

PROIZVAJALEC: SCHMIDT SPIELE GMBH NEMČIJA,  
DISTRIBUTER: ROK TOYS D.O.O., KAMNIŠKA 24, 1234 RADOMLJE WWW.IGRACE.EU  
**SI OPOZORILO: Ni za otroke do 3 let, zaradi drobnih delov, ki bi jih otrok lahko pojedel.**

ART49207  
DRUŽABNA IGRA : DOMINA

**OPOZORILO: Ni za otroke do 3 let, zaradi drobnih delov, ki bi jih otrok lahko pojedel.**

### Splošno

Cilj igre je, da se s spretnim polaganjem kar najhitreje znebimo domin.

#### Temeljna pravila

Zakrite domine se na mizi premeša in razdeli med igralce, ki jih zakrite postavijo pred sabo. Število domin, ki jih vsak izmed njih prejme, je odvisno od vsakokratne različice. Tisti, ki ima domino z najvišjim dvojnimi številom (paš), npr. 9 – 9, začne. Če nihče izmed igralcev nima paš, začne tisti z najvišjo vsoto pik, npr. 9/6 = 15. Drugi igralci mu sledijo v smeri urinega kazalca.

Vse nerazdeljene domine zakrite ostanejo na mizi in tvorijo t. i. zalogo. Iz nje se med igro vleče nadaljnje domine, vendar praviloma ne zadnjih dveh.

V večini različic se domine lahko polaga, če imajo na stiku enako število pik (enako barvo), torej 1 – 3 k 3 – 7 ali 4 – 5 k 5 – 0. 0 se imenuje tudi béla.

Druga ob drugi ležeče domine lahko tvorijo ravno črto, lahko pa se jih tudi poljubno pravokotno zasuka, vendar se oba konca ne smeta dotikati. Domine z dvojnimi številom se v vrsto položi pravokotno.

Kdor je odložil vse domine, zakliče »Domina!« in konča igro. Igra se konča tudi, če nihče izmed igralcev ne more več polagati (to je treba dokazati z odkritjem domin) in se domin ne more več vleči.

Zmagovalcu se v dobro piše število pik z domin, ki jih imajo njegovi soigralci še pred seboj. Partija se konča po vnaprej določenem številu krogov (najbolje večkratniku števila igralcev, pri 4 igralcih torej po 4, 8 ali 12 krogih) ali pri dosegu določenega števila točk.

Večina iger se igra s kompletom 28 domin, sestojecim iz vseh domin z vrednostmi 0–6.

Deloma se za zapisovanje točk potrebuje papir in svinčnik.

Pri spodnjih pravilih se izhaja iz zgornjih temeljnih pravil.

#### Blok igra

*(najpreprostejša različica)*

**2 igralca:** vsak prejme 7 domin

**3 in 4 igralci:** vsak prejme 5 domin

Na koncu poteze se vleče, ne glede na to, ali se je polagalo ali ne.

#### Perujska domina

**4 igralci:** vsak prejme 5 domin

Temelji na blokdomini, vendar gre za zahtevnejše točkovanje:

Če se igra konča, ker ne more noben igralec več polagati, si vsak igralec zapiše število pik na svojih preostalih dominah. Če igralec, ki je zadnji lahko položil domino, nima najnižjega števila točk, se njegove točke štejejo 4-kratno.

Igra se sedem krogov, točke pa na skrivaj zapisuje eden izmed igralcev. Pred zadnjim krogom število točk razkrije. Kdor ima po 7. krogu najmanj točk, zmagaja.

#### Blok igra v skupini

Vsak povleče štiri domine. Igralca z najvišjo vsoto pik igrata kot skupina, prav tako tudi igralca z najnižjo. Pred tem se je treba dogovoriti, ali so odkriti dogovori dovoljeni ali ne.

#### Skakanje bolh

**6–9 igralcev:** vsak prejme samo 3 domine

Temelji na blokigri. Kdor odloži paš, sme ponovno igrati. Možne so verižne poteze.

