

- Posez 64 pièces dans une grille de 8x8. Tous les bords doivent correspondre. Il peut s'avérer nécessaire de laisser vos pièces sur une table pendant quelques jours pour résoudre le puzzle!
- Essayez une autre configuration de grille, par exemple 7x10 ou 5x14.



¡Dominó con un nuevo giro!

Para 2 a 4 jugadores - De 6 años a adultos

Duración de la partida: aproximadamente 30 minutos

Componentes:

1 ficha de inicio, 70 fichas de juego, 4 atriles para fichas

Objetivo

Aparear los colores de su ficha con una o más de las fichas ya en juego. Acumular la puntuación más alta jugando contra las fichas que contienen la mayor cantidad de puntos.



Cada ficha de juego vale de 0 a 4 puntos.

Las fichas de juego tienen distintas combinaciones de colores alrededor de cada borde.

Preparación

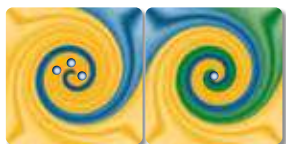
Coloque la ficha inicial al centro de la superficie de juego. Ponga las demás fichas de juego boca abajo y revuélvalas. Apile las fichas boca abajo en varias pilas cerca de donde los jugadores puedan alcanzarlas fácilmente.

Para comenzar, cada jugador toma cuatro fichas y las coloca boca arriba en su atril. El jugador más joven comienza colocando una ficha contra la ficha de inicio y el juego procede en sentido de las manecillas del reloj. Durante el juego, debe evitar que los demás jugadores vean las caras de sus fichas.

Cómo jugar

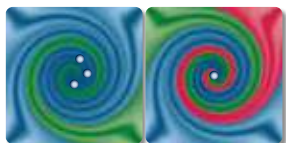
Para jugar una ficha, debe aparear los colores del borde de una de sus fichas con el color de por lo menos una ficha ya en juego. Cuando se juntan los bordes, ambos colores deben corresponder. El primer jugador debe combinar con la ficha de inicio.

Ejemplo 1



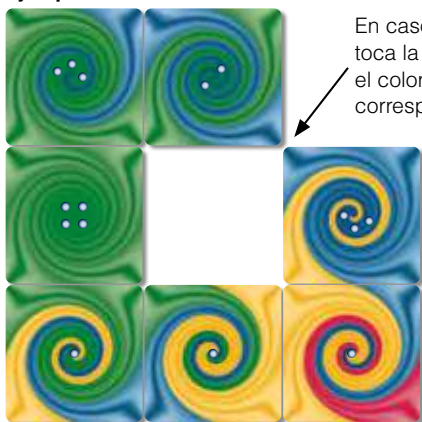
Ésta es una jugada aceptable - ambos colores corresponden en ambas fichas.

Ejemplo 2



Esta jugada no se permitiría - los bordes no corresponden.

Ejemplo 3



En casos en los que una ficha toca la esquina de otra ficha, el color de la esquina debe corresponder.

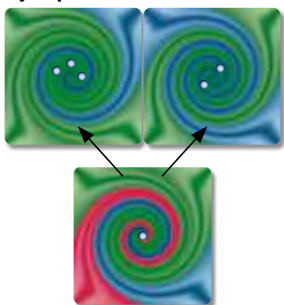
Después de colocar una ficha, anote la puntuación de la jugada y tome otra ficha para mantener cuatro. Si no puede colocar una ficha en alguna ronda, pase el turno y no tome otra ficha.

Regla de borde de la mesa: A medida que progresa la partida, es posible que las fichas se extiendan hasta el borde de la mesa. A los jugadores no se les permite colocar una ficha que se caería del borde de la mesa, deben encontrar otro lugar donde colocarla.

Puntuación

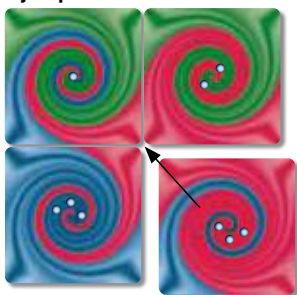
Dizios se distingue de otros juegos parecidos al dominó porque usted recibe puntos por las fichas con las que conecta, no por la ficha que coloca en juego.

Ejemplo 4



En este ejemplo, conectar su ficha con la ficha de la izquierda (para aparear verde/verde) le ganaría 3 puntos, mientras que conectar su ficha con la de la derecha (volteada para aparear verde/azul) le ganaría 2 puntos, ya que su puntuación se basa en las fichas con las que conecta, no en la ficha que usted coloca en juego.

