of players can see their punctuation:

- 10 chips if there are 4 players.
- 11 chips if there are 3 players.
- 12 chips if there are 2 players.

Jocker chip must be used as soon as any player gets it, so it cannot be kept by players to be used afterwards.

The player who has the jocker chip is the first one to play, or otherwise the highest trio ( a chip showing same number in each of its 3 corners).

If jocker chip is obtained in first chips distribution, this chip will be the one player must place on the table, and not highest trio if he/ she should have it. The player who has begin using jocker chip, can also place 3 chips more on the table, next to each jocker chip side. This is the great advantage jocker chip provides to the player who has it.

If no player has a trio, players must take chips from the textile bag progressively, until one player gets one jocker or, otherwise, one trio.

Rest of players will follow turns clockwise. Each player must place chips on the table matching the numbers showed in each side of the chips.

Each player can place as many chips as possible or as desired, so one chip or more.

If jocker chip is obtained by a player while taking a chip from the textile bag, in this case it becomes his/her enemy as this player is obliged to place it immediately on the table, giving the advantage to next player to follow the turn as this player will be able to place for sure at least 1 chip matching with the jocker, and in the best-case scenario this player will be able to place 2 chips next to each jocker chip side.

Each game will be finished while a player is able to discard all his/ her chips. This player will have -50 bonus points ( so obtaining an advantage for final punctuations sum, as he/she would decrease 50 points thanks to this bonus). At that moment, rest of players will sum the total punctuations from their chips remaining in their supports respectively, obtaining their correspondent individual punctuations.

As many games as necessary will be played, and looser player will be the one obtaining first the punctuation settled by all players before beginning to play.

**Manufactured by:**  
**COMPUDID S.L.**  
**C/Angelita Camarero 5C**  
**28035 Madrid**  
**España**

**aquamarine games**  
**Customer service:34 91 3164030**

**ART. N. CP053. COMPUDID S.L.**  
**WARNING!**  
**NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS.**  
**CHOKING HAZARD-SMALL PARTS.**  
**REMOVE ALL PACKAGING BEFORE GIVING TO YOUR CHILD.**

**[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)**

aqu ▲ domino  
aquamarine games  
3 modalità di gioco

---

Il gioco che hai appena acquisito, è un lavoro fatto con tutte le illusioni e un design esclusivo dei designer dei nostri giochi acquamarina di marca.

Dai giochi di acquamarina ti ringraziamo per aver riposto la tua fiducia nei nostri prodotti e speriamo che ti piaccia il gioco.

Vengono proposte **3 diverse modalità di gioco**, che la rendono più divertente e varia. **Da 2 a 4 giocatori**.

#### COMPONENTI DI AQU DOMINO:

Il gioco è composto da:

- 56 tessere triangolari, che contengono un numero da 0 a 5 in ciascuno dei suoi 3 vertici. I chip che mostrano lo stesso numero in ciascuno dei suoi 3 vertici sono chiamati trii.

Le carte hanno la forma di un triangolo equilatero. Questa forma ti consente di abbinare ciascun lato con i lati di altre tessere, facendo corrispondere i numeri dei vertici dei lati adiacenti di ogni tessera.

- Un carattere jolly, che non mostra alcuna numerazione ma l'immagine di un joker e può essere utilizzato in tutti i casi, unendolo a qualsiasi carta, indipendentemente dalla numerazione.

- 4 leggii in modo che ogni giocatore possa piazzare le sue fiches durante la partita, senza che i giocatori avversari possano vederli.

- Borsa tessile per immagazzinare i chip e per estrarli casualmente durante lo sviluppo del gioco.

#### REGOLE DI GIOCO:

##### - Modalità di gioco 1: "Il classico":

##### - Obiettivo del gioco:

Il giocatore che ottiene il punteggio più alto (che è precedentemente impostato tra i giocatori, può essere di 200.300.400 punti, ecc.) Aggiungerà i punteggi di diversi giochi.

##### - Come si raggiunge l'obiettivo:

Prima di iniziare il gioco, saranno disponibili carta e matita per registrare i diversi punteggi dei giocatori.

Ogni giocatore deve pescare a caso 9 fiches dalla borsa e posizionarli sul suo leggio, senza che gli altri giocatori li vedano.

Inizia il giocatore con la wild card o, in mancanza, quella con il trio più alto, comprendendo come tale la carta con i tre numeri uguali in ciascuno dei suoi vertici.

Se nessun giocatore ha un trio, ruberà le chips progressivamente fino a quando un giocatore riesce a pescare una wild card o fallendo un terzetto.