#### Madžarska domina

**2 igralca:** vsak prejme 12 domin

**3 igralci:** vsak prejme 8 domin

**4 igralci:** vsak prejme 6 domin

Preostanek domin se izloči.

Začne igralec z najvišjim pašem. Polagati sme, dokler njegove domine ustrezajo. Potem je na vrsti naslednji igralec. Če ne more nihče več polagati, se igra konča. Igralcu z najmanjšim številom pik na preostalih dominah se v dobro štejejo nasprotnikove točke. Partijo dobi, kdor prvi doseže več kot 100 točk.

#### Francoska domina

**2 igralca:** vsak prejme 8 domin

Preostale domine gredo v zalogo.

Starejši igralec začne s polaganjem poljubne domine. Soigralec svojo domino z ustrežno polovico nato položi na ali (kasneje tudi) pod njo. Tako nastane struktura iz dveh ravní, pri kateri prekrivajoče se domine vselej kažejo isto vrednost.

[slika]

Kdor ne more polagati, se ga preskoči ali pa ponovno povleče 2 domini (njegova izbira). Kdor je prvi brez domin, igro konča in zmagaja.

#### Zapiralna domina

Igra se poljubna izmed zgoraj navedenih različic. Kdor ne želi polagati ali vleči iz zaloge, lahko s pašem zapre poljubni konec. S tem se igra konča. Zapiralec pa mora nujno zmagati, tj. imeti najmanjše število preostalih pik na dominah. Kot vselej se mu tako v dobro štejejo nasprotnikove točke. Če ima nasprotnik manj točk, vse točke prejme on, zapiralcu pa se v minus šteje dvojna vrednost njegovih preostalih domin.

#### Sebastopol

**4 igralci:** vsak prejme 7 domin

Začne igralec s pašem 6 – 6, drugi mu sledijo v smeri urinega kazalca. Tu so odprti vsi 4 konci 6-ic!

[slika]

#### Vse na pet

*(»Sniff«, Ameriška domina)*

**2 igralca:** vsak prejme 7 domin

**3 in 4 igralci:** vsak prejme 5 domin

Veljajo pravila blokigre, vendar poskušajo igralci na koncu poteze na obeh koncih nastajajoče strukture domin doseči večkratnik števila 5 (torej 10, 15, 20 ali tudi več), pri čemer za paš štejeta obe strani:

4 na enem koncu in 6 na drugem = 10

9/9 na enem koncu in 1/1 na drugem = 20

Te točke se igralcu štejejo v dobro. Če igralec ne more ustrezno polagati, ponovno vleče tako dolgo, da lahko polaga. Kdor prvi lahko odloži vse svoje domine, konča partijo in zmaga. Drugi preštejejo svoje točke in jih zaokrožijo navzgor ali navzdol na večkratnik števila 5, npr. 17 točk na 15, 18 točk pa na 20. Te točke se štejejo v dobro zmagovalcu. Partijo dobi, kdor prvi zbere 100 točk pri igri s kompletom 6-ic oz. 200 točk pri igri s kompletom 9-ic.

**Vse na sedem (Kardinal)**

**2 igralca:** vsak prejme 7 domin

**3 in 4 igralci:** vsak prejme 5 domin

Pri tej različici se smejo domine polagati, če že ležeča in na novo položena domina skupaj dajeta vsoto 7, npr.: če že leži domina z vsoto pik 5, se ji mora priložiti domina z 2 pikama, če leži domina z vrednostjo 1, pa domina z vrednostjo 6.

Domina brez pik in vse domine, ki same nosijo vrednost 7 (npr. 3 – 4 ali 1 – 6), so jokerji (kardinali) in se jih lahko položi kadar koli. Predstavljajo tudi edino možnost za polaganje k dominam brez pik.

Tudi kdor lahko polaga, sme povleči domino. Kdor pa ne more igrati, mora domine vleči tako dolgo, da lahko polaga. V zalogi vendarle morata ostati dve domini.

