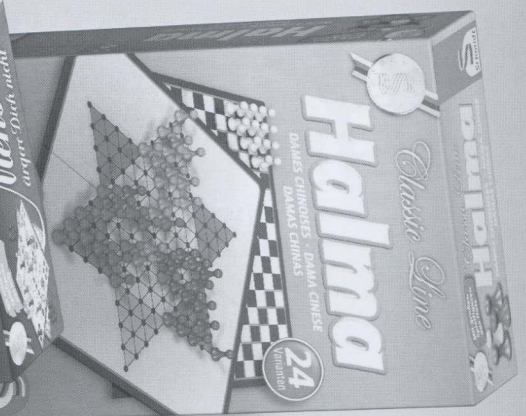




Classic Line



Classic Line



Mit extra großen Spielfiguren

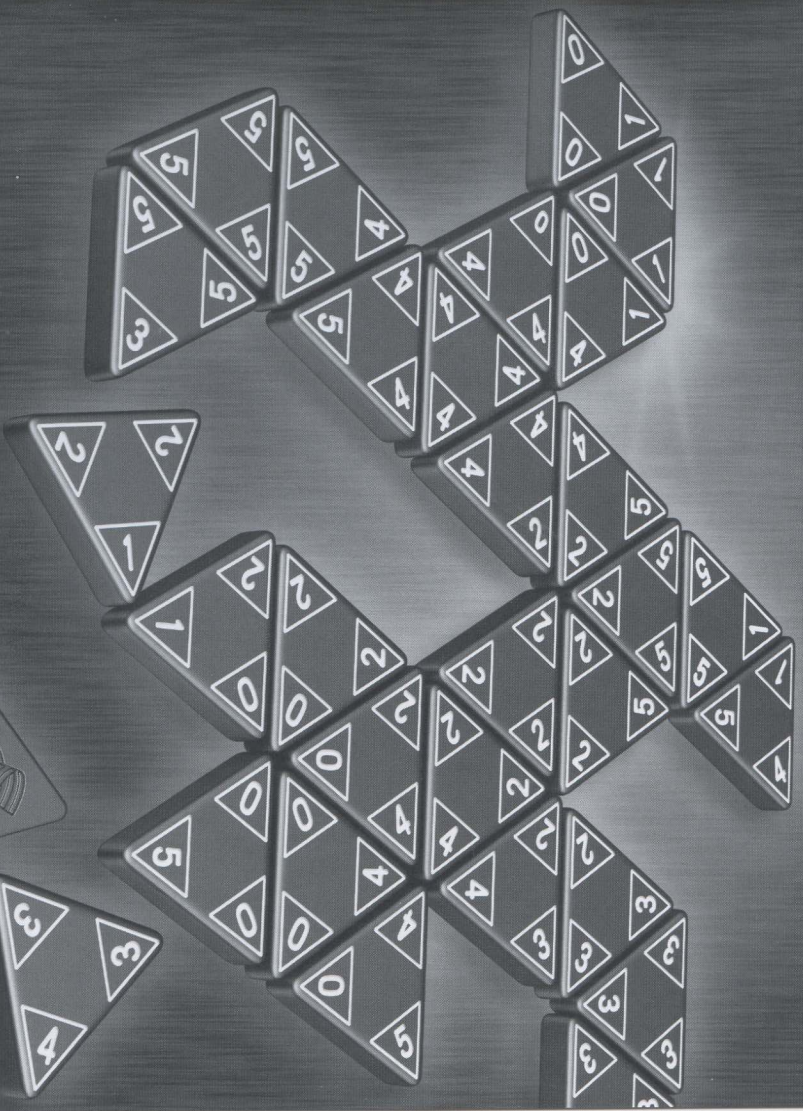
Mit extra großen Spielfiguren

Mit extra großen Spielfiguren aus Holz

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de



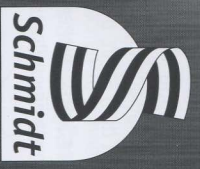
DOMINO TRAPPE



DE Spielanleitung
FR Les règles du jeu

IT Regole del gioco
GB Playing instruction

NL Spelregels
ES Instrucciones



DOMINO TRIPPLE

Matériel

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

But du jeu

Chaque joueur essaie d'être le premier à s'être débarrassé de ses tuiles resp. de poser les valeurs les plus élevées. 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 chevalier 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.