Ejemplo 5



Puntuación con más de una ficha: Esta jugada ganaría 5 puntos: 2 puntos por la ficha de arriba y 3 puntos por la ficha de la izquierda. No se otorgan puntos por fichas que conectan por la esquina. Fíjese que ambos colores de ambos borde deben corresponder con los de todas las fichas adyacentes.

Al final de cada ronda, los jugadores deben apuntar sus propias puntuaciones. Fíjese que es posible ganar cero puntos si se conecta con una ficha sin puntos.

Final del juego

Cuando se hayan tomado todas las fichas, siga jugando sin tomar fichas de reemplazo. La partida termina cuando ninguno de los jugadores puede hacer una jugada (tranca). Si los jugadores tienen fichas que no pueden conectar, el valor de puntos de cada ficha se descuenta de su puntuación. El jugador con la puntuación más alta es el ganador.

Diversión como solitario

Algunos retos que puede intentar por su cuenta incluyen:

- Jugar como jugador único para lograr la puntuación más alta posible.
- Crear una vértice grande conectada de un mismo color.
- Colocar 64 de las fichas en un cuadro de 8x8. Todos los bordes deben corresponder. ¡Es posible que tenga que dejar las fichas sobre la mesa por varios días para armar este rompecabezas!
- Pruebe con otras configuraciones de cuadros, como 7x10 ó 5x4.



For other MindWare products visit
www.mindware.com

© 2010 MindWare

Game design by Nicholas Cravotta and
Rebecca Bleau, BlueMatter Games™

Dizios™

A New Twist on Dominoes!

2 ve 4 oyuncu için—6 yaş ila yetişkinler
Oynama süresi: yaklaşık 30 dakika

Bilşenler:

1 adet başlama kartı, 70 oynama kartı, 4 adet kart standı

Amaç

Kartınızın rengini oyundaki bir ya da daha fazla kart ile eşleştirin. En yüksek puan noktalarına sahip kart karşısında oynayarak en fazla puan toplamaya çalışın.



Her bir oynama kartında 0 ila 4 e kadar puan noktaları vardır.

Oynama kartları her bir kenar boyunca farklı renk bileşenlerine sahiptir.

Kurulum

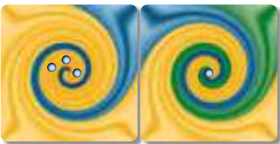
Oynama alanın yüzeyinin merkezine başlangıç kartını yerleştirin. Oynama kartlarını yüzleri ters gelecek şekilde koyup karıştırınız. Kartları oyuncuların uzanabileceği yakınlıkta ters çevirerek bir kaç küme yapınız.

Her oyuncu dört tane kart çeker ve oyuna başlamak için onları yüzleri yukarı gelecek şekilde kart standına koyar. En küçük oyuncu bir kartı başlangıç kartının üstüne koyarak oyuna başlanır ve oyun saat yönünde devam eder. Oyun içinde kartlarınızın yüzlerini diğer oyuncuların görmeyeceği şekilde saklamalısınız.

Oyunu Oynama

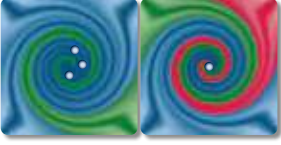
Bir kart oynamak için sizin kartınızın kenarındaki renk ile oyundaki en az bir kartın kenarındaki rengin eşleşmesi gerekir. Paylaşılmış kenar boyunca her iki renginde eşleşmiş olması lazım. İlk oyuncu başlangıç kartı karşısında oynamalı.

Örnek 1



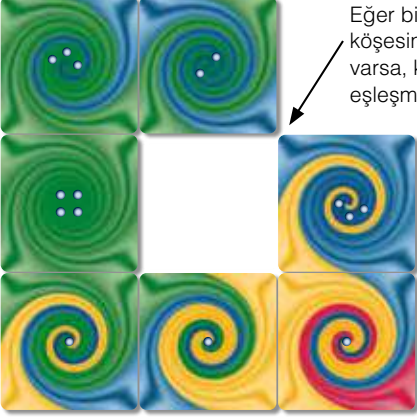
Bu kabul gören bir hareket - her iki renkte kartlarla uyuyor.

Örnek 2



Bu hareket yanlış – Kenarlar birbiri ile uyuşmuyor.