Zmaga, kdor je prvi brez domin, ali če ne more nihče več polagati, tisti, ki ima najmanjšo vrednost pik na svojih preostalih dominah.

Njemu se v dobro štejejo nasprotnikove točke z odbitkom njegovih lastnih točk (možno tudi 0).

**Matador** (podobno kot *Vse na sedem*)

**3–6 igralcev:** vsak prejme 7 domin

**6–11 igralcev:** vsak prejme 5 domin

Igra se na vsoto 10, sicer veljajo vsa pravila različice »Vse na sedem« (jokerji se imenujejo matadorji), igra pa se do dosega 200 točk.

**Reševanje**

**2–3 igralci:** vsak prejme 6 domin

**4 igralci:** vsak prejme 5 domin

Cilj igre ni, da se prvi znebimo vseh domin, temveč tako polagati, da ob koncu poteze na obeh koncih strukture ležita enaki vrednosti.

Vendar pa veljajo običajna pravila polaganja!

Igro vrednotimo po točkah:

- Prične najnižji paš: 2 točki (eventualno najnižja domina)
- Položitev najvišjega paša (aktualnega na mizi): 2 točki
- Končanje poteze s trojico: 3 točke (položen je bodisi paš bodisi ustrezna domina k že ležečemu pašu)
- Končanje poteze z enakimi vrednostmi, brez paša (podvojitve): 2 točki

Kdor ne more polagati, povleče eno domino, ki jo lahko morda uporabi v igri; če domina ne ustreza, je na potezi naslednji igralec. Igra tako poteka, dokler v zalogi ne ostaneta samo še dve domini.

Igralec, ki prvi odloži svojo zadnjo domino, zakliče »Domina!« in v dobro se mu štejeta 2 točki. Igra se konča tudi, če sta v zalogi samo še dve domini in ne more noben igralec več polagati. Igralcu, ki v rokah ne drži nobenega paša, se v dobro štejeta 2 točki. Če je takšnih igralcev več ali pa imajo še vsi igralci paše, se 2 točki v dobro štejeta igralcu z najnižjo vsoto preostalih pik.

Igra za 2 osebi je dobljena pri 15 točkah, igra za 3 in 4 osebe pa pri dosegu 10 točk.

**Italijanska domina**

**3 igralci:** vsak prejme 7 domin

**4 igralci:** vsak prejme 6 domin

**5 igralcev:** vsak prejme 5 domin

Tu ne gre za to, da bi ustrezno polagali, temveč za to, da bi s polaganjem dosegli določene vrednosti. Začne najvišji paš, eventualno najvišja domina. Skupna vrednost nastajajoče strukture domin se glasno pove, torej: Prva domina je denimo  $5/7 = 12$ . Sledi ji npr. domina  $2/6 = 8$ . Glasno se pove vsota 20 (12 + 8). Tako se prišteva dalje. Komur uspe z njegovo položitvijo doseči natančno vrednosti 30 (1), 50 (2), 70 (3), 100 (4) (pri igri s kompletom 9-ic tudi 120 (5) in 150 (6)), se v dobro šteje točke v oklepajih oz. število točk.

Če ni natančno dosežena določena vrednost (je presežena), se preprosto igra naprej. Igra se konča po določenem številu krogov ali ko eden izmed igralcev doseže 51 (komplet 6-ic) oz. 81 (komplet 9-ic) točk.

**Ciper (Mehiški vlak)**

**4 igralci:** 13 domin

**5 igralcev:** 11 domin

**6 igralcev:** 9 domin

**7 igralcev:** 7 domin

**8 ali 9 igralcev:** 6 domin

**10 igralcev:** 5 domin

Preostale domine se zakrite umakne iz igre.

Začne, kdor ima par 9-ic. Če ga nima nihče, se ponovno meša in deli. Igralci v smeri urinega kazalca domine 9-ice polagajo tako, da nastane struktura v oblike zvezde.

