

# **I ISTRUZIONI**

## **DOMINO A DOPPIO SEI**

### **DA 2 A 4 GIOCATORI**

Con una serie di tessere si possono fare molti giochi. Questa è una variante. Prima di incominciare il gioco bisogna capovolgere tutte le tessere a faccia in giù e mescolarle. Ogni giocatore pesca cinque tessere e le mette erette su un bordo davanti a sé in modo che i suoi avversari non possano vedere le facce delle sue tessere.

Le tessere che rimangono servono da mucchio dove pescare; il gioco parte da sinistra.

Ogni tessera è divisa in due parti o due estremità, ognuna contenente una serie di punti.

Una tessera doppia contiene estremità combacianti (6-6, 5-5 ecc.) ed il giocatore che pesca la tessera doppia più alta la mette al centro del tavolo per incominciare il gioco.

Se non viene pescato nessun doppione, tutte le tessere vengono rimesse nel mucchio dove pescare, rimescolate e ripescate. Poi il secondo giocatore cerca di far combaciare una delle sue tessere con un'estremità o lato del doppio.

Per esempio, se la prima tessera giocata è un doppio quattro, il secondo giocatore può aggiungere ad un'estremità una qualsiasi delle sue tessere contenente quattro punti.

Il giocatore successivo può giocare sul doppio quattro oppure può tentare di far combaciare l'estremità della seconda tessera giocata. I vuoti combaciano con i vuoti.

Si può giocare soltanto una tessera per turno; le tessere vengono posate longitudinalmente anziché ad angolo retto tranne nel caso di un doppione come illustrato, a qualsiasi estremità aperta di una fila.

Il giocatore deve pescare dalle tessere extra finché riesce a farlo. Se pesca l'ultima tessera e ancora non riesce a giocare, allora passa e poi riprova al suo turno successivo.

Un giocatore deve giocare una tessera se è in grado di farlo. I doppioni vengono sempre messi trasversalmente rispetto all'estremità con cui combaciano, per cui danno origine a due nuove direzioni alle quali attaccare le tessere.

Il gioco continua finché un giocatore ha usato tutte le sue tessere e finché nessuno può giocare.

Se non si possono fare più giochi, il giocatore senza tessere oppure con il minor numero di punti sulle sue tessere restanti, vince il giro.

Detrae il totale dei suoi punti dal totale dei punti di ognuno dei suoi avversari e segna il saldo dei punti di ognuno.

I giri continuano finché un giocatore segna 100 punti.

Il gioco è vinto dalla prima persona che segna 100 punti o di più. I giocatori fanno combaciare le estremità delle tessere ma possono giocare ad ognuna delle estremità oppure ad ogni lato di un doppio.