

2462



# DOMINO

**gra**  
**rekomendowany**  
**wiek: 5-107**  
**liczba graczy: 1-5**

**zawartość pudełka:**

- 56 elementów domina  
(2 komplety kamieni  
po 28 szt.)
- 14 kart
- Instrukcja



*Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.  
e-mail: [alexander@alexander.com.pl](mailto:alexander@alexander.com.pl)*

**Zasady bezpiecznego użytkowania:**

**Ostrzeżenia:**

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

**Opakowanie nie jest częścią zabawki.**

**Stan zabawki należy regularnie kontrolować.**

*DOMINO - pasjonująca gra znana od wielu stuleci wywodzi się najprawdopodobniej z Chin. Na przestrzeni wieków powstało wiele odmian Domina co sprawia, że gracze cenią je sobie tym bardziej. Gra skłania do myślenia, umiejętnej obserwacji i skupienia. Proponujemy również dwie nowe gry, w których elementy Domina wykorzystuje się do budowania układów i konstrukcji w oparciu o podane wzory. Te gry to emocjonująca zabawa, w której gracze ćwiczą jednocześnie spostrzegawczość, pamięć, koncentrację i zręczność manualną. Elementy Domina można również wykorzystać do indywidualnej zabawy tworzenia wymyślonych przez siebie wzorów co znakomicie inicjuje kreatywne myślenie.*

*• Ta wersja Domina jest wzbogacona o dodatkowy komplet kamieni (2 x 28 szt.)*

W niektórych wariantach gry można mierzyć czas rozgrywki, dlatego możesz pobrać bezpłatną aplikację „Alexander Timer” w sklepie właściwym dla systemu operacyjnego Twojego smartfona lub tabletu, wpisując: aplikacja Alexander Timer lub korzystając z kodów QR zamieszczonych na str.2.

**ANDROID**



**IOS**



Kody QR

• nazwa „kamienie” używana w tekście instrukcji oznacza elementy domina

## **„Domino dla początkujących”** - liczba graczy: 2 - 4,

liczba kamieni: 56 szt. (2 komplety)

56 kamieni rozkłada się na stole oznakowaniem do dołu. Po wymieszaniu wszystkich kamieni każdy z graczy wybiera po:

- 20 kamieni gdy jest 2 graczy
- 14 kamieni gdy jest 3 graczy
- 10 kamieni gdy jest 4 graczy

Gracze ustawiają wybrane kamienie przed sobą (tak, by punkty na kamieniach widział ich właściciel, a nie widzieli jego przeciwnicy). Grę rozpoczyna ten kto posiada kamień z największą liczbą punktów (najlepiej z podwójną „6”). Posiadacz takiego kamienia wykłada go na stół. Kolejny gracz (z lewej strony) powinien dołożyć swój kamień do leżącego na stole, tak by liczby oczek z jednej ze stron kamieni zgadzały się ze sobą (w tym wypadku będą to „6-tki”). Jeżeli gracz, który powinien się wyłożyć nie posiada kamienia z taką liczbą punktów, którą można dopasować do punktów kamieni kończących ciąg leżący na stole, to dobiera 2 kamienie z talonu (tj. zbioru zakrytych kamieni leżących na stole). Kamienie dostawia się do ciągu tą stroną, gdzie liczba oczek kamienia dostawianego i już leżącego jest taka sama. Kamienie można dokładać z jednego lub drugiego końca ciągu. Nie można dokładać do kamieni znajdujących się wewnątrz ciągu. Dokładany kamień można dostawić wzdłuż kierunku układania poprzednich kamieni, albo pod kątem prostym do tego kierunku (wówczas układany „wąz” zmienia kierunek układania). Kamienie mające po obu stronach tę samą liczbę oczek („duplety”) są uprzywilejowane i można je dokładać do każdego innego kamienia (o innej liczbie oczek). Gracz, który nie może wyłożyć się w swojej kolejce i nie może dobrać kamieni z talonu (bo wszystkie kamienie talonu zostały zabrane) musi przepuścić swoją kolejkę. Zwycięzcą w grze zostaje ten, kto pierwszy wyłoży swoje kamienie. Wówczas na jego konto zapisuje się liczbę punktów, które znajdują się na kamieniach przeciwników. Jeżeli każdy z grających posiada jeszcze kamienie i nie może dopasować żadnego z nich do wyłożonego ciągu to partia zostaje zakończona. W tej sytuacji zwycięzcą zostaje ten, kto posiada najmniejszą liczbę kamieni. Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada tę samą liczbę kamieni, a pozostali mają ich więcej (i nikt nie może się wyłożyć) to zwycięzcą zostaje ten, kto ma najmniejszą liczbę punktów na swoich kamieniach. Zwycięzca podlicza punkty z kamieni przeciwników i zapisuje je na kartce pod swoim imieniem. Na początku gry można założyć, że rozegranych zostanie tyle partii, aż jeden z graczy osiągnie 100 punktów (lub inną przyjętą liczbę). Ten kto osiągnie umówioną liczbę zostaje zwycięzcą całej gry.