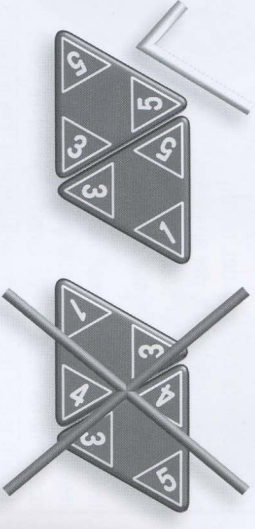
Déroulement du jeu

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.



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

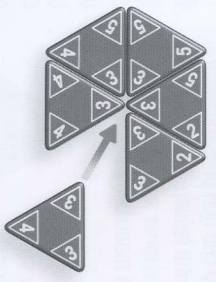
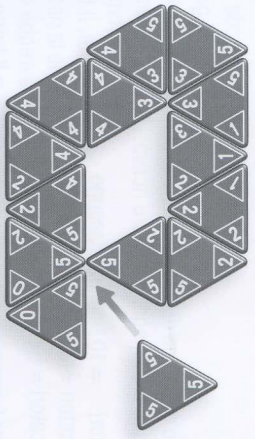
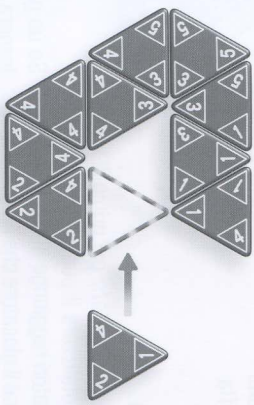
Le joueur ayant déposé en premier toutes ses tuiles, termine la partie et il obtient 20 points supplémentaires. Il marque de plus le total des points restant sur les chevaliers des adversaires. Aucun point n'est déduit des scores des adversaires.

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 chevalier marque **les points de ses adversaires**. Les points de ses propres tuiles encore sur le chevalier 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 50 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.

Triple Domino – Solitaire

Il est naturellement également possible de jouer seul au Triple 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).

TRIPPLE 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.

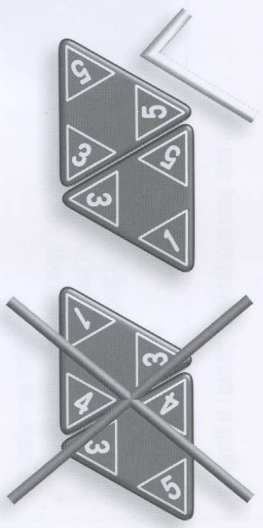
Verloop van het spel

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.



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

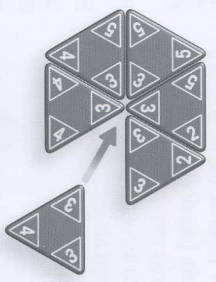
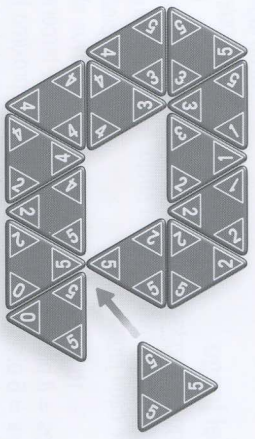
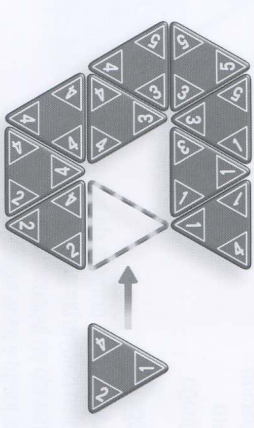
De speler, die als eerste alle stenen kan leggen, beëindigt de ronde, en krijgt 20 punten extra. Bovendien krijgt hij de somwaarde van alle stenen die de andere spelers nog niet konden afleggen. De andere spelers krijgen geen minpunten.

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 50 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 – Solitaire

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