

ALE-HOP



User manual

Manual de usuario

Manual do usuário

Mode d'emploi

Benutzerhandbuch

Manuale d'uso

Priručnik s uputama

للتحويل بين الأوضاع

EN

DOUBLE-SIX DOMINOES FOR 2 TO 4 PLAYERS

Many games may be played with a set of dominoes. This is one variation.

Before play begins, all dominoes are turned facedown and mixed. Each player draws five dominoes and stands them on the edge before him so that his opponents cannot see his domino faces. The remaining dominoes become the draw pile. Play moves to the left.

Each domino is divided into two parts, or ends, each containing a set of spots. A double domino contains matching ends (6-6, 5-5, etc.), and the player who draws the highest double domino places it in the center of the table to begin the game. If no double was drawn, all dominoes are returned to the draw pile, reshuffled and redrawn.

The second player then tries to match one of his dominoes to one end or side of the double. For example, if the first domino played is double four, the second player may add any one of his dominoes containing four spots on one end. The next player may play to the double four, or he may try to match the end of the second domino played. Blanks match other blanks only one domino may be played at each turn; dominoes are placed lengthwise rather than at right angles, except in the case of a double, as shown, at any open end of a row.

He must draw from the extra dominoes until he is able

to do so. Should he draw the last domino and still not be able to play, he passes and then tries again on his next turn. A player must play a domino if he is able to do so. Doubles are always placed crosswise to the end they match, thereby giving two new directions in which to place dominoes.

Play continues until one player has used all of his dominoes or until no one can play. If no further plays can be made, and all dominoes, have been drawn, the player with no dominoes, or with the least number of points (spots) on his remaining dominoes.

Wins the round, he subtracts the total of his points from the total of each of his opponents points and scores the balance of points from each. Rounds continues until one player scores 100 points. The game is won by the first person to score 100 or more points.

Players match ends of the dominoes but may play to either end or to either side of a double.

Player's match ends of the dominoes but may play to either end or to either side of a double.

ES

DOMINÓ DOBLE SEIS PARA ENTRE 2 y 4 JUGADORES

Se puede jugar a muchos juegos con un juego de dominó. Esta es una variante.

Antes de que la partida comience, todas las fichas se colocan boca abajo y se mezclan. Cada jugador roba cinco fichas y las coloca en vertical sobre los bordes frente a él, de forma que sus oponentes no puedan ver el anverso de las fichas. Las fichas restantes se dejan en un montón para robar. El juego va hacia la izquierda.

Cada ficha se divide en dos partes o extremos, cada uno con un conjunto de puntos. Una ficha doble contiene extremos coincidentes (6-6, 5-5, etc.), y el jugador que roba la ficha doble más alta la coloca en el centro de la mesa para iniciar la partida. Si no se ha repartido ninguna ficha doble, todas las fichas se devuelven al montón, y se vuelven a mezclar y a repartir.

Después el segundo jugador intenta combinar una de sus fichas con un lado de la ficha doble. Por ejemplo, si la primera ficha jugada es el doble cuatro, el segundo jugador puede elegir cualquiera de sus fichas que contenga cuatro puntos en un extremo. El siguiente jugador puede combinar con el doble cuatro o puede intentar hacerlo con la segunda ficha jugada. Los extremos vacíos combinan con otros vacíos, y solo se puede jugar una ficha por turno: las fichas se colocan horizontalmente el lugar de perpendicularmente, excepto en el caso de las

fichas dobles, tal y como se muestra, en cualquier extremo abierto de una fila.

El jugador debe robar del montón de las fichas extra hasta que pueda combinar. Si roba la última ficha y aun así no puede jugarla, pasa y lo intenta de nuevo en el siguiente turno. El jugador debe jugar la ficha si puede hacerlo. Las fichas dobles siempre se colocan perpendicularmente en el extremo con el que combinan, proporcionando así dos direcciones nuevas en las que colocar las fichas.

La partida continúa hasta que un jugador haya usado todas sus fichas o hasta que nadie pueda jugar. Si no pueden hacerse más jugadas, y todas las fichas se han repartido, gana el jugador que se quede sin fichas o que tenga el menor número de puntos en las fichas que le quedan.

A continuación, resta el total de sus puntos del total de puntos de cada oponente y recibe el saldo de puntos de cada uno. Las rondas continúan hasta que un jugador llega a 100 puntos. El juego lo gana la persona que llega a 100 o más puntos.

Los jugadores combinan los extremos de las fichas, pero pueden jugar por cualquier extremo o lado de una ficha doble.