**„Domino węgierskie”** - liczba graczy: 2 - 4,

liczba kamieni: 56 szt. (2 komplety)

Wyłożone na stół kamienie są odwrócone punktacją do dołu i wymieszane. Gracze otrzymują po:

-25 kamieni jeśli gra 2 graczy

- 17 kamieni jeśli gra 3 graczy

- 12 kamieni jeśli gra 4 graczy

Grę rozpoczyna gracz posiadający kamień o największej liczbie punktów. Wykłada go na stół, a następnie ten sam gracz dokłada ze swoich kamieni kolejne kamienie pasujące do siebie. Kiedy wyczerpią się możliwości dokładania, do gry przystępuje kolejny gracz (z lewej strony) i wówczas on stara się wyłożyć jak najwięcej swoich kamieni (zgodnie z zasadą dopasowywania oczek). W ten sposób postępują kolejni gracze. Jeżeli żaden z graczy nie będzie mógł już dopasować swoich kamieni do łańcucha leżącego na stole to gra kończy się, a każdy z graczy zapisuje liczbę punktów, które mu pozostały. Na początku gry ustala się liczbę rozgrywanych partii. Po zakończeniu ostatniej partii zwycięzcą zostaje gracz, który ma najmniejszą liczbę punktów.

**„Domino włoskie”** - liczba graczy: 3 - 5,

liczba kamieni: 28 szt. (1 komplet)

Odwrócone kamienie rozkłada się na stole punktami do dołu i miesza. Następnie każdy gracz wybiera po:

- 5 kamieni jeżeli jest 5 graczy

- 6 kamieni jeżeli jest 4 graczy

- 8 kamieni jeżeli jest 3 graczy

Pozostałe kamienie odkłada się, a te wylosowane gracze ustawiają przed sobą (pionowo), tak by nie mogli ich widzieć przeciwnicy. W tej grze zwycięzcą zostaje ten, kto osiągnie ustaloną wcześniej liczbę punktów np: 50, 70 lub 100. Grę rozpoczyna gracz, który posiada kamień o największej liczbie oczek np. 6/6. Kładąc ten kamień na stole gracz oznajmnia głośno jego całkowitą wartość punktową (w tym wypadku 12). Następny gracz dostawia jakkolwiek wybrany swój kamień i głośno odczytuje sumę punktów widoczną na kamieniach. Po tym ruchu kolejny gracz dostawia swój kamień odczytując głośno sumę oczek z kamieni leżących na stole. Tak gra toczy się, aż do uzyskania ustalonej na początku liczby punktów, np. 50.

$$\begin{array}{l}
 \boxed{\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet\bullet\bullet\bullet & \bullet\bullet\bullet\bullet \\ \hline \end{array}} + \boxed{\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet\bullet & \bullet\bullet \\ \hline \end{array}} = 19 \\
 19 + \boxed{\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet\bullet & \bullet\bullet\bullet\bullet \\ \hline \end{array}} = 27 + \boxed{\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array}} = 29 \\
 29 + \boxed{\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet\bullet\bullet\bullet & \bullet\bullet\bullet\bullet \\ \hline \end{array}} = 40 + \boxed{\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet\bullet\bullet\bullet & \bullet\bullet\bullet\bullet \\ \hline \end{array}} = 50
 \end{array}$$

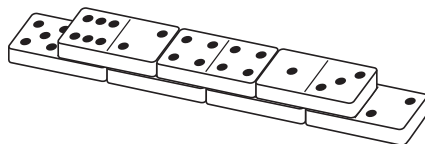
rys. 1

Jeżeli żaden z graczy nie osiągnie ustalonej liczby to wygrywa ten, kto ma liczbę punktów najbliższą tej liczbie.

