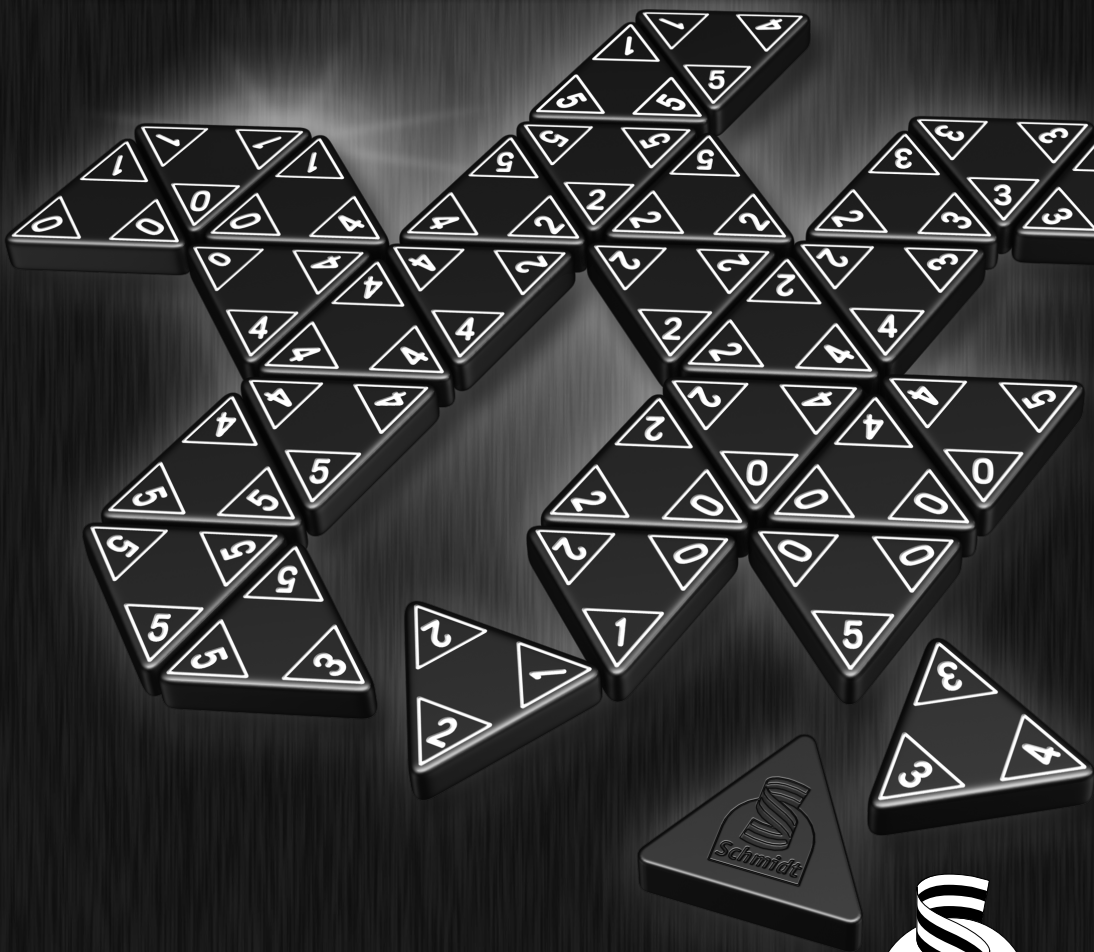




Classic Line

TRAPPLE Domino®



DE Spielanleitung

IT Regole del gioco

NL Spelregels

FR Les règles du jeu

GB Playing instruction

ES Instrucciones



TRAPPEL Domino

Spielmaterial

- 56 dreieckige Spielsteine
- 4 Ablagebänke
- 1 Wertungsblock
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Jeder Spieler versucht als Erster alle Steine loszuwerden bzw. die höchsten Werte abzulegen. Wenn ein Spieler 300 oder mehr Punkte hat, so endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Steine werden zunächst verdeckt auf dem Tisch gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler:

- Bei 2 Spielern = je 10 Steine,
- Bei 3-4 Spielern = je 8 Steine,
- Bei 5-6 Spielern = je 6 Steine.

Die Spieler legen ihre Steine so auf ihre Ablagebank, dass sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können. Die restlichen Steine bilden den verdeckten Vorrat und bleiben für alle Spieler gut erreichbar auf dem Spieltisch.

Spielablauf

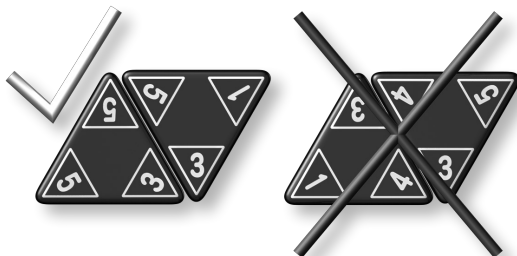
Jeder Stein besitzt einen Wert, der sich aus der Summe der einzelnen Zahlen auf dem Stein ergibt. So hat z. B. der Stein mit den Zahlen 5, 4, 3 den Wert 12. Der Spieler, der den Stein mit dem höchsten Wert aus **drei gleichen Zahlen** besitzt, beginnt das Spiel, indem er diesen Stein in die Tischmitte legt. Sollte kein Spieler einen Stein mit drei gleichen Zahlen haben, so beginnt der Spieler, mit dem Stein, der den höchsten Wert aufweist.



Wert 12

Der Startspieler erhält sofort den Wert seines Steines sowie einen Bonus von 5 Punkten gutgeschrieben.

