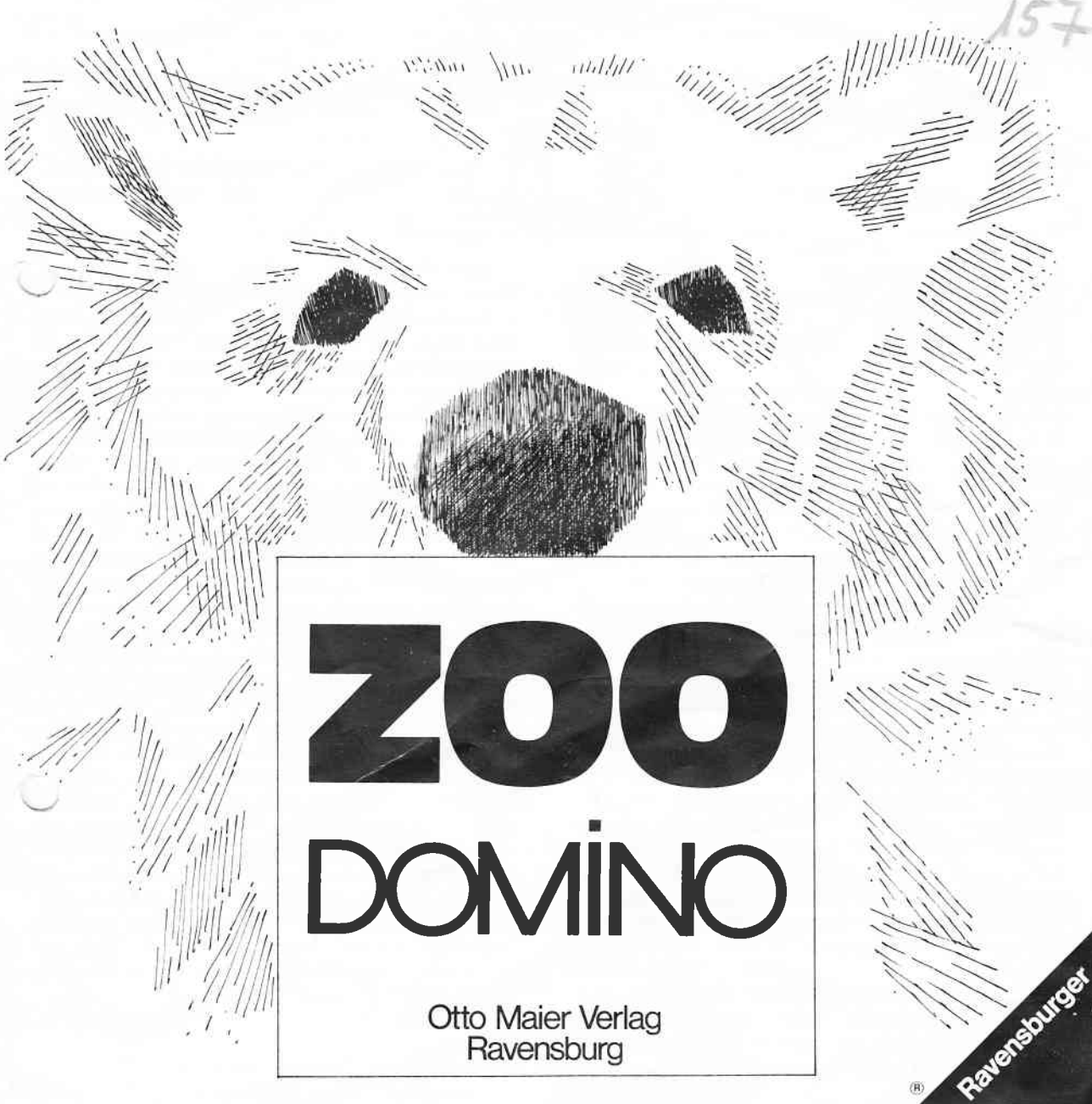


157



ZOO

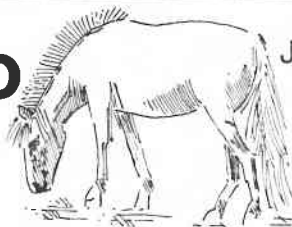
DOMINO

Otto Maier Verlag
Ravensburg

Ravensburger

®

Domino-Zoo



Jeu Ravensburg Nr. 605 5 004 2
Jeu de domino
pour 2 à 6 personnes
de 4 à 10 ans
Contenu: 36 dominos.

1ère règle du jeu

On mélange les dominos et les distribue de la manière suivante: s'il y a deux joueurs, chacun reçoit 7 dominos, trois joueurs, chacun en reçoit 6, quatre joueurs, chacun en reçoit 5 et avec cinq joueurs et plus, chacun en reçoit 4. Les dominos restant sont posés sur la table et constituent le talon.