Kdor nima 9-ice ali je ne želi položiti, lahko igra tudi na odprtih koncih obstoječe strukture. Kdor ne more polagati, krog preskoči, lahko pa ponovno polaga v naslednjem. Kdor prvi odloži svojo zadnjo domino, zmaga in v dobro se mu štejejo pike s preostalimi domin njegovih soigralcev. Igra se konča tudi, če nihče več ne more polagati, točke pa dobi tisti z najmanj pikami na preostalih dominah.

**Kurji kremplj (mehiška različica)**

**Od 2 igralcev naprej, najbolje s 4 in več igralci**

**2 igralca:** 24 domin

**3 igralci:** 16 domin

**4 igralci:** 12 domin

**5 igralcev:** 10 domin

**6 igralcev:** 8 domin

**7 igralcev:** 7 domin

Začne najvišji paš, nato pa polaganje poteka kot pri blokigri, dokler ni položen naslednji paš. Tega se vedno položi pravokotno. Igralec vzklikne »Kurji kremplj!« (če na to pozabi, pa ni nobene kazni). Ta kurji kremplj mora biti v celoti odigran na treh koncih, preden se igra normalno nadaljuje.

Od zdaj se lahko polaga na vseh treh koncih. Vsak nadaljnji paš pa vodi k nadaljnjim kurjim krempljem.

Kot običajno se igra konča, ko eden izmed igralcev odloži svojo zadnjo domino ali pa noben igralec ne more več polagati.

Negativne točke se zapisujejo takole:

Kdor igra konča (nič domin ali je zadnji polagal)	0 točk
Vsi drugi	preostanek pik na dominah
Dvojna ničla (dvojna béla)	25 točk

Ko eden izmed igralcev doseže 121 točk, se igra konča. Zmaga igralec z najmanj točkami.

### **Koncentracija** (miselna igra)

#### **2–6 igralcev**

Pri igri s kompletom 6-ic se domine zakrite zloži v pravokotnik s 4 x 7 dominami. Poljubno se določi začetnega igralca, ki nato odkrije 2 poljubni domini. Če znaša vsota vseh pik na obeh dominah 12, sme igralec par, npr. 2/4 in 1/5, vzeti. Njegova poteza je s tem končana. Če vsota pik ni 12, pa igralec domine zakrite položi nazaj na mizo. V obeh primerih je sedaj na vrsti njegov sosed. Vsaka pridobljena domina prinaša eno točko, in kdor prvi zbere 51 točk, zmaga.

Pri igri s kompletom 9-ic se pravokotnik sestavi iz 5 x 11 domin, vsota pik, h kateri se stremi, pa je 18.

### **Mrzlična domina**

*Hartmuta Kommerella*

#### **2–4 igralcev**

Vse dvojne domine (domine z dvojnimi pikami) se izloči in zakrite odloži na stran. Preostale domine pa se **razkrite** razporedi po sredini mize.

Igra se 10 krogov. Na začetku kroga se odkrije ena izmed na stran odloženih dvojnih domin. Nato poskušajo vsi igralci iz domin na sredini mize istočasno in kar najhitreje zgraditi verigo ujemajočih se domin, ki

1. ima na obeh koncih vrednost odkrite dvojne domine,
2. vrednosti te dvojne domine sicer ne vsebuje,
3. sestoji iz najmanj tolikšnega števila domin, kolikor je vrednost dvojne domine.

Igralec, ki mu to uspe kot prvemu, za nagrado prejme odkrito dvojno domino.

Po 10 krogih (ko so vse dvojne domine razdeljene) igralci prejmejo točke:

3 točke	za dvojne domine z vrednostmi 0–3
4 točke	za dvojne domine z vrednostmi 4–6
5 točk	za dvojne domine z vrednostmi 7–9

Zmaga igralec z največ točkami.

### **Grajska domina**

*Hartmuta Kommerella*

#### **2–4 igralcev:** vsak prejme tri domine

Vse domine se zakrite premeša. Eno izmed njih se nato odkrito položi na sredino mize.