Anschließend wird das Spiel im Uhrzeigersinn weitergespielt. Der nächste Spieler kann einen eigenen Stein an die bereits ausgelegten Steine anlegen, sofern er einen Stein mit den passenden Werten besitzt. Auch er erhält den Wert seines Steines gutgeschrieben. Passend ist ein Stein, wenn beide Zahlen mit dem benachbarten Stein übereinstimmen (siehe Bild).



Wer keinen passenden Stein legen kann oder will, muss bis zu 3 Steine aus dem Vorrat nachziehen. Sollte ein nachgezogener Stein passen, so darf dieser auch gleich ausgelegt werden. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Für jeden gezogenen Stein muss der Spieler 5 Minuspunkte notieren. Wenn auch der dritte gezogene Stein nicht passt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Ist kein Stein mehr im Vorrat, so erhält der Spieler, der einen Stein nachziehen müsste 10 Minuspunkte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

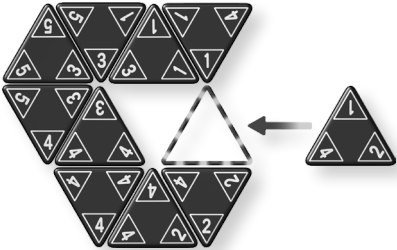
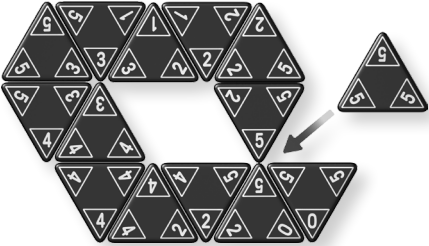
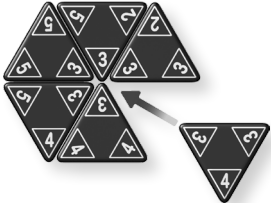
Ende der Spielrunde

Der Spieler, der als Erster alle seine Steine ausgelegt hat, beendet die Runde und erhält 20 Sonderpunkte. Zusätzlich erhält er die Gesamtpunktezah aller Steine, die die Mitspieler noch nicht ablegen konnten, als Pluspunkte gutgeschrieben. Die Mitspieler erhalten keine Minuspunkte.

Kommt es vor, dass es keine Steine zum Nachziehen gibt und kein Spieler mehr legen kann, so endet das Spiel ebenfalls. In dem Fall erhält der Spieler mit dem kleinsten Gesamtwert seiner restlichen Steine **die Punkte seiner Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben**. Seine eigenen Restpunkte werden ihm allerdings als Minuspunkte angerechnet. Die 20 Sonderpunkte erhält er nicht.

Sonderpunkte:

Es gibt folgende 5 Möglichkeiten Sonderpunkte zu erzielen.
Diese werden zum eigentlichen Wert des gelegten Steines addiert:

Legen des Startsteines	5 Punkte
Beenden einer Runde (Legen des letzten Steines)	20 Punkte
Bilden einer Brücke Eine Brücke wird gebildet, indem ein Stein gelegt wird, der an eine Seite sowie (mit der Spitze) an die gegenüberliegende Seite passt.	30 Punkte 
Legen einer Doppelverbindung Diese Punkte erhält der Spieler, wenn der Stein an zwei Steine passt.	25 Punkte 
Bilden eines Sechsecks Beim Bilden eines Sechsecks erhält der Spieler 40 Punkte. Aber nicht die Punkte für die Doppelverbindung.	40 Punkte 

Spielende

Wenn ein Spieler **am Ende einer Runde** 300 oder mehr Punkte hat. Endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Tripple Domino® – Solitär

Natürlich kann Tripple Domino® auch allein gespielt werden. Zunächst wird ein beliebige Stein verdeckt

gezogen und als Startstein ausgelegt. An diesen Stein muss nun der erste Stein anlegt werden. Die oben beschriebenen Regeln bleiben dazu unverändert.

Auch bei der Solitär-Variante werden die Punkte notiert. Ziel ist es die eigene Punktzahl zu verbessern. Um die Punktzahlen besser vergleichen zu können, sollte die Anzahl der zu ziehenden Steine begrenzt werden (z. B. 20 Steine).

TRAPPELE® DOMINO

Matériel

- 56 tuiles triangulaires
- 4 chevalets
- 1 bloc de feuilles de score
- 1 sac en tissu
- 1 règle du jeu

But du jeu

Chaque joueur tente d'être le premier à se débarrasser de toutes ses tuiles ou d'obtenir le meilleur score. La partie est finie dès qu'un joueur a atteint 300 points ou plus et le joueur ayant le total le plus élevé remporte la partie.

Préparation

Toutes les tuiles sont mélangées, faces cachées, sur la table. Puis chaque joueur obtient :

Pour une partie avec 2 joueurs = chacun 10 tuiles,
pour une partie avec 3-4 joueurs = chacun 8 tuiles,
pour une partie avec 5-6 joueurs = chacun 6 tuiles.

Les joueurs placent leurs tuiles sur leur chevalet de manière à ce que les adversaires ne puissent pas les voir. Les tuiles restantes forment la pioche et elles sont posées, faces cachées, sur la table de jeu de manière à être aisément accessibles par tous les joueurs.

Déroulement du jeu

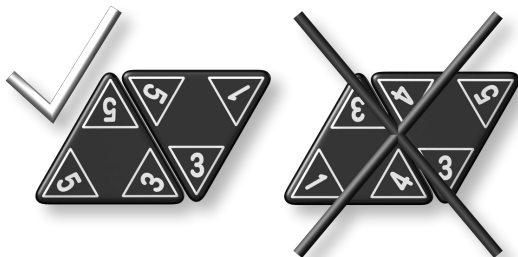
Chaque tuile possède une valeur résultant de la somme des différents chiffres figurant sur la tuile. Ainsi, la tuile avec les chiffres 5, 4, 3 possède donc la valeur 12. Le joueur ayant en sa possession la tuile avec le **"Trio"** (trois mêmes chiffres) le plus élevé entame la partie en posant cette tuile au milieu de la table. Si aucun joueur ne possède de "Trio", le joueur ayant en sa possession la tuile avec la valeur la plus élevée entame alors la partie.