El jugador combina los extremos de las fichas, pero pueden jugar por cualquier extremo o lado de una ficha doble.

PT

DOMINÓ DUPLO DE SEIS PARA 2 A 4 JOGADORES

Muitos jogos podem ser jogados com um conjunto de dominós. Esta é uma variação. Antes do jogo começar, todos os dominós são virados de face para baixo e misturados. Cada jogador retira cinco dominós e coloca-os de lado à sua frente para que os seus adversários não possam ver as suas peças de dominó. Os restantes dominós tornam-se a pilha de baralho. O jogo segue pela esquerda.

Cada dominó é dividido em duas partes, ou pontas, cada uma contendo um conjunto de pontos. Um dominó duplo contém pontas correspondentes (6-6, 5-5, etc.), e o jogador que tirar o dominó duplo mais alto coloca-o no centro da mesa para começar o jogo. Se não for retirado um duplo, todos os dominós são devolvidos à pilha de sorteio e são novamente baralhados e retirados.

O segundo jogador tenta então igualar um dos seus dominós a uma ponta ou à lateral do duplo. Por exemplo, se o primeiro dominó for o duplo quatro, o segundo jogador pode adicionar qualquer um dos seus dominós contendo quatro pontos numa das extremidades. O jogador seguinte pode jogar ao duplo quatro, ou pode tentar igualar a ponta do segundo dominó jogado. Os espaços em branco correspondem a outros espaços em branco, apenas um dominó pode ser jogado em cada jogada: os dominós são colocados longitudinalmente em vez de

em ângulos retos, exceto no caso de um duplo, como mostrado, em qualquer extremidade aberta de uma fila.

Os jogadores devem tirar peças do dominó extra até serem capazes de o fazer. Se retirar o último dominó e ainda não conseguir jogar, o jogador passa a vez e depois tenta de novo na sua próxima jogada. Um jogador tem de jogar um dominó, se for capaz de o fazer. As duplas são sempre colocadas transversalmente até ao final do jogo, dando assim duas novas direções para a colocação de dominós.

O jogo continua até que um jogador tenha utilizado todos os seus dominós ou até que ninguém possa jogar. Se não houver mais jogadas e todos os dominós tiverem acabado, o jogador sem dominós ou com o menor número de pontos (bolas) nos seus dominós restantes, ganha a ronda. Subtrai o total dos seus pontos ao total de cada um dos seus oponentes e marca o saldo de pontos de cada um. As rondas continuam até que um jogador marque 100 pontos. Ganha o jogo a primeira pessoa a marcar 100 ou mais pontos.

Os jogadores igualam as extremidades do dominó, mas podem jogar para uma das extremidades ou para qualquer dos lados de um duplo.

Os jogadores igualam as extremidades do dominó, mas podem jogar para uma das extremidades ou para qualquer dos lados de um duplo.

FR

DOMINOS DOUBLE-SIX POUR 2 À 4 JOUEURS

De nombreux jeux peuvent être joués avec un jeu de dominos. Ceci est une variante.

Avant de commencer le jeu, tous les dominos sont retournés face cachée et mélangés. Chaque joueur pioche cinq dominos et les place sur la tranche devant lui afin que ses adversaires ne puissent pas voir les faces de ses dominos. Les dominos restants deviennent la pioche. Le jeu se déplace vers la gauche.

Chaque domino est divisé en deux parties, ou extrémités, chacune contenant un ensemble de points. Un domino double contient des extrémités correspondantes (6-6, 5-5, etc.), et le joueur qui tire le domino double le plus élevé le place au centre de la table pour commencer la partie. Si aucun double n'a été tiré, tous les dominos sont remis dans la pioche, mélangés et tirés à nouveau.

Le deuxième joueur essaie alors de faire correspondre l'un de ses dominos à l'un ou l'autre des extrémités du double. Par exemple, si le premier domino joué est le double quatre, le deuxième joueur peut ajouter n'importe lequel de ses dominos contenant quatre points sur une extrémité. Le joueur suivant peut jouer sur le double quatre, ou essayer de faire correspondre l'extrémité du deuxième domino joué. Les blancs correspondent à d'autres blancs, un seul domino peut être joué à chaque tour : les dominos sont placés dans le sens de la longueur plutôt qu'à angle droit, sauf dans le cas d'un double, comme in-

diqué, à n'importe quelle extrémité ouverte d'une rangée.

