



# DYREDOMINO

DK

## Spilleregler

Spilleren med den højeste dobbeltbrik lægger den ud på bordet, f.eks en dobbelt-6'er (2 zebraer). Hvis ingen af spillerne har en dobbelt-6'er (2 zebraer), er det spilleren med en dobbelt-5'er (2 krokodiller), der lægger ud. Dette forsættes ned til en dobbelt-0'er (2 giraffer), indtil en spiller har en dobbeltbrik. Hvis der slet ikke er nogen, som har en dobbeltbrik, blandes alle brikkerne igen, og spillerne tager nye brikker og starter forfra.

Brikkerne lægges på bordet i en lang kæde. Efter tur tager spillerne en dominobrik fra sin "hånd" med samme dyr/tal, der allerede ligger for enderne af kæden på bordet og forlænger med brikken. Dobbeltbrikker skal altid lægges på tværs af kæden.

Hvis en spiller ikke har en dominobrik på "hånden", som passer til kæden, må spilleren trække en ny dominobrik fra bunken og lægge den til kæden, hvis den passer. Turen går så videre til den næste spiller. Hvis brikken ikke passer til kæden, lægger spilleren brikken til sin "hånd", og turen går herefter videre til den næste spiller. Hvis der ikke er flere brikker tilbage på bordet, må spilleren melde pas og vente, til det igen bliver spillerens tur.

## Spillets afslutning

Spillet slutter, når en spiller lægger sin sidste dominobrik til kæden. Spillet slutter også, hvis alle spillerne må melde pas, og så er det spilleren med det mindste antal brikker på hånden, der vinder.



# LOKK



NO

## Spilleregler

Spilleren med den højeste dobbeltbrikken lægger den ud på bordet, for eksempel en dobbel 6 (2 zebraer). Hvis ingen af spillerne har en dobbel 6 (2 zebraer), er det spilleren med en dobbel 5 (2 krokodiller) som lægger ud. Slik fortsætter man nedover til en dobbel 0 (2 giraffer) helt til en spiller har en dobbeltbrikke. Hvis ingen har dobbeltbrikker, blandes alle brikkerne på nyt, og spillerne trekker nye brikker og starter forfra.

Brikkerne lægges på bordet i en lang række. Efter tur tar spillerne en dominobrikke fra hånden med samme dyr/tall som allerede ligger i endene av rekken på bordet, og forlenger rekken med sin brikke. Dobbeltbrikker skal alltid legges på tvers av rekken.

Hvis en spiller ikke har noen brikker på hånden som passer i rekken, kan spilleren trekke en ny dominobrikke fra bunken og legge den til i rekken hvis den passer. Turen går så videre til neste spiller. Hvis brikken ikke passer i rekken, tar spilleren brikken opp på hånden, og turen går videre til neste spiller. Hvis det ikke er flere brikker igjen på bordet, må spilleren melde pass og vente til det blir hans eller hennes tur igjen.

## Avslutning av spillet

Spillet er slutt når en spiller har lagt sin siste dominobrikke i rekken. Spillet er også slutt hvis alle spillerne må melde pass, og da er det spilleren med færrest brikker på hånden som vinner.



# DJURDOMINO

SV

## Spelregler

Spelaren med den högsta dubbelbrickan lägger ut den på bordet, t.ex. en dubbel-6:a (2 zebror). Om ingen av spelarna har en dubbel-6:a (2 zebror) är det spelaren med en dubbel-5:a (2 krokodiler) som lägger ut. Detta fortsätter ner till en dubbel-0:a (2 giraffer) tills en spelare har en dubbelbricka. Om ingen har en dubbelbricka blandas alla brickorna igen och spelarna tar nya brickor och börjar om.

Brickorna läggs på bordet i en lång kedja. I tur och ordning tar spelarna en dominobricka från sin "hand" med samma djur/siffra som redan ligger i ändarna av kedjan på bordet och förlänger med brickan. Dubbelbrickor ska alltid läggas på tvären av kedjan.

Om en spelare inte har en dominobricka på "hand" som passar till kedjan, måste spelaren dra en ny dominobricka från högen och lägga den till kedjan, om den passar. Turen går då vidare till nästa spelare. Om brickan inte passar till kedjan lägger spelaren brickan till sin "hand" och turen går sedan vidare till nästa spelare. Om det inte finns några brickor på bordet måste spelaren stå över sin tur och vänta tills det blir spelarens tur igen.

## Spelets avslutning

Spelet avslutas när en spelare lägger sin sista dominobricka i kedjan. Spelet avslutas även om alla spelarna måste stå över sin tur, och då är det spelaren som har minst antal brickor på hand som vinner.



# ELÄINDOMINO



FIN

## Pelisäännöt

Pelaaja, jolla on arvoltaan suurin kaksi samaa kuvaa sisältävä palikka, esim. kaksi kuutosta (kaksi seepra), laittaa kyseisen palikan pöydälle. Jos kenelläkään pelaajista ei ole kahta kuutosta (kaksi seepra), pelaaja, jolla on kaksi viitosta (kaksi krokotiilia), laittaa kyseisen palikan pöydälle. Peliä jatketaan kahteen nollaan (kaksi kirahvia) asti, kunnes jollakin pelaajista on kaksi samaa kuvaa sisältävä palikka. Jos kenelläkään ei ole kahta saman kuvan sisältävää palikkaa, palikat sekoitetaan uudelleen, pelaajat valitsevat uudet palikat ja aloittavat pelin uudelleen.

Palikat asetetaan pöydälle yhdeksi pitkäksi ketjuksi. Pelaajat pelaavat vuorotellen kädestään dominopalikan, jossa on sama eläin/luku kuin pöydällä olevan palikkaketjun päässä, ja asettavat kyseisen palikan ketjun päähän. Kaksi samaa kuvaa sisältävät palikat asetetaan ketjuun aina poikittain.

Jos pelaajalla ei ole kädessään ketjuun sopivaa dominopalikkaa, pelaaja saa ottaa uuden dominopalikan kasasta ja laittaa sen ketjuun, jos se sopii siihen. Sen jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Jos palikka ei sovi ketjuun, pelaaja lisää palikan käteensä, minkä jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Jos kasassa ei ole enää jäljellä palikoita, pelaajan vuoro ohitetaan ja hänen on odotettava omaa vuoroaan uudelleen.

## Pelin päättyminen

Peli päättyy, kun joku pelaajista laittaa viimeisen palikkansa ketjuun. Peli päättyy myös silloin, kun kukaan pelaajista ei voi laittaa palikkaa ketjuun. Tällöin pelin voittaa pelaaja, jolla on kädessään vähiten palikoita.