Valeur 12

Le joueur ayant entamé la partie marque immédiatement le total des points indiqués sur sa tuile plus un bonus de 5 points.

La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le prochain joueur peut ensuite poser une de ses tuiles à côté d'une tuile déjà posée dans la mesure où sa tuile possède les chiffres adéquats. Lui aussi marque alors le total des points indiqués sur sa tuile. Une tuile est adéquate si deux des chiffres indiqués sur sa tuile correspondent avec ceux d'une tuile déjà posée (voir l'illustration).



Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser de tuile, il doit piocher (au maximum 3 tuiles). Si une tuile piochée est adéquate, elle peut également être immédiatement posée. C'est ensuite au tour du prochain joueur. Chaque tuile piochée inflige un malus de 5 points. Si même la troisième tuile piochée ne peut pas être posée, c'est au tour du prochain joueur. S'il n'y a plus aucune tuile dans la pioche, un malus de 5 points est infligé au joueur devant piocher et c'est au tour du prochain joueur.

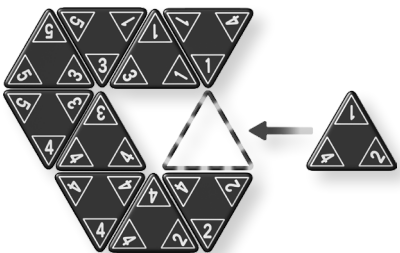
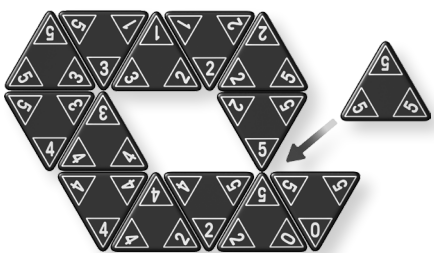
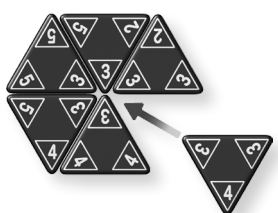
Fin de la partie

Le joueur ayant déposé en premier toutes ses tuiles, termine la partie et il obtient 20 points supplémentaires. Il marque de plus le total des points restant sur les chevalets des adversaires. Aucun point n'est déduit des scores des adversaires.

La partie est également finie dans le cas où plus aucune tuile n'est disponible dans la pioche et que plus aucun joueur ne peut poser de tuile. Dans un tel cas, le joueur avec le total le moins élevé de points indiqués sur les tuiles restant sur son chevalet marque **les points de ses adversaires**. Les points de ses propres tuiles encore sur le chevalet sont toutefois déduits de son score. Il ne marque pas non plus les 20 points de bonus.

Points supplémentaires

Il est possible de marquer des points supplémentaires de 5 manières différentes. Ces points supplémentaires sont ajoutés à la valeur effective de la tuile posée :

<p>Pose de la tuile de départ</p>	<p>5 points</p>
<p>Pose de la dernière tuile (fin de la partie)</p>	<p>20 points</p>
<p>Formation d'un pont</p> <p>Un pont est formé en faisant correspondre à la fois un côté de la tuile et la pointe de la tuile opposée.</p>	<p>30 points</p> 
<p>Formation d'une double liaison</p> <p>Ces points sont marqués par le joueur s'il fait correspondre deux côtés de la tuile qu'il vient de poser.</p>	<p>25 points</p> 
<p>Formation d'un hexagone</p> <p>Si le joueur forme un hexagone, il marque 40 points. Il ne marque toutefois pas les points pour la liaison double.</p>	<p>40 points</p> 

Fin du jeu

Le jeu est fini dès qu'un joueur a atteint 300 points ou plus à la fin d'un tour. Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

Tripple Domino® – Solitaire

Il est naturellement également possible de jouer seul au Tripple Domino®. Dans ce cas, une tuile quelconque est au préalable piochée, face cachée, et

elle posée à titre de tuile de départ. Il faut alors poser la première tuile à côté de cette tuile déjà posée. Les règles décrites ci-dessus sont valables telles quelles pour le jeu en solitaire.

Les points sont notés également pour la variante en solitaire. Le but de ce jeu est d'améliorer son propre nombre de points. Afin de pouvoir mieux comparer les nombres de points marqués, il est recommandé de limiter le nombre de tuiles devant être piochées (par ex. 20 tuiles).

TRAPPLE Domino

Materiale di gioco

- 56 tessere triangolari
- 4 porta-tessere
- 1 blocco segna-punti
- 1 sacchetto di stoffa
- 1 regole del gioco

Scopo del gioco

Ciascun giocatore cerca di disfarsi per primo di tutte le sue tessere e di totalizzare il punteggio più alto. Quando uno dei giocatori raggiunge 300 o più punti, il gioco termina e vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio maggiore.

Preparativi

Le tessere vengono dapprima disposte mischiate sul tavolo a faccia in giù. Infine, ogni giocatore riceve:

- In caso di 2 giocatori = 10 tessere ciascuno,
- In caso di 3-4 giocatori = 8 tessere ciascuno,
- In caso di 5-6 giocatori = 6 tessere ciascuno.