Il doit piocher dans les dominos supplémentaires jusqu'à ce qu'il soit en mesure de le faire. S'il tire le dernier domino et qu'il n'est toujours pas en mesure de jouer, il passe son tour et essaie à nouveau lors du prochain tour. Un joueur doit jouer un domino s'il est capable de le faire. Les doubles sont toujours placés en travers de l'extrémité à laquelle ils correspondent, ce qui donne deux nouvelles directions dans lesquelles placer les dominos.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait utilisé tous ses dominos ou jusqu'à ce que plus personne ne puisse jouer. Si aucun autre jeu ne peut être fait, et que tous les dominos de la pioche ont été tirés, le joueur qui gagne est celui qui n'a plus de dominos gagnés ou qui a le plus petit nombre de points (spots) sur ses dominos restants.

S'il gagne le tour, il soustrait le total de ses points du total des points de chacun de ses adversaires et marque le solde de points de chacun. Les manches se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 100 points. La partie est gagnée par la première personne à marquer 100 points ou plus.

Les joueurs associent les extrémités des dominos mais peuvent jouer à l'une ou l'autre extrémité ou de chaque côté d'un double.

Les joueurs associent les extrémités des dominos mais peuvent jouer à l'une ou l'autre extrémité ou de chaque côté d'un double.

DE

DOPPEL-SECHS-DOMINO FÜR 2 BIS 4 SPIELER

Viele Spiele können mit einem Satz Dominosteine gespielt werden. Dies ist eine Variante.

Bevor das Spiel beginnt, werden alle Dominosteine umgedreht und gemischt. Jeder Spieler zieht fünf Dominosteine und stellt sie so vor sich auf die Kante, dass seine Gegner die Vorderseite seiner Steine nicht sehen können. Die verbleibenden Dominosteine werden zum Nachziehstapel. Das Spiel bewegt sich nach links.

Jeder Dominostein ist in zwei Teile oder Enden unterteilt, die jeweils eine Reihe von Punkten enthalten. Ein Doppeldomino enthält übereinstimmende Enden (6-6, 5-5 usw.), und der Spieler, der den höchsten Doppeldomino zieht, legt ihn in die Mitte des Tisches, um das Spiel zu beginnen. Wurde kein Doppel gezogen, werden alle Steine wieder auf den Nachziehstapel gelegt, neu gemischt und neu gezogen.

Der zweite Spieler versucht dann, einen seiner Dominosteine an eine Seite des Doppelsteines anzulegen. Wenn zum Beispiel der erste gespielte Stein eine doppelte Vier ist, darf der zweite Spieler einen beliebigen seiner Steine mit vier Punkten an einem Ende hinzufügen. Der nächste Spieler kann bis zur doppelten Vier spielen oder versuchen, das Ende des zweiten gespielten Steins zu erreichen. Bei jedem Zug darf nur ein Stein gespielt werden: Die Steine werden der Länge nach und nicht im rechten Winkel gesetzt, außer im Falle eines Doppels, wie gezeigt,

an einem beliebigen offenen Ende einer Reihe.

Der Spieler muss von den zusätzlichen Steinen ziehen, bis er dazu in der Lage ist. Sollte er den letzten Stein ziehen und immer noch nicht spielen können, gibt er auf und versucht es beim nächsten Mal erneut. Ein Spieler muss einen Dominostein spielen, wenn er dazu in der Lage ist. Doppelsteine werden immer quer zu dem Ende gelegt, zu dem sie passen, sodass sich zwei neue Richtungen ergeben, in die man die Steine legen kann.

Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler alle seine Dominosteine verbraucht hat oder bis niemand mehr spielen kann. Wenn keine weiteren Spielzüge mehr möglich sind und alle Dominosteine gezogen wurden, erhält der Spieler ohne Dominosteine oder mit der geringsten Anzahl an Punkten auf seinen verbleibenden Dominosteinen den Zuschlag.

Gewinnt er die Runde, zieht er die Summe seiner Punkte von der Summe der Punkte seines Gegners ab und erhält den Rest der Punkte von jedem. Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler 100 Punkte erreicht hat. Das Spiel gewinnt derjenige, der als Erster 100 oder mehr Punkte erreicht hat.

Die Spieler legen ihre Steine an die Enden der Dominosteine an, können aber auf beide Enden oder auf beide Seiten eines Doppelsteins spielen.

Die Spieler legen ihre Steine an die Enden der Dominosteine an, können aber auf beide Enden oder auf beide Seiten eines Doppelsteins spielen.

IT

DOMINO DOUBLE 6 - DA 2 A 4 GIOCATORI

Molti giochi possono essere giocati con un set di domino. Questa è una variante.