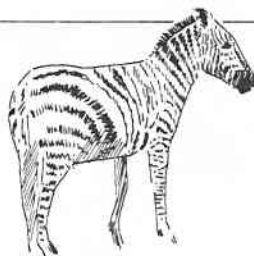
Le premier joueur pose alors un domino quelconque sur la table. Le joueur suivant commence la chaîne et pose un domino correspondant: il faut que les dominos qui se touchent présentent, sur leurs faces voisines, l'image du même animal. De cette manière se forme une chaîne, aux extrémités de laquelle les joueurs peuvent poser leurs dominos. Cette chaîne n'est pas forcément rectiligne. Le joueur qui ne possède plus de domino pour compléter la chaîne, doit aller piocher dans le talon, et ceci jusqu'à ce qu'il trouve un domino qui convienne. Le joueur qui n'a plus dans son jeu de domino pour continuer la chaîne et qui ne peut pas en prendre dans le talon, doit passer. Celui qui, le premier, a pu poser tous ses dominos a gagné. Si aucun ne peut plus poser des cartes, le gagnant est celui qui a le moins des cartes.

2ème règle du jeu

Tous les joueurs reçoivent le même nombre de dominos. Cependant s'il y a un nombre impair de joueurs, il restera un domino qui sera posé sur la table. Le joueur qui possède le domino „double éléphant" commence. Pour un nombre impair de joueurs, celui qui commence doit poser un domino correspondant au domino resté en trop. Les joueurs suivants doivent continuer la chaîne comme expliqué précédemment.

Dans ce jeu les doubles dominos servent d'atout. Lorsqu'un joueur ne peut pas continuer la chaîne, mais possède dans son jeu un double domino, il peut poser celui-ci contre d'autres images. Pour indiquer que ce domino est joué comme atout, il sera posé en travers de la chaîne, et le jeu continue avec l'image qu'il représente. On ne peut pas poser deux atouts côte à côte. Les doubles dominos peuvent donc servir d'atout ou être posés comme tout autre domino à l'une des extrémités de la chaîne. Lorsqu'un joueur ne possède plus ni domino pour continuer la chaîne, ni atout, il doit passer. On ne peut pas terminer le jeu avec un domino double employé comme atout. Il faut donc bien réfléchir à l'utilisation de ses atouts; comme dernier domino, elle ne sert à rien, à moins de pouvoir le placer à côté de l'image correspondante. Le gagnant est celui qui a réussi à poser toutes ses dominos le premier.

Zoo-Domino



Ravensburger Spiele
Nr. 605 5 004 2
Legespiel für 2 - 6 Personen
von 4 - 10 Jahren
Inhalt: 36 Karten

1971 ausgezeichnet
mit dem Prädikat »spiel gut«
vom Arbeitsausschuß
Gutes Spielzeug

1. Spielmöglichkeit

Die Karten werden gut gemischt und an die Spieler verteilt. Bei zwei Mitspielern erhält jeder 7, bei drei jeder 6, bei vier jeder 5 und bei fünf und mehr Spielern erhält jeder 4 Karten. Der Rest bleibt verdeckt liegen.

Der erste Spieler legt eine beliebige Karte offen auf den Tisch. Der nächste muß an einer der beiden Seiten eine passende Karte ansetzen, so daß die Bilder desselben Tieres nebeneinander liegen. Auf diese Weise entsteht eine immer länger werdende Kärtchenreihe, an deren beiden Enden man anlegen kann. Selbstverständlich kann diese Reihe so gelegt werden, daß Ecken und Windungen entstehen, nur müssen immer die passenden Bilder nebeneinanderliegen. Wer keine passende Karte hat, muß von dem verdeckten Kartenstoß so lange Karten aufnehmen, bis er eine passende findet. Wer nicht anlegen und auch nicht mehr aufnehmen kann, muß aussetzen. Wer zuerst alle seine Karten angelegt hat, gewinnt. Kann niemand mehr anlegen, dann gewinnt der, der die wenigsten Karten auf der Hand hat.

2. Spielmöglichkeit

Alle Karten werden gleichmäßig verteilt. Wenn bei ungerader Mitspielerzahl eine Karte übrigbleibt, wird diese gleich ausgelegt. Der Spieler, der die Doppelkarte mit dem Elefanten besitzt, beginnt. Bei ungerader Mitspielerzahl legt er an die schon ausliegende Karte passend an, bei gerader Mitspielerzahl spielt er seine Doppelkarte mit dem Elefanten aus, an die dann der nächste wieder passend anlegt.

Bei diesem Spiel gelten die Doppelkarten als Trümpfe. Kann ein Spieler nicht die passende Karte anlegen, hat aber eine Doppelkarte, so darf er sie auch an andere Bilder anlegen. Sie wird dann zum Zeichen, daß sie als Trumpf verwendet wurde, quer angelegt, und das Spiel geht mit dem betreffenden Bild der Doppelkarte weiter. Zwei Trümpfe dürfen nicht nebeneinander abgelegt werden. Doppelkarten können als Trumpf in der beschriebenen Weise verwendet werden oder aber wie jede andere Karte passend angelegt werden. Kann jemand weder in der üblichen Weise anlegen, noch sich mit einer Doppelkarte weiterhelfen, muß er aussetzen. Die letzte Karte, mit der man das Spiel abschließen will, darf keine als Trumpf, also quer angelegte Doppelkarte sein. Es geht deshalb darum, mit seinen Doppelkarten klug umzugehen; denn als letzte Karte nützt die Doppelkarte nichts mehr, es sei denn man legt sie an ein passendes Bild an. Wer zuerst alle seine Karten angelegt hat, gewinnt.