I giocatori dispongono le proprie tessere sul proprio supporto porta-tessere, in modo che non possano essere viste dagli avversari. Le restanti tessere, poste a faccia in giù, vanno a costituire la riserva sul tavolo di gioco e devono essere a portata di mano di ogni giocatore.

Svolgimento

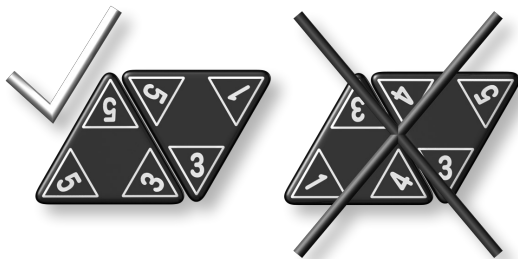
Ogni tessera ha un proprio valore, costituito dalla somma dei singoli numeri su di essa indicati. Ad esempio, la tessera sulla quale sono indicati i numeri 5, 4, 3 ha un valore di 12. Il giocatore che possiede la tessera con il valore più alto costituito da **tre numeri uguali** inizia il gioco piazzando la tessera al centro del tavolo. Se nessun giocatore possiede una tessera con tre numeri uguali, inizia il giocatore che possiede la tessera dal valore più alto.

Il giocatore iniziale si aggiudica subito il valore della sua tessera più un bonus di 5 punti supplementari.



Valore 12

Il gioco prosegue quindi in senso orario. Il giocatore successivo può piazzare una sua tessera accanto alle tessere già piazzate solo se il valore è corrispondente. Se vi riesce, anche questo giocatore si accrediterà il valore della propria tessera. Una tessera ha un valore corrispondente se due numeri corrispondono esattamente a quelli indicati sulla tessera attigua (vedi figura).



Se un giocatore non può o non vuole piazzare una tessera, deve pescare fino ad un massimo di tre tessere dalla riserva. Se una di queste tessere corrisponde al valore di una tessera già piazzata, può essere giocata subito. Il turno passa quindi al giocatore successivo. Per ogni tessera pescata, il giocatore deve però togliere 5 punti dal suo punteggio. Se nemmeno la terza tessera pescata è corrispondente, il turno passa al giocatore successivo. Dopo che la riserva di tessere si è esaurita, il giocatore che avrebbe dovuto pescare dalla riserva perde 5 punti e il turno passa al giocatore successivo.

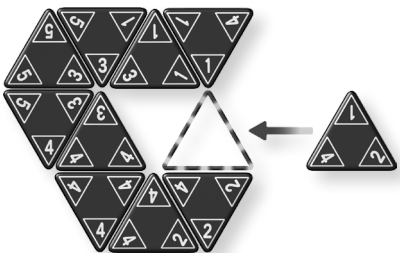
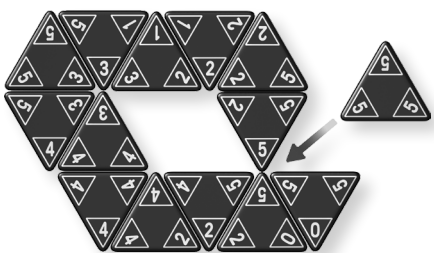
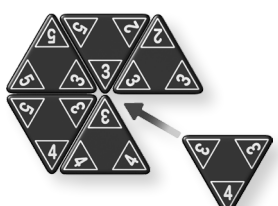
Fine del round di gioco

Termina il round di gioco il giocatore che per primo riesce a piazzare tutte le proprie tessere, accreditandosi così un supplemento di 20 punti. A ciò aggiungerà in più il valore complessivo di tutte le pedine che i suoi avversari non sono riusciti a piazzare. Gli avversari non dovranno però sottrarre questi punti dal proprio punteggio.

Il gioco termina anche quando non vi sono più tessere di riserva da pescare e quando nessun giocatore è più in grado di piazzare delle tessere. In questo caso, il giocatore che rimane con le tessere residue dal valore complessivo più basso **si accredita i punti positivi dei suoi avversari**. I suoi punti residui negativi gli vengono comunque sottratti dal punteggio. In questo caso non guadagnerà i 20 punti supplementari.

Punti supplementari

Esistono 5 possibilità di guadagnare punti supplementari.
Questi punti vengono aggiunti al valore effettivo della tessera piazzata:

<p>Piazzamento della tessera iniziale</p>	<p>5 punti</p>
<p>Termine di un round di gioco (piazzamento dell'ultima tessera)</p>	<p>20 punti</p>
<p>Costituzione di un ponte</p> <p>Un ponte si costituisce piazzando una tessera che corrisponde alla tessera attigua su un lato e alla tessera opposta su un vertice.</p>	<p>30 punti</p> 
<p>Doppio collegamento</p> <p>Questi punti supplementari spettano al giocatore che piazza una tessera che corrisponde per valore a due tessere attigue.</p>	<p>25 punti</p> 
<p>Formazione di un esagono</p> <p>Se il giocatore forma un esagono, si aggiudica 40 punti supplementari. Ma non i punti spettanti per il doppio collegamento.</p>	<p>40 punti</p> 

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore **alla fine di un round** raggiunge 300 o più punti. Vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio maggiore.

Tripple Domino® – Solitario

Tripple Domino® si può naturalmente giocare anche da soli. Dapprima si pesca una tessera a piacere tra quelle coperte sul tavolo e la si piazza come tessera iniziale. A questa tessera si può quindi attaccare la

tessera successiva. Valgono le stesse regole sopra descritte.

Anche nella variante Solitario si annotano i punti. Lo scopo del gioco è di migliorare il proprio punteggio. Per un migliore confronto dei punteggi, è opportuno limitare il numero delle tessere da pescare (ad es. 20 tessere).