Örnek 3



Eğer bir kartın başka bir kartın köşesine değme durumu varsa, köşedeki renklerin eşleşmesi gerekir.

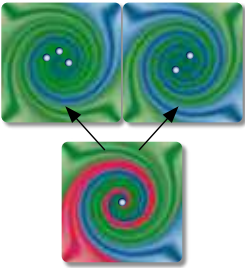
Bir kart oynandıktan sonra, hamleyi puanlayın ve 4 kartınız korumak için yeni bir kart çekin. Eğer kart oynayamıyorsanız sıranız geçsin ve yeni bir kart çekmeyin.

Masa Kenarı Kuralı: Oyun devam ederken kartlar oyun sahasının kenarına taşmış olabilir. Oyun sahasının dışına çıkan kartları oyuncular oynayamadıklarından oyuncuların kartları oynaması için farklı yerler bulmaları gerekir.

Puanlama

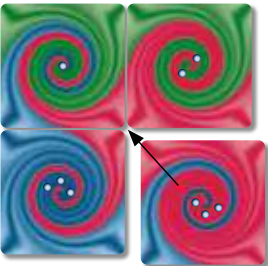
Dizios diğer domino oyunları gibi hangi kartın oynanması ile değil de, kartları yan yana koyarak puan kazanılan farklı bir domino oyunudur.

Örnek 4



Bu örnekte, kartınızı soldaki kartın yanına koyduğunuzda (eşleşen yeşil/yeşil) 3 puan, sağdaki kartın yanına koyduğunuzda (yeşil/mavi ye döndürülmüş) 2 puandır çünkü puanlama sistemi oynadığınız karta değil karşıdaki karta göredir.

Örnek 5



Çoklu Kart Puanlama: Bu hareket 5 puandır. 2 puan yukarıdaki kart için 3 puanda soldaki kart içindir. Köşelerin birleşmesine puan verilmez. Her iki kenardaki renklerin komşu kart ile eşleşmesi önemlidir.

Her tur sonunda oyuncular puanlarını kaydetmelidir. Puanlama noktası bulunmayan bir karta oynadığınızda sıfır puan alacağınızı unutmayın.

Oyun Bitiş Şekli

Bütün kartlar çekildikten sonra da yedek kart çekmeden oynamaya devam edin. Oyuncuların hiçbirisi herhangi bir hamle yapamadığı zaman oyun biter. Eğer oyunculara kart olup ta herhangi bir yere konulmamışsa kartların değerlerine göre puanlarından düşün. En çok puan toplayan oyunu kazanır.

Tek Kişilik Eğlence

Kendinizin deneyeceği bazı zorluklar şunlardır:

- Mümkün olan en yüksek puanı elde etmek için tek kişilik oynama.
- Tek renkten oluşan büyük bir girdap yapma
- 8x8 dizesinde 64 tane kartı yere koyun. Bütün bölgenin eşleşmesi zorunludur. Çözümlemesi birkaç gününüzü alabileceği için kartlarınızı masada bırakabilirsiniz.
- Başka dize formülleri deneyebilirsiniz, 7x10 ya da 4x14 gibi.



Une nouveauté futée sur dominos!

2 à 4 joueurs – Âge : 6 ans à adulte
Durée d'une partie : Environ 30 minutes

Éléments :

1 pièce de départ, 70 pièces de jeu, 4 porte-pièce

But du jeu

Faire correspondre les couleurs de votre pièce à une ou plusieurs pièces déjà jouées. Marquez le plus de points en jouant contre les pièces qui ont le nombre le plus élevé de repères de marque (points).



Chaque pièce de jeu contient de 0 à 4 points de marque.

Les pièces de jeu ont différentes combinaisons de couleurs le long de chaque bord.

Préparation

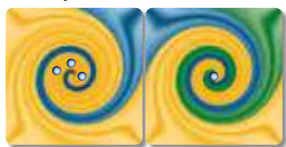
Placez la pièce de départ au centre de l'espace de jeu. Placez toutes les pièces de jeu faces cachées et mélangez-les. Empilez les pièces faces cachées en plusieurs piles à un endroit où les joueurs peuvent facilement les atteindre.

Chaque joueur pioche quatre pièces et les place faces visibles dans les porte-pièce pour commencer. Le joueur le plus jeune commence en plaçant une pièce de jeu contre la pièce de départ et la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Au cours de toute la partie, vous devez cacher la face illustrée de vos pièces afin qu'elles soient invisibles aux autres joueurs.