Prima di iniziare la partita, tutti i domino vanno girati a faccia in giù e mescolati. Ogni giocatore estrae cinque domino e li posiziona sul supporto davanti a sé, in modo che gli avversari non possano vedere le facce delle tessere. I domino rimanenti si mettono nella pila di estrazione. I turni di gioco si muovono verso sinistra.

Ogni tessera è divisa in due parti, o estremità, ciascuna contenente una serie di punti. Un domino doppio contiene estremità uguali (6-6, 5-5, ecc.). Il giocatore che estrae il domino doppio più alto lo posiziona al centro del tavolo per iniziare la partita. Se non è stato estratto nessun doppio, tutti i domino vengono rimessi nella pila di estrazione, rimescolati ed estratti nuovamente.

Il secondo giocatore cerca quindi di abbinare uno dei suoi domino a uno o più lati del doppio. Ad esempio, se il primo domino giocato è il doppio quattro, il secondo giocatore può aggiungere uno qualsiasi dei suoi domino contenenti quattro punti su un'estremità. Il giocatore successivo può giocare sul doppio quattro, oppure può cercare di abbinare l'estremità del secondo domino giocato. Gli spazi vuoti si abbinano ad altri spazi vuoti. Si può giocare solo un domino a ogni turno. I domino vengono

posizionati in senso longitudinale piuttosto che ad angolo retto, tranne nel caso di un doppio, come mostrato, in qualsiasi estremità aperta di una fila.

Il giocatore deve pescare dai domino finché non ha mosse da giocare. Se estrae l'ultimo domino e non riesce a fare la sua mossa, passa e riprova al prossimo turno. Un giocatore deve giocare un domino se può farlo. Le tessere doppie vengono sempre posizionate trasversalmente rispetto all'estremità che si abbina, dando così due nuove direzioni in cui posizionare i domino.

Il gioco continua finché un giocatore non ha utilizzato tutte le sue tessere del domino o finché nessuno può giocare. Se non è possibile effettuare altre giocate e tutti i domino sono stati estratti, vince il giocatore senza domino o con il minor numero di punti sui domino rimanenti.

Il giocatore che vince il round sottrae il totale dei suoi punti dal totale dei punti dei suoi avversari e segna il punteggio di ciascuno. I turni continuano fino a quando uno dei due giocatori non raggiunge i 100 punti. Vince chi segna 100 o più punti per primo.

I giocatori devono abbinare le estremità delle tessere del domino, ma possono giocare su entrambe le estremità o su entrambi i lati di una tessera doppia.

I giocatori devono abbinare le estremità delle tessere del domino, ma possono giocare su entrambe le estremità o su entrambi i lati di una tessera doppia.

HR

DOUBLE-SIX DOMINE ZA 2 DO 4 IGRAČA

Postoje razne igre koje se mogu igrati s kompletom domina. Ovo je jedna od varijacija.

Prije početka igre sve se domine okrenu licem prema dolje i promiješaju. Svaki igrač izvlači pet domina i stavlja ih na rub ispred sebe tako da njegovi protivnici ne vide lica njegovih domina. Preostale domine postaju hrpa za izvlačenje. Igra se pomiče ulijevo.

Svaka domina je podijeljena na dva dijela ili kraja, od kojih svaki sadrži skup točkica. Dupla domina sadrži identične krajeve (6-6, 5-5, itd.). Igrač koji izvuče najveću duplu dominu stavlja je na sredinu stola i započinje igru. Ako nisu izvučene duple domine, sve se pločice vraćaju na hrpu za izvlačenje, a zatim se ponovno miješaju i izvlače.

Drugi igrač pokušava spojiti jednu od svojih domina s jednom ili više strana duple domine. Na primjer, ako je prva domina dupla četvorka, drugi igrač može dodati bilo koju od svojih domina s četiri točkice na jednoj strani. Sljedeći igrač može igrati duplu četvorku ili pokušati uskladiti kraj druge domine u igri. Praznine na pločicama se poklapaju s drugim prazninama, a igrač može igrati samo jednom dominom na svom potezu: domine se postavljaju uzdužno, a ne pod pravim kutom, osim u slučaju duple domine, kao što je prikazano, na bilo kojem otvorenom kraju reda.

Dokle god može, igrač mora izvlačiti dodatne domine koje su mu na raspolaganju. Ako izvuče zadnju dominu i dalje ne može igrati, treba preskočiti i pokušati ponovno na sljedećem potezu. Igrač mora odigrati potez s dominom ako je u mogućnosti. Duple domine uvijek se postavljaju poprečno na kraju s kojim se podudaraju i tako nam daju dva nova smjera u kojima postavljamo domine.