Il resto dei giocatori segue i turni in senso orario.

Se la wild card è ottenuta nella prima distribuzione di gettoni, questo dovrebbe essere il primo gettone che il giocatore deve piazzare sul tavolo e non la triade più grande se ne ha uno. Il giocatore che ha iniziato con la wild card, aggiungerà 40 punti bonus e può anche posizionare altre 3 tessere sul tavolo accanto a ciascuna delle facce della wild card. Questo è il grande vantaggio che il giocatore ha fortuna con il jolly.

Se il giocatore che inizia lo fa con un trio, ottiene un bonus di 10 punti, oltre al proprio punteggio ottenuto con la somma dei tre numeri sulla carta. per esempio: se esce con la triade di 5, avrà 10 punti bonus più 15 punti risultanti dal chip stesso, cioè un totale di 25 punti.

Il gioco continua a seguire i giri in senso orario; ogni giocatore posizionerà fiche corrispondenti alla numerazione del lato della carta da piazzare, con quelle sul tavolo. Puoi posizionarne quanti ne vuoi o ne vuoi uno o più. Ogni gettone che viene piazzato sul tavolo va ad assegnare punti al giocatore che l'ha piazzato. Il punteggio deriva dalla somma dei tre numeri che ciascuna tessera ha nei suoi tre vertici.

Se un giocatore nel suo turno, non ha chip da piazzare, o non vuole fare come strategia di gioco, allora deve necessariamente pescare un chip dalla borsa. Dopo aver rubato, il giocatore non sarà in grado di piazzare un gettone in quel turno e deve detrarre 5 punti dal suo punteggio complessivo come penalità per l'estrazione del chip.

Se quello che estrai è la wild card, puoi usarla nel turno successivo e puoi anche riservarla. Ovviamente, se il gioco finisce scartando uno dei giocatori, quello catturato dalla wild card ha una penalità di - 75 punti.

Se tutte le fiches della borsa sono finite e un giocatore non può piazzare una fiche, deve fare a turno, e perde anche 5 punti come se avesse rubato.

Vinci il giocatore che scarta tutte le sue fiches, aggiungendo al suo punteggio 50 punti bonus.

Può accadere che il gioco sia bloccato dall'impossibilità che nessuno dei giocatori possa piazzare un gettone e che non ci siano chip da rubare nella borsa. In tal caso, il giocatore le cui chips nelle tribune guadagnano meno punti rispetto agli altri giocatori vince e il bonus sarà solo di 25 punti.

#### **Caratteristica speciale del carattere jolly:**

La buona notizia di avere la wild card è che puoi partire in qualsiasi momento con esso, sposarlo con tutte le carte e anche mettere qualsiasi carta accanto ad esso, qualunque sia il numero che hai su ciascun lato.

Se il jolly è sul tavolo circondato da chip sui suoi tre lati, e hai un chip sul tuo leggio che con la sua numerazione si adatta al posto della wild card, allora puoi sostituirlo e stare con esso. In questo caso non ci sono bonus o penalità

#### **- Modalità di gioco 2: "El Rápido":**

È sviluppato in una singola partita e senza contare i punti, ecco perché il gioco è più veloce.

#### **- Obiettivo del gioco:**

Il giocatore che viene scartato prima di tutte le sue chips dal suo leggio vincerà.

#### **- Come si raggiunge l'obiettivo:**

Ogni giocatore deve pescare dalla borsa in modo casuale, senza che gli altri giocatori li vedano e posizionarli sul loro leggio:

10 chip se sono 4 giocatori

11 chip se sono 3 giocatori

12 chip se sono 2 giocatori.

Avvia il giocatore che ha la wild card, o fallendo il trio più alto, comprendendo come tale la carta con tre numeri uguali in ciascuno dei suoi vertici.

Se la wild card viene ottenuta nella prima distribuzione di gettoni, questo dovrebbe essere il primo chip che il giocatore deve piazzare sul tavolo e non il trio più alto se ne ha uno. Il giocatore che ha iniziato con la wild card, sarà in grado di posizionare altre 3 tessere sul tavolo accanto a ciascuna delle facce della wild card. Questo è il grande vantaggio che il giocatore ha fortuna con il jolly.

Se nessun giocatore ha una wild card o un trio, le carte vengono rubate progressivamente fino a quando un giocatore riesce a pescarne una. Il resto dei giocatori segue i turni in senso orario.

Quindi e nei turni seguenti, ogni giocatore posiziona fiche corrispondenti alla numerazione del lato della carta da piazzare, con quelle sul tavolo. Puoi posizionarne quanti ne vuoi o ne vuoi uno o più.