Igra se v smeri urinega kazalca. Ko je igralec na potezi, naredi nekaj od naslednjega:

- Povleče domino iz zaloge. To je dovoljeno samo, če ima igralec pred vlečenjem največ štiri domine.
- Poljubno položi eno domino na neko že ležečo domino. Pri tem so sosednje domine lahko **različnih števil** ali pa so tudi prekrite z drugimi dominami.
- Položi verigo najmanj dveh domin in razdeli svoje preostale domine med soigralce.

### **Polaganje verige:**

Prvo domino verige igralec položi bodisi na mizo bodisi na polovici dveh različnih domin. Če s polaganjem pride do tega, da imata sosednji polovici domin enako vrednost, sme igralec nanju položiti še eno domino. Če druga ob drugi ponovno ležita polovici z enako vrednostjo, se lahko gradi tudi čeznju itd.

Po položitvi verige si igralci v smeri urinega kazalca po vrsti vzamejo vsak po eno izmed igralčevih preostalih domin. Seveda lahko pride do tega, da vsi igralci domine ne dobijo.

Začenši s prvo položeno domino, se presteže ravni nastale strukture. Za položene domine igralec prejme te točke:

1 točka	za domine na 1. ravni
3 točke	za domine na 2. ravni
6 točk	za domine na 3. ravni
10 točk	za domine na 4. ravni
15 točk	za domine na 5. ravni in višje

Igra se konča, ko je na potezi eden izmed igralcev, pa ne more izvesti nobene od treh možnosti. Zmaga tisti, ki je prejel največ točk.

### **Prevlada**

*Hartmuta Kommerella*

#### **2 igralca**

Na začetku je treba poiskati vseh 28 domin z vrednostmi 1–7. Drugih se ne potrebuje.

Vse domine se **odkrite** razprostre. Poleg tega se pripravi takšna tabela:

	<b>Igralec A</b>	<b>Igralec B</b>
<b>1</b>		
<b>2</b>		
<b>3</b>		
<b>4</b>		
<b>5</b>		
<b>6</b>		
<b>7</b>		

Igralca izmenjujoč se jemljeta po eno domino in si to zapisujeta v svoj stolpec. Pri tem ena vrednost domine pomeni vrstico, druga pa vnos. Domina 5/3 denimo pomeni bodisi vnos 3 v vrstico 5 bodisi vnos 5 v vrstico 3. Če polje že vsebuje vnos, se mu novi vnos prišteje.

Če eden od igralcev v nekem polju še nima vnosa, preostala pa je le še ena domina s pripadajočo številko vrstice, mu sme nasprotnik ta vnos zapisati, vendar mora igralec, ki se mu je vnos zapisal, z naslednjo potezo počakati.

Če je bila iz igre vzeta zadnja domina, se igra konča in na vrsti je vrednotenje:

Za vsako vrstico se ugotavlja, kateri igralec je dosegel višjo vsoto. Cilj pa je, da je ta vsota največ dvakrat tako visoka kot soigralčeva. S tem igralec premaga svojega nasprotnika, čigar vsota se mu šteje v dobro. Če ima igralec manj ali pa več kot dvakrat toliko točk kot njegov nasprotni igralec, pa v tej vrstici ne prejme nobene točke. Kdor v sedmih vrsticah prejme največ točk, je zmagovalac.

### **Primer vrednotenja:**

	<b>Igralec A</b>	<b>Igralec B</b>
--	------------------	------------------

1	5 11 12	7 10 14 16
2	7 13 15	5 9
3	3 9	2 9
4	6 11 14	7 11
5	5 11	3
6		6
7	7	6 11

V vrsticah 2 in 4 dobi točke igralec A: prejme  $9 + 11 = 20$  točk.

V vrsticah 1 in 7 točke dobi igralec B: prejme  $12 + 7 = 19$  točk.

V vrstici 5 je igralec A dosegel previsoko vsoto in se mora zato točkam odpovedati.