TRAPPPLE® Domino

Playing materials

- 56 triangular dominoes
- 4 playing trays
- 1 score pad
- 1 textile bag
- 1 game instruction

Aim of the game

Each player attempts to be the first to get rid of all their dominoes or to get the highest score. As soon as one player has 300 points or more the game ends and the player with the most points wins the game.

Getting ready to play

The dominoes are put face down on the table and shuffled. Then each player gets:

- 2 players = 10 dominoes each,
- 3–4 players = 8 dominoes each,
- 5–6 players = 6 dominoes each.

Players should put their dominoes on their playing trays so that the other players cannot see what they have. The remaining dominoes stay face down on the table within easy reach of each player.

Instructions for the game

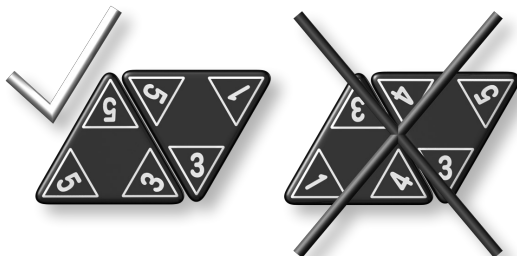
Each domino has a value which is the sum of the individual numbers on the face of the domino. For example the domino with the numbers 5, 4, 3 on the face has a value of 12. The player with the domino which has the highest value made up of **three identical numbers** starts the game by putting this domino in the middle of the table. If none of the players has a domino with three identical numbers on it, then the player with the domino which has the highest total value starts.



Value 12

The player who starts immediately gets the value of the domino plus a bonus of 5 points.

Then the game carries on in a clockwise direction. The next player can put down a domino next to the dominoes already on the table as long as the domino has the correct values. This player also gets the value of the domino played. A domino can be played if both numbers match the numbers on the domino it is placed next to (see illustration).



If players cannot put down a matching domino or do not want to then they must pick up dominoes from those on the table up to a maximum of three. If one of the dominoes picked up matches then it may be played immediately. Then it is the next player's turn. For each domino a player has to pick up, a penalty of 5 minus points must be recorded. If the third domino picked up still doesn't match, it is the next player's turn. If there are no more dominoes to pick up, then the player who would have had to pick up a domino is penalised with an additional 5 minus points and it is the next player's turn.

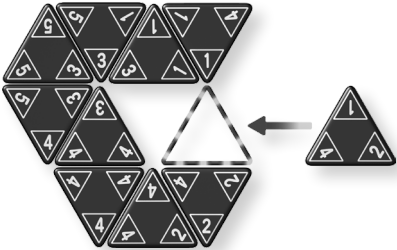
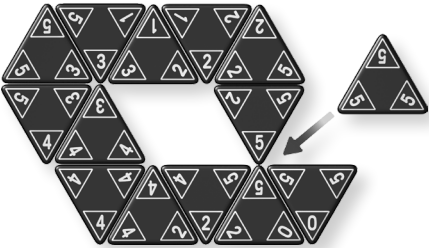
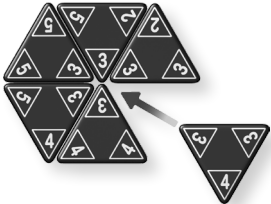
End of the round

The player who is the first to play all of the dominoes he or she picked up ends the round and gets 20 extra points. This player also receives the total number of points on the dominoes which the other players had not managed to play, as a bonus. The other players do not get any minus points.

If it happens that there are no more dominoes which can be picked up and no player can play a domino, the round ends too. In this case the player with the least number of points on the remaining dominoes receives the total number of points from all the other players as bonus points. However, the remaining points which this player has are then included as minus points. In this case the player does not receive 20 extra points.

Extra points:

Extra points can be gained in the following 5 ways.
These are added on to the actual value of the dominoes played:

Playing the starting domino	5 points
Ending a round (playing the last domino)	20 points
Forming a bridge A bridge can be formed if a domino is played which matches on the one side and also touches (with its point) the opposite side.	30 points 
Playing a double connection A player receives these points if the domino matches up on two sides.	25 points 
Forming a hexagon A player who forms a hexagon receives 40 points. But not the points for a double connection.	40 points 

End of the game

When one player has 300 points or more at the end of a round. The game is then over. The player with the most points is the winner.

Triple Domino® – Solitaire

Triple Domino® can also be played alone of course. First, a face-down domino is chosen at random and played as a starter. The first domino must then be

played against this domino. The rules described above remain the same.

Points are recorded in the solo version too. The aim is to improve your own score. In order to be able to compare the point totals better, the number of dominoes which can be picked up should be limited (e.g. 20 dominoes).

TRAPPPLE® Domino

Spelmateriaal

- 56 driehoekige spelstenen
- 4 plankjes
- 1 scoreblok
- 1 linnen zak
- 1 spelhandleiding

Doel van het spel

Elke speler probeert als eerste alle stenen kwijt te raken resp. de hoogste waarden af te leggen. Als een speler 300 punten of meer heeft eindigt het spel, en is deze speler de winnaar.

Spelvoorbereiding

De stenen worden eerst omgekeerd op tafel gemengd. Aansluitend krijgt elke speler:

- Bij 2 spelers = elk 10 stenen,
- Bij 3-4 spelers = elk 8 stenen,
- Bij 5-6 spelers = elk 6 stenen.

De spelers leggen hun stenen zo op hun plankje, dat ze niet zichtbaar zijn voor de andere spelers. De overblijvende stenen vormen omgekeerd de voorraad. Ze blijven goed bereikbaar voor alle spelers op tafel liggen.