Se un giocatore nel suo turno, non ha chip da piazzare, o non vuole fare come strategia di gioco, allora deve necessariamente pescare un chip dalla borsa. Dopo aver rubato, il giocatore non sarà in grado di piazzare un gettone in quel turno e deve detrarre 5 punti dal suo punteggio complessivo come penalità per l'estrazione del chip. Se quello che estrai è la wild card, puoi usarla nel turno successivo e puoi anche riservarla. Ovviamente, se il gioco finisce scartando uno dei giocatori, quello catturato dalla wild card ha una penalità di - 75 punti.

Il giocatore che viene scartato prima di tutte le sue chips dal suo leggio vincerà, e il gioco continua fino a quando tutti i giocatori vengono scartati o i tavoli vengono raggiunti (bloccando il gioco a causa dell'impossibilità di piazzare più tessere), in modo che il secondo, terzo e quarto vincitore, saranno quelli che hanno meno chips nei loro leggi rispettivamente.

Questa modalità di gioco è consigliata in modo che i più piccoli siano incoraggiati a giocare e possano sviluppare il riconoscimento numerico anche senza sapere come aggiungere.

#### **Modalità di gioco 3: "BetrayeR Joker":**

È sviluppato in diversi giochi e i punti vengono contati, non dalle giocate, ma alla fine di ogni partita.

#### **- Obiettivo del gioco:**

Perde il giocatore che raggiunge il numero di punti precedentemente concordati tra i giocatori (200.300, 400 punti).

Tutti i giochi necessari saranno giocati fino a quando un giocatore non raggiungerà quel punteggio.

#### **- Come si raggiunge l'obiettivo:**

Prima di iniziare il gioco, saranno disponibili carta e matita per registrare i diversi punteggi dei giocatori alla fine di ogni partita.

Ogni giocatore deve pescare dalla borsa in modo casuale, senza che gli altri giocatori li vedano e posizionarli sul loro leggio:

o 10 chip se sono 4 giocatori

o 11 chip se sono 3 giocatori

o 12 chip se sono 2 giocatori.

La carta della wild card deve essere utilizzata ogni volta che l'hai, cioè non può essere riservata per le giocate successive nei leggio.

Avvia il giocatore che ha la wild card, o fallendo il trio più alto, comprendendo come tale la carta con tre numeri uguali in ciascuno dei suoi vertici.

Se la wild card viene ottenuta nella prima distribuzione di gettoni, questo dovrebbe essere il primo chip che il giocatore deve piazzare sul tavolo e non il trio più alto se ne ha uno. Il giocatore che ha iniziato con la wild card, sarà in grado di posizionare altre 3 tessere sul tavolo accanto a ciascuna delle facce della wild card. Questo è il grande vantaggio che il giocatore ha fortuna con il jolly.

Se nessun giocatore ha una wild card o un trio, le carte vengono rubate progressivamente fino a quando un giocatore riesce a pescarne una. Il resto dei giocatori segue i turni in senso orario.

Quindi e nei turni seguenti, ogni giocatore posiziona fiche corrispondenti alla numerazione del lato della carta da piazzare, con quelle sul tavolo. Puoi posizionarne quanti ne vuoi o ne vuoi uno o più.

Se la wild card viene ottenuta con l'estrazione del chip durante il gioco, diventa nemica poiché sarai obbligato a rilasciarlo immediatamente, dando vantaggio al giocatore del prossimo turno, che sarà in grado di piazzare almeno un chip, e nel migliore dei casi Casi 2 gettoni.

Il gioco è considerato finito, quando un giocatore scarta tutte le sue chips. Questo giocatore, per aver vinto la singola partita, avrà un bonus di -50 punti (ottenendo così un vantaggio nella somma finale dei punti, poiché questo bonus sottraerebbe 50).

Il resto dei giocatori dovrà aggiungere tutti i numeri contenuti nelle chips che hanno in quel momento nei rispettivi rispettivi leggio, ottenendo così i loro punteggi diversi da segnare.

Dato che molti giochi sono sviluppati come richiesto dal gioco, il giocatore che aggiunge il punteggio deciso all'inizio perde.

**Manufatto:**

**COMPUDID S.L.**

**Customer service: 3491 3164030**

**C/Angelita Camarero 5C**

**28035 Madrid**

**España**

**ART. N. CP053. COMPUDID S.L.**

**No adatto ai bambini di eta inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Perigo di asfixia. Remouvere tutti gli elementi dell´involucro.**

[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)