#### Otoške igre – igre za enega igralca

##### Solo 1

Domine se kot ponavadi zakrite premeša in razporedi v pravokotnik s  $7 \times 4$  dominami. Nato se jih odkrije, tako da ima igralec popoln pregled nad njimi.

Začeni s poljubno domino, ki leži desno zunaj, se sedaj igra blokdolina. Izmed 4 na desnem robu ležečih domin je vsakokrat povlečena ena, ki se mora položiti na strukturo. Če se lahko na ta način položi vse domine, je igra dobljena.

[slika]

**Označene domine se sme polagati, če se ujema število pik.**

##### Solo 2

Domine se kot ponavadi zakrite premeša na mizi. Odkrije se ena domina in igralec jih povleče 5 ([znak] = 7). Nato polaga v skladu s splošnimi pravili (gl. blokigro). Vedno se igra samo na dveh koncih. Če igralec ne more več polagati po pravilih, je igro izgubil. Če je svojih 5 (7) domin uspešno položil, pa povleče še nadaljnjih 5 (7). Če mu uspe položiti vse domine, je igra dobljena. (1 oz. 5 domin ostane.) Bistveno težje je igro dobiti s kompletom 9-ic.

##### Vedeževalec

Tu ne gre za igro v pravem pomenu, temveč za osupljenje večjega omizja. Na skrivaj iz kompleta odstranimo domino (a ne paš) in pustimo graditi verigo v skladu s pravili, na začetku pa napovemo, s katerim številom se bo ta veriga končala (gre za vrednost odstranjene domine, ki je ne bo nihče pogrešal).

##### Zbirka nalog z dominami

Igralec premeša domine in jih zloži v poljubno obliko, najbolje v pravokotnik. V skladu s tem nato števila prepíše na karirast list papirja. Zatem domine ponovno premeša in jih sedaj (ali pa kasneje) poskuša zložiti v strukturo, ustrezno zapisani kombinaciji števil. Več domin ko se uporabi, večji je izziv.

##### Domina kvadrat

Prav posebna oblika je domina kvadrat. Zanj se ustrežajoč sosednji obliki razprostere 28 domin. Pri tem naj bi nastalo 14 kvadratnih skupin

PROIZVOĐAČ: SCHMIDT SPIELE GMBH, NJEMAČKA ,  
DISTRIBUTER: ROK TOYS D.O.O., KAMNIŠKA 24, 1234 RADOMLJE WWW.IGRACE.EU

**HR UPOZORENJE:** Nije za djecu do 3 godine radi sitnih dijelova koje bi dijete moglo progutati.

**ART: 49207 DRUŠTVENA IGRA – DOMINO**

**Cilj igre:**

Pobjednik je onaj koji prvi potroši sve svoje karte.

**Pravila:**

Dobro pomiješajte domine i stavite ih zaklonjene prema dolje na stol. Broj domina koji svaki igrač dobije ovisno je od verzije domine koju se igra. Igrač koji ima kartu s najvećim dvostrukim brojem bodova započinje igru. Na primjer. 9-9 počinje. Ako nitko od igrača nema dvostruki broj, započinje igru jedan s najvećim zbrojem točkice, na primjer. 9/6 = 15 Ostali igrači slijede u smjeru kazaljke na satu.

Preostale domine okrenute prema dolje postavite na stol da bude nadohvat ruke za sve igrače. Ove karte predstavljaju zajedničke zalihe.

U većini verzija domine može se postaviti, ako imaju isti broj (iste boje), čime 1-3 do 3-7 ili 4-5 do 5 - 0.

Jedna pored druge domine mogu imati ravnu liniju ili pod pravim kutom. A obje strane se ne diraju. Domine sa dvostrukim brojem se u vrsto stavi pod pravim kotom.

Igrač koji je stavio sve domine poviče: "Domino!", i završi igru. Igra se također završava i ako je nitko od igrača više ne može nastaviti (sve domine treba da se otkrije), a domino više ne može povući.