Igra se nastavlja dok jedan od igrača ne iskoristi sve svoje domine ili dok nitko više ne može igrati. Ako se više ne može igrati i sve su domine izvučene, igrač bez domina ili onaj koji ima najmanji broj bodova (točkica) na preostalim dominama odnosi pobjedu.

Zatim oduzima ukupni broj svojih bodova od ukupnog broja bodova svojih protivnika i osvaja omjer preostalih bodova svakog od njih. Runda se nastavlja sve dok jedan od igrača ne skupi 100 bodova. Prva osoba koja osvoji 100 ili više bodova pobjeđuje u igri.

Igrači spajaju krajeve domina, ali mogu igrati na bilo kojem kraju ili strani duple domine.

Igrači spajaju krajeve domina, ali mogu igrati na bilo kojem kraju ili strani duple domine.

الزاوية القائمة، باستثناء حالة القطع المزدوجة، كما هو موضح، في أي طرف مفتوح في الصف.

يجب أن يسحب من القطع الإضافية حتى يتمكن من القيام بهذا. إذا سحب آخر قطعة دومينو وكان ما زال غير قادر على اللعب، يمرر دوره ثم يجرب مرة أخرى في دوره التالي. يجب على اللاعب أن يلعب قطعة دومينو إذا كان قادرًا على ذلك. توضع القطع المزدوجة دائماً بشكل متعارض مع النهاية التي يماثلونها، وبالتالي يقدمون اتجاهين جديدين يمكن وضع قطع الدومينو فيهما.

يستمر اللعب حتى يستخدم لاعب كل قطع الدومينو الخاصة به أو حتى لا يكون بإمكان أحد اللعب. إذا تعذر لعب أي لعبة أخرى، وكانت كل قطع الدومينو مسحوبة، فإن اللاعب الذي لا يملك أي قطع دومينو أو صاحب أقل عدد من النقاط على قطع الدومينو المتبقية

يربح الجولة، ويخصم مجمل نقاطه من إجمالي نقاط كل منافس، ويسجل نقاط الرصيد لكل منهم. تستمر الجولات حتى يصل مجموع أحد اللاعبين إلى ١٠٠ نقطة. يربح اللعبة أول شخص يحقق ١٠٠ نقطة أو أكثر.

يماثل اللاعبون نهايات قطع الدومينو، ولكنه ربما يلعب في أي جانب من جانبي القطعة المزدوج.

يماثل اللاعبون نهايات قطع الدومينو، ولكنه ربما يلعب في أي جانب من جانبي القطعة المزدوج.

الدومينو ذات الستة المزدوجة للاعبين إلى أربعة لاعبين

يمكن لعب العديد من الألعاب بمجموعة دومينو. وهذه تنويعة.

تُقلب كل قطع الدومينو وتخلط قبل بدء اللعب. يسحب كل لاعب خمس قطع دومينو ويوقفهم على الحافة مقابله بحيث لا يرى المنافسين أوجه قطعه. تُشكل باقي القطع مجموعة السحب. يتحرك اللاعب إلى اليسار.

كل قطعة دومينو مقسمة إلى جزئين أو طرفين، يحتوي كل منهما على مجموعة من النقاط. تشتمل قطعة الدومينو المزدوجة على نهايتين متماثلتين (٦-٦، ٥-٥، إلخ)، ويضع اللاعب الذي سحب أكبر قطعة مزدوجة القطعة في منتصف الطاولة لتبدأ اللعبة. إذا لم يسحب أحد قطعاً مزدوجة، تُعاد جميع قطع الدومينو إلى مجموعة السحب ويعاد خلطها وسحبها.

يحاول اللاعب الثاني مطابقة قطعة من قطعه مع طرف أو جانب من القطعة المزدوجة. على سبيل المثال، إذا كانت القطعة الأولى الملعبوبة أربعة مزدوجة، يجوز للاعب الثاني إضافة أي قطعة من قطع الدومينو التي تحتوي على ٤ نقاط في طرف من طرفيها. يجوز للاعب التالي أن يلعب ليمائل الأربعة المزدوجة، أو ربما يحاول أن يماثل طرف قطعة الدومينو الملعبوبة ثانيًا. لا تماثل القطع الخالية إلا القطع الخالية الأخرى، ولا يجوز لعب سوى قطعة واحدة في الدور: توضع قطع الدومينو بالطول بدلاً من

ALE-HOP