**„Domino francuskie”** - liczba graczy: 2,

liczba kamieni: 28 szt. (1 komplet)

Kamienie należy odwrócić i wymieszać na stole. Następnie gracze losują po 8 kamieni i ustawiają przed sobą w pionie, tak by nie widział ich przeciwnik. Pozostałe kamienie zostają w talonie. Grę rozpoczyna młodszy gracz. Wykłada on dowolny kamień punktami do góry. Następnie przeciwnik wykłada swój kamień tak, by punkty na jednej z jego stron pasowały do punktów wyłożonego wcześniej kamienia. Dostawiany kamień nie kładzie się jednak obok (jak w tradycyjnym domino) lecz na lub pod wyłożony wcześniej kamień. Kamienie nachodzą na siebie częściami, które zgadzają się ze sobą (liczbą punktów). Połowa kamienia, która nie pasuje do drugiego zawsze będzie wystawać. Gracz, który nie może się dołożyć bierze 1 kamień z talonu. Jeżeli wylosował kamień pasujący, to dokłada go do leżących na stole. Jeżeli wylosowany kamień nadal nie pasuje, to ruch wykonuje drugi gracz (który podlega tym samym zasadom). Kamienie losuje się (kolejno) tak długo, aż zostanie wybrany taki, który będzie pasował do układanego ciągu. W talonie do końca gry muszą zawsze zostać 2 zakryte kamienie. Zwycięzcą w tej grze zostaje ten kto pierwszy wyłoży swoje kamienie. Jeżeli gracze posiadają jeszcze kamienie i nie mogą dopasować żadnego z nich (do już wyłożonych), a w talonie zostały ostatnie dwa zakryte kamienie to następuje koniec partii. Zwycięzcą w takim przypadku zostaje ten kto ma najmniejszą liczbę punktów w swoich kamieniach.



rys. 2

### „Dominosa” - liczba graczy: 1

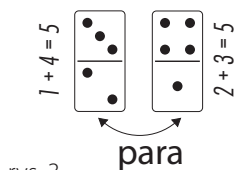
liczba kamieni: 28 szt. (1 komplet)

Gracz rozpoczyna grę od narysowania na kartce prostokąta złożonego z 56 kwadratów ( $7 \times 8 = 56$ ). Następnie miesza kamienie leżące na stole punktami do góry. Po wymieszaniu należy utworzyć z kamieni prostokąt, który także będzie się składał z 56 kwadratów (1 kamień złożony jest z 2 kwadratów). Po ułożeniu prostokąta wpisuje się punkty z kwadratów kamieni do kwadratów na kartce. Po zapisaniu wszystkich kwadratów należy ponownie wymieszać wszystkie kamienie. Zadanie polega na tym, by po ponownym wymieszaniu ułożyć z kamieni prostokąt zgodny z zapisem w kwadratach na kartce. W trakcie gry okaże się szybko, że zadanie jest o wiele trudniejsze niż na to wygląda.

### „Domino parzyste” - liczba graczy: 2

liczba kamieni: 28 szt. (1 komplet)

Gracze losują po 6 z leżących na stole (oczkami do dołu) kamieni, które ustawiają tak, by nie widział ich przeciwnik. Reszta kamieni pozostaje zasłonięta na stole. Grę rozpoczyna starszy z graczy. Dobiera wylosowane kamienie w pary i kładzie je razem na stół dłuższymi bokami do siebie. Kamienie należy dobrać tak, by suma oczek na każdym z nich była taka sama, np. na pierwszym kamieniu suma oczek wynosi  $2 + 3 = 5$ , a na drugim  $1 + 4 = 5$  (jak na schemacie). Po wyłożeniu gracz losuje z talonu brakujące kamienie, tak by zawsze mieć ich sześć, a kolejka przechodzi na drugiego gracza. Jeżeli graczowi nie udało się ułożyć żadnej pary to odkłada do talonu w swojej kolejce jeden kamień i dobiera w zamian inny, ale wyłożyć się może dopiero w następnej kolejce. Wygrywa gracz, który pierwszy ułoży 5 par. Jeśli nie uda się tego osiągnąć, to zwycięża ten, który był najbliższy celu.