Jeu

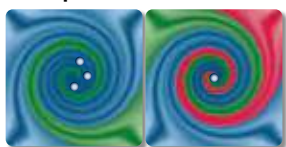
Pour jouer une pièce, vous devez faire correspondre les couleurs le long du bord de l'une de vos pièces avec le bord d'au moins une pièce déjà en place dans l'espace du jeu. Les deux couleurs le long du bord partagé doivent correspondre. Le premier joueur doit jouer par rapport à la pièce de départ.

Exemple 1



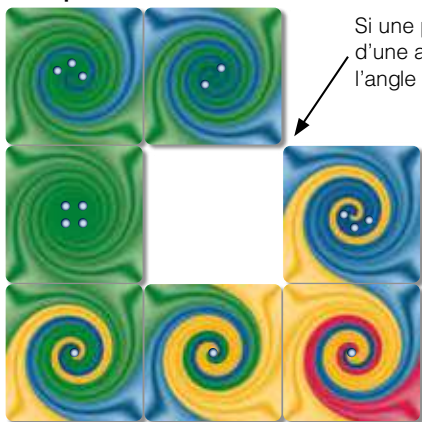
Voici un placement acceptable – les deux couleurs correspondent sur les deux pièces.

Exemple 2



Ce placement est interdit car les bords ne correspondent pas.

Exemple 3



Si une pièce touche l'angle d'une autre pièce, la couleur de l'angle doit aussi correspondre.

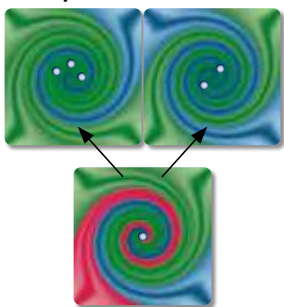
Après avoir joué une pièce, comptez et enregistrez le nombre de points pour le placement et piochez une nouvelle pièce pour toujours avoir quatre pièces. Si, à un moment donné, vous ne pouvez pas jouer de pièce, passez votre tour et ne piochez pas de nouvelle pièce.

Règle du bord de table : Au fil de la partie, les pièces peuvent atteindre le bord de la table. Les joueurs n'ont pas le droit de jouer une pièce qui risque de tomber de la table. Ils doivent trouver un autre emplacement pour poser leur pièce.

Calcul du nombre de points :

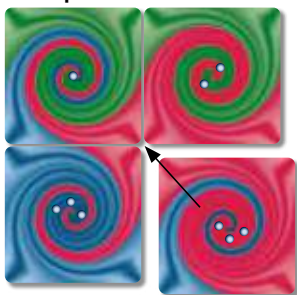
Dizzios est différent des autres jeux de dominos similaires car, à l'encontre des autres jeux, vous recevez des points pour les pièces qui se trouvent à côté de votre pièce jouée et non pas pour la pièce que vous jouez.

Exemple 4



Dans cet exemple, si vous posez votre pièce contre la pièce de gauche (correspondance vert/vert), vous gagnez 3 points, alors que si vous posez votre pièce contre la pièce de droite (pivotée pour la correspondance vert/bleu), vous marquez 2 points car le nombre de points est basé sur les pièces contre lesquelles vous jouez et non sur les pièces que vous jouez.

Exemple 5



Gagner des points avec plusieurs pièces : Ce placement cumule 5 points : 2 points pour la pièce de dessus et 3 points pour la pièce de gauche. Aucun point n'est donné pour les coins adjacents à une pièce. Notez que les deux couleurs sur les deux côtés doivent correspondre à toutes les pièces adjacentes.

À la fin de chaque tour, les joueurs doivent enregistrer leurs propres points. Si un joueur place sa pièce en juxtaposition à une pièce qui n'a pas de points de marque, il n'obtient aucun point.

Fin de la partie

Quand toutes les pièces sont épuisées, continuez de jouer sans piocher de pièce de remplacement. La partie se termine quand tous les joueurs ne peuvent plus poser de pièce. Si les joueurs ont des pièces qu'ils ne peuvent pas placer, ils doivent déduire la valeur des points de chaque pièce de leur total de points. Le joueur qui a le nombre de points le plus élevé est le gagnant.

Jouer tout seul

Voici quelques difficultés que vous pouvez vous amuser à résoudre tout seul :

- Jouez tout seul pour atteindre le nombre de points le plus élevé possible.
- Créez une large bande connectée d'une seule couleur.