Pobjedniku se piše u dobro broj točkica na dominah, koje imaju drugi, još u igri, pred sobom. Igre se zavši po unaprijed određenog broja krugova (po mogućnosti višekratnik broja igrača na primjer sa 4 igrača se završi igra nakon 4, 8 ili 12 krugova) ili kada se postigne određeni broj bodova.

Većina verzija domine se igra sa 28 dominama, koji se sastoji od svih domina s vrijednostima 0-6.

Za pisanje rezultata nam treba papir i olovka.

**Blok igra**

**(Najjednostavnija verzija)**

**2 igrača:** svaki dobiva 7 domina

**3 i 4 igrača:** svaki dobiva 5 domina

Svaki igrač kad je na redu na kraju povuče jednu dominu.

**Perujska domina**

**4 igrača:** svaki dobiva 5 domina

Sve je isto kao kod Blok igre samo je drugčije bodovanje

Kad se igra završi da nitko nemože više položiti ostali igrači prebriju preostale domine. Kad zadnji igrač koji je zadnji položio domino nema najnižeg broja bodova, njegovi bodovi se broje četiri puta.

Igra se sedam rundi, bodove tajno piše jedan igrač, koji kaže bodove pred posljednjim krugom. Onaj igrač koji ima po 7.rundi najmanje bodova je pobjednik.

**Blok igra u grupi**

Svaki igrač vuče četiri domine. Igrača sa najvećim zbrojem točkica igrata kao grupa, kao i igrača s najmanjim brojem. Prije toga, treba se dogovoriti kad su otkriveni dogovori mogući.

**Skakanje buha**

**6-9 igrača:** svaki dobiva 3 domine

Sve je isto kao kod Blok igre, samo da igrač koji položi dominu sa dvostrukim brojem može još jedan put igrati.

**Mađarska domina**

**2 igrača:** svaki dobiva 12 domina

**3 igrača:** svaki dobiva 8 domina

**4 igrača:** svaki dobiva 6 domina

Ostatak domina se daje na stran.

Igru počinje igrač sa najvećim dvostrukim brojem na domini. Položi sve domine koje može. Onda je na vrsti drugi igrač. Ako nitko više ne može polagati igra se završi. Igrača sa najmanjim zbrojem bodova se piše u dobro broj točkica na dominah, koje imaju drugi, još u igri, pred sobom. Igru dobije onaj koji prvi doseže 100 bodova.

**Francuski domino**

**2 igrača:** svaki dobiva 8 domina

Ostatak domina se daje na stran.

Igrač koji je stariji počinje sa polaganjem domina. Drugi igrač može da položi na ili izpod svoju dominu.

To stvara strukturu od dvije etaže na kojima se preklapaju domine, koje uvijek pokazuju istu vrijednost.

Igrač, koji nema nijedne domine koju bi mogao položiti, se ga preskoči ili mora da uzmiye 2 domine. Igrač koji je prvi bez domina je pobjedio.

**Zatvorena domina**

Upotrebiti možemo bilo koju od gore navedenih inačica igre. Igrač tko ne želi da polaga ili da vuče novu dominu iz zalihe, može položiti domino sa dvostrukim brojem i sa time zaključiti kraj linije i zaključiti igru. Zatvarač mora, da pobijedi- da ima najmanji broj točkica na dominah. Kao i uvijek se i ovdje pobjedniku piše u dobro broj domina od drugih igrača. Kad ima protivnik manje bodova, on dobije sve točke, a zatvarač dobije dvojni vrijednost bodova u minus od njegovih preostalih domina.

**Sebastopol**

**4 igrača:** svaki dobiva 7 domina

Igru počinje igrač sa dvostrukim brojem domine 6-6. Ostali igraju u smjeru kazaljke na satu. Ovdje su otvorena sva 4 kraja 6-ica!

**Sve na pet** („Sniff“ Ameriška domina)

**2 igrača:** svaki dobiva 7 domina

**3 i 4 igrača:** svaki dobiva 5 domina

Sve je isto kao kod Blok igre, samo da igrači žele na kraju poteze na oboje strani strukture postići višekratnik broja 5 (10, 15,20 ili više). Za dvostruki broj se smatra obje strane.