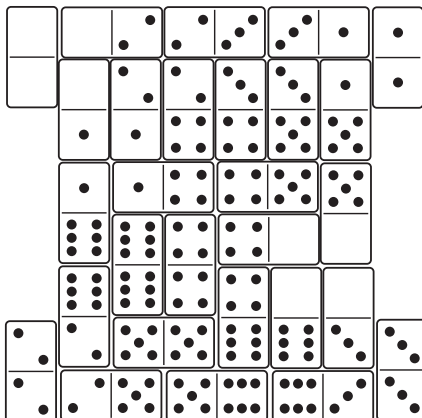
rys. 3

### „Kwadrat domina” - liczba graczy: 1

liczba kamieni: 28 szt. (1 komplet)

Gra polega na tym, by grający ułożył (z 28 kamieni) w każdej partii figurę o kształcie z rys. 4 (str.7). Figura składa się z 14 kwadratów, przy czym każdy kwadrat ma 4 jednakowo oznaczone pola. Nie trzeba mieć obaw, że szybko rozszyfruje się istniejące rozwiązania - jest ich bowiem 342 720. Można sobie narzucić utrudnienia przy rozwiązywaniu np., że kwadrat po prawej stronie u góry ma być złożony z czterech szóstek itp.

## Kwadrat domina



rys. 4

**Uwaga!**  
jeden komplet Domina (28 kamieni) przedstawiony jest na rys.4

### „Układy 1” - liczba graczy: 1– 4

rekwizyty: 14 kart wzorów, 28 kamieni domina

Wszystkie kamienie należy rozłożyć na stole w zasięgu ręki każdego z graczy. Karty wzorów należy ułożyć na stole w stos rewersem do góry. Przed rozpoczęciem gry jej uczestnicy ustalają czy układają karty w stosie w kolejności numerycznej, która odpowiada stopniowi trudności każdego układu - zaczynając od karty nr 1 na wierzchu. Gracze, w zależności od swoich możliwości mogą dostosować stopień trudności całej gry eliminując z talii kart układy, które są dla nich za trudne. Karty mogą również być wymieszane w stosie jeśli gracze wybiorą zmienny stopień trudności każdej rozgrywki. Przed rozpoczęciem należy również przygotować długopis i kartkę z rubrykami i inicjałami uczestników gry. Rozpoczyna najmłodszy gracz, odkrywa pierwszą kartę ze stosu i kładzie ją obok niego (tak by wszyscy widzieli wzór). Następnie gracze dobierając elementy domina ze stołu starają się jak najszybciej ułożyć wzór z odkrytej karty – wartości punktowe na elementach domina nie mają znaczenia. Gracz, który pierwszy ułoży wzór widziany na karcie woła „STOP!” i wszyscy przerywają grę. Gracz, który pierwszy ułożył wzór z dobranych przez siebie kamieni otrzymuje 1 punkt w swojej rubryce punktacji. Jeśli jednak gracz błędnie odtworzył układ z karty, otrzymuje -1 (punkt ujemny). Następną kartę odkrywa kolejny gracz - kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Odkrytą kartę kładzie na kartę wyłożoną wcześniej. Gra kończy się po ułożeniu elementów według ostatniej odkrytej karty. Po podsumowaniu punktów zwycięzcą w grze zostaje ten, kto zdobył ich najwięcej.

### **„Układy 2”** - liczba graczy: 1– 4

rekwizyty: 14 kart wzorów, 28 kamieni domina,

Gra przebiega tak jak w wersji „Układy 1” z tą różnicą, że odkrytą kartę gracze oglądają przez 4 sekundy. Następnie karta zostaje odwrócona rewersem do góry, a gracze starają się od tego momentu odtworzyć układ z pamięci. Rozgrywkę przerywa gracz, który zawoła „STOP!”. Zapis punktacji i wyłonienie zwycięzcy następuje jak w poprzedniej wersji.

### **„Układy 3”** - liczba graczy: 1– 4

rekwizyty: 28 kamieni domina

Wszystkie kamienie należy rozłożyć na stole. Oprócz kartki i długopisu do zapisu punktacji należy przygotować czasomierz nastawiony na 1 minutę. Na sygnał należy włączyć odliczanie czasu i wszyscy gracze starają się jednocześnie ułożyć jak najwyższą wieżę. Po upływie 1 minuty gracze porównują ułożone wieże, a rozgrywkę wygrywa ten kto ułożył ją najwyższą - zwycięzca otrzymuje 1 punkt. Następnie wszystkie elementy należy ponownie wymieszać na stole i zacząć kolejną rozgrywkę. Zwycięzcę całej gry można ogłosić po 5 rozgrywkach.

#### **Przechowywanie:**

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła.

#### **Utylizacja:**

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

#### **Deklaracja WE:**

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



#### **PRODUCENT:**

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27

Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.