Verloop van het spel

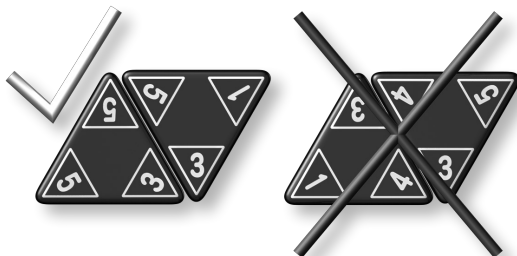
Elk steen heeft een waarde, die de som is van alle waarden die er op staan. Zo heeft bijv. de steen met de cijfers 5, 4, 3 de waarde 12. De speler, die de steen met de hoogste waarde **uit drie dezelfde cijfers** in zijn bezit heeft, begint het spel, door een steen in het midden van de tafel te leggen. Indien geen van de spelers een steen heeft met drie dezelfde cijfers, dan begint die speler, die de steen heeft met de hoogste waarde.



Waarde 12

De startspeler krijgt meteen de waarde van zijn of haar steen, vermeerderd met een bonus van 5 punten.

Aansluitend gaat het spel verder in zin van de wijzers van het uurwerk. De volgende speler kan een steen tegen een al op tafel liggende steen leggen, als hij een steen bezit met aangepaste waarden. Ook hij ontvangt de waarde van zijn steen. Een steen is passend, indien beide cijfers met de aangrenzende steen overeen komen (zie afbeelding).



Indien een speler geen passende steen kan of wil leggen, moet hij of zij tot 3 stenen uit de voorraad nemen. Indien een pas genomen steen past, dan mag die meteen worden gelegd. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Voor elke getrokken steen krijgt de speler 5 minpunten. Als ook de derde getrokken steen niet past, is de volgende speler aan de beurt. Als er geen stenen meer in de voorraad zitten krijgt de speler die een steen moest nemen 5 minpunten, en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van de spelronde

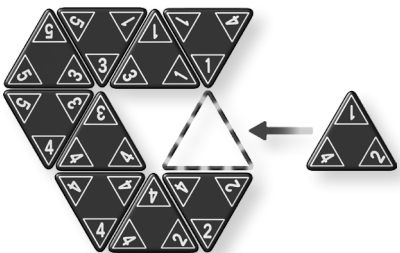
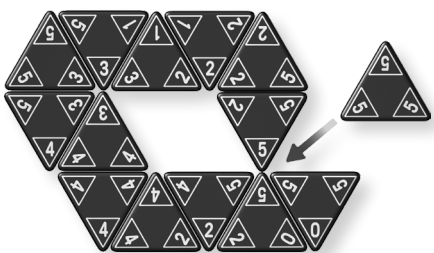
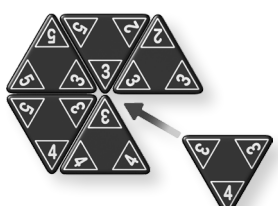
De speler, die als eerste alle stenen kan leggen, beëindigt de ronde, en krijgt 20 punten extra. Bovendien krijgt hij de somwaarde van alle stenen die de andere spelers nog niet konden afleggen. De andere spelers krijgen geen minpunten.

In het geval dat er geen stenen meer in de voorraad zitten en niemand nog kan leggen, is het spel ook afgelopen. De speler met de kleinste totale waarde aan resterende stenen krijgt dan **de punten van de andere spelers extra**. Zijn of haar eigen punten worden overigens afgetrokken; de bonus van 20 punten krijgt hij of zij niet.

Extra punten:

Er zijn 5 mogelijkheden om extra punten te verdienen.

Deze worden bij de eigenlijke waarde van de gelegde steen opgeteld:

Leggen van de startsteen	5 punten
Beëindigen van een ronde (leggen van de laatste steen)	20 punten
Het vormen van een brug Een brug ontstaat als een steen wordt gelegd, die aan één kant en (met zijn punt) aan de tegenoverliggende zijde past.	30 punten 
Het leggen van een dubbele verbinding Deze punten krijgt een speler, als de steen aan twee andere stenen past.	25 punten 
Het vormen van een zeshoek Bij het vormen van een zeshoek krijgt de speler 40 punten, maar niet de punten voor een dubbele verbinding.	40 punten 

Einde van het spel

Indien een speler **bij het einde van een ronde** 300 punten of meer heeft, eindigt het spel. De speler met de meeste punten wint.

Tripple Domino® – Solitair

Natuurlijk kan Tripple Domino® ook alleen gespeeld worden. Eerst wordt een willekeurige steen getrokken en gelegd als startsteen. Tegen deze steen moet

nu de eerste steen gelegd worden. De hierboven beschreven regels blijven daarbij ongewijzigd.

Ook bij de solitair-variante worden de punten genoteerd. Het doel bestaat in het verbeteren van het eigen puntenaantal. Om de score beter te kunnen vergelijken, moet het aantal te trekken stenen worden begrensd (bijv. 20 stenen).

TRAPPPLE® DOMINO

Material de juego

- 56 piedras de juego triangulares
- 4 soportes
- 1 bloque de evaluación
- 1 bolsita de género
- 1 instrucción de juego

Objetivo del juego

Cada jugador intenta liberarse primero de todas las piedras de juego o bien colocarlas para registrar los valores más altos. Cuando un jugador tiene 300 puntos o más, termina el juego y gana aquel jugador que ha logrado el mayor puntaje.

Preparación del juego

Las piedras de juego se mezclan sobre la mesa, con el lado indicador de número mirando hacia abajo. A continuación recibe cada jugador:

- Con 2 jugadores = 10 piedras cada uno,
- Con 3 a 4 jugadores = 8 piedras cada uno,
- Con 5 a 6 jugadores = 6 piedras cada uno.

Los jugadores colocan sus piedras de tal manera en el soporte que los demás jugadores no puedan ver sus números. Las piedras restantes se colocan como reserva con el número mirando hacia abajo en la mesa, en una posición bien alcanzable para cada uno de los jugadores.

Desarrollo del juego

Cada piedra cuenta con un valor que se obtiene como suma de las diferentes cifras indicadas en la piedra. Para dar un ejemplo, la piedra con las cifras 5, 4, 3 arroja el valor 12.

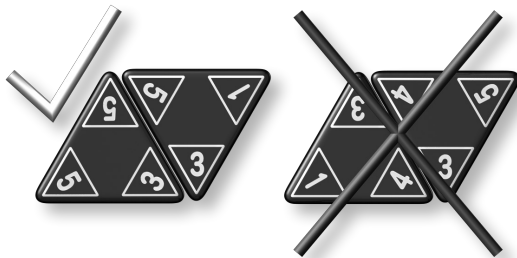


Valor 12

El juego empieza aquel jugador que tiene la piedra con el valor más alto como suma de **tres cifras idénticas**, colocando esta piedra en el centro de la mesa. En caso que ningún jugador tenga una piedra con tres cifras idénticas, empieza el jugador que tiene la piedra con el valor más alto.

El jugador inicial recibe inmediatamente el valor de su piedra, así como un bono de inicio de 5 puntos.

A continuación sigue el juego en el sentido de la aguja del reloj. El siguiente jugador puede poner una de sus piedras en las piedras previamente colocadas cuando tiene una piedra con el valor correspondiente. También él registra el valor de su piedra. Una piedra es apropiada cuando ambas cifras coinciden con la piedra adyacente (véase la imagen).



Si un jugador no puede o no quiere colocar una piedra apropiada, debe tomar hasta 3 piedras de la reserva. En caso que una de las piedras tomadas resulte apropiada, puede colocarse ésta en forma inmediata. Luego le toca al siguiente jugador. Para cada piedra tomada deben anotarse 5 puntos negativos al jugador respectivo. En caso que incluso la tercera piedra tomada no resulte apropiada, el próximo jugador sigue con su turno. Cuando ya no hay ninguna piedra en la reserva, cada jugador que debería tomar una piedra, obtiene 5 puntos negativos y luego sigue jugando el siguiente jugador.

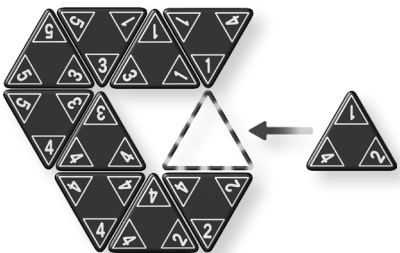
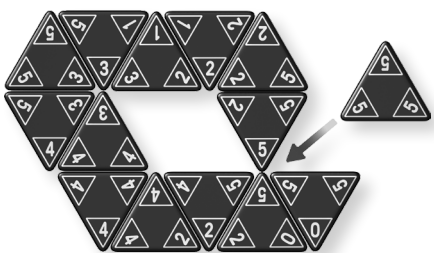
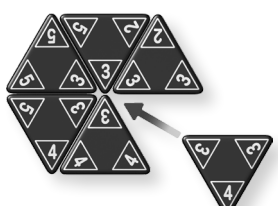
Fin de una ronda de juego

El jugador que termina de colocar primero todas sus piedras, termina el juego y gana 20 puntos especiales. Adicionalmente obtiene como puntos positivos el puntaje total de todas las piedras que los demás jugadores no pudieron colocar. Los demás jugadores no reciben puntos negativos.

El juego termina también en caso que ya no exista ninguna piedra de reserva y ningún jugador puede colocar una piedra. En este caso, el jugador con el menor puntaje total de sus piedras restantes recibe **los puntos de los demás jugadores como puntaje positivo**. Pero sus propios puntos restantes se le agregan también como puntos negativos. No obtiene los 20 puntos especiales.

Puntos especiales

Existen las 5 siguientes posibilidades para ganar puntos especiales. Estos se agregan al valor propio de la piedra colocada:

<p>Colocación de la piedra inicial</p>	<p>5 puntos</p>
<p>Terminación de una ronda (colocación de la última piedra)</p>	<p>20 puntos</p>
<p>Formación de un puente</p> <p>Un puente se forma al colocar una piedra que coincide en un lado (con la punta) así como en el otro lado.</p>	 <p>30 puntos</p>
<p>Colocación de una unión doble</p> <p>Estos puntos recibe el jugador cuando la piedra coincide con dos piedras.</p>	 <p>25 puntos</p>
<p>Formación de un hexágono</p> <p>Para la formación de un hexágono obtiene el jugador 40 puntos. Pero no se suman los puntos para la unión doble.</p>	 <p>40 puntos</p>

Fin del juego

El juego termina cuando un jugador ha alcanzado 300 o más puntos **al final de una ronda**. Gana el jugador con el mayor puntaje.

Tripple Domino® – Solitair

También es posible jugar el Tripple Domino® en forma solitaria. Primero se toma una piedra cualquiera de la reserva y se coloca como piedra inicial. A esta pie-

dra debe agregarse luego la primera piedra. Quedan vigentes las demás reglas arriba descritas.