4 na jednom kraju i 6 na drugom kraju=10

9/9 na jednom kraju i 1/1 na druge=10

Ovi bodovi se igraču računaju u dobro. Kad igrač ne može polagati, ponovo vuče tako dugo, da može polagati. Onaj koji prvi položi sve svoje domine je pobjednik. Ostali računajući njihove bodove i zaokružuju ih na višekratnik broja 5, na primjer. 17 bodova na 15 od 18 točaka za 20. Ove točke smatraju se u dobro pobjedniku igre. Partij dobije, koji je prvi prikupio 100 bodova u igri sa kompletom skupa 6-ic ili 200 bodova u igri sa kompletom 9-IC.

**Sve na sedam (Kardinal)**

**2 igrača:** svaki dobiva 7 domina

**3 i 4 igrača:** svaki dobiva 5 domina

U ovoj verziji, domine treba položiti, ako položena i na novo položena domina zajedno daju zbroj 7, npr. Domino ima zbroj 5, ona mora biti dodatna domina broj 2.

Domina bez točkica i sve domine koje imaju vrijednosti 7 (npr. 3-4 ili 1-6) so jokerji (kardinali), i može se ih položiti u bilo kojem trenutku. Oni također predstavljaju jedinu mogućnost postavljanja domine bez točkica.

Igrač koji može položiti smije i vući domino. Igrač koji ne može igrati treba vući domine toliko dugo dok ne dobije domine koju može položiti. U zalih treba ostati dve domine.

Pobjednik je onaj koji je prvi bez domina ili kad ne može nitko da polaže a pobjedi onaj koji ima najmanji broj na svojim dominama.

Pobjedniku se piše u dobro broj domina od drugih igrača a vlastite točke se odbiju (možda čak i 0).

**Matador (Slična igra kao Sve na sedam)**

**3 - 6 igrača:** svaki dobiva 7 domina

**6 -11 igrača:** svaki dobiva 5 domina

Igra se na iznos od 10, inače su ista pravila kao u verziji "Sve na sedam" (Džokeri su matadori), igra se do 200 bodova.

**Rješavanje**

**2-3 igrača:** svaki dobiva 6 domina

**4 igrača:** svaki dobiva 5 domina

Cilj igre nije, da se prvo riješi sve domine, ali da se ih tako polaže da na kraju poteza na oba kraja konstrukcije leže istu vrijednost.

Normalna pravila polaganja isto valjaju.

Tačke brojimo tako:

4. Počinje domina sa najnižim dvostrukim brojem-2 boda

5. Polaganje domine sa najvišim dvostrukim brojem-2 boda

6. Završetak poteza sa trojicom-3 boda (pored domine sa dvostrukim brojem se položi još jedna domina)

7. Končanje poteza z enakimi vrednostmi, brez paša (podvojitvev): 2 točki

Oni koji ne mogu položiti, vuče jedno domino koju može koristiti, ako ne onda je na redu sljedeći igrač. Igra se dok na zalih ne ostaje samo dvije domine.

Igrač koji je stavio sve domine poviče: "Domino!", i završi igru-u dobro dobije 2 boda.. Igra se također završava ako sta na zalih još dvije domine a nitko od igrača više ne može nastaviti. Igraču koji nema domine sa dvostrukim brojem se piše u dobro 2 boda. Ako je ovakvih igrača više ili da imaju svi domine sa dvostrukim brojem onda se u dobro piše igraču sa najmanjim brojem točkica.

Igra za 2 osobe dobijena je kod 15 bodova, a igra za 3 i 4 osobe dobijena je kod 10 bodova.

**Italijanski domino**

**3 igrača:** svaki dobiva 7 domina

**4 igrača:** svaki dobiva 6 domina

**5 igrača:** svaki dobiva 5 domin

Ova igra nije za to da se pravilno položi domine. Treba položiti domine da dobijemo određenu vrijednost. Počinje domina sa