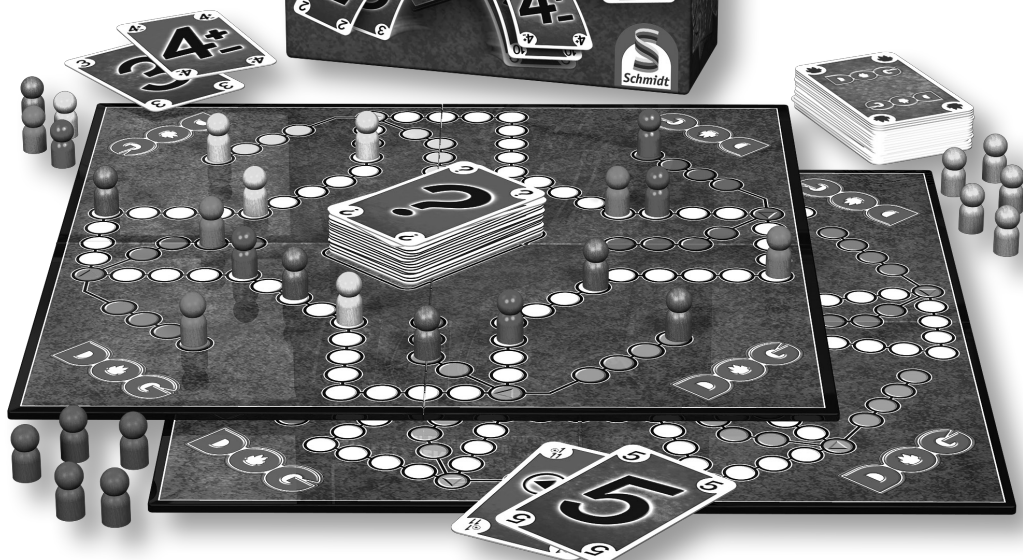
En la versión Solitair se anotan también los puntos. El objetivo consiste en mejorar el puntaje propio. Para comparar mejor los diferentes puntajes, se recomienda limitar la cantidad de piedras a tomar de la reserva (p. ej. 20 piedras).

DOG

DIE HERAUSFORDERUNG FÜR ULTIMATIVEN SPIELSPASS!



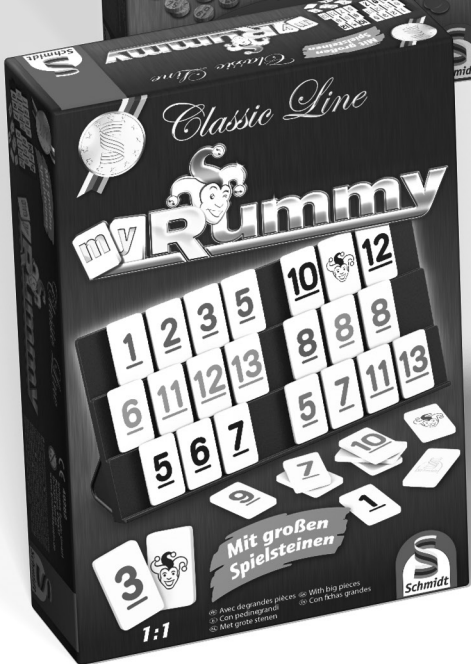
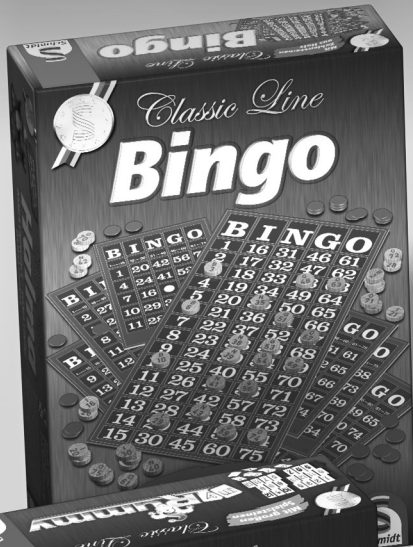
DER GENIALE
SPIELEHIT!



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der DOG Spielregeln.

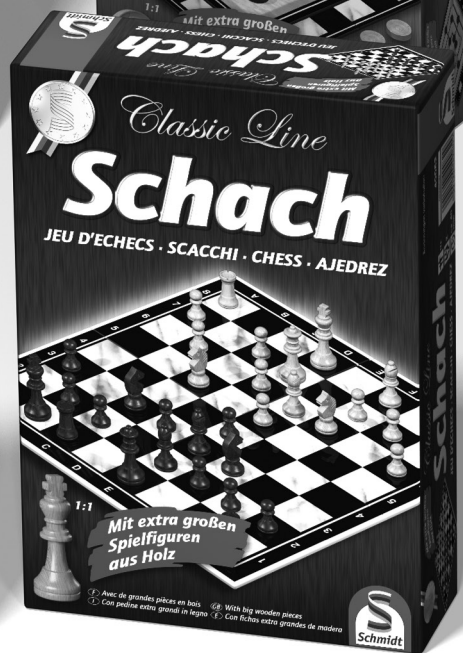
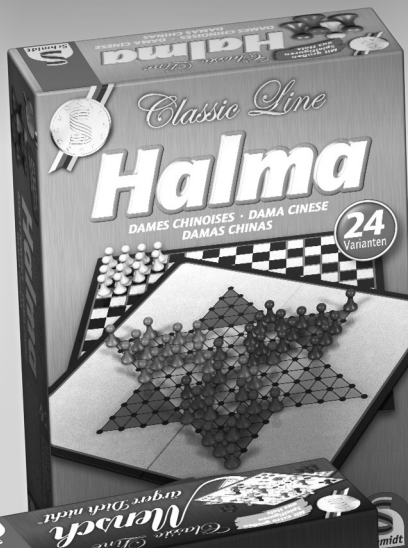


Classic Line





Classic Line



Mit extra großen
Spielfiguren

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

® Tripple Domino,
registered trademark
Schmidt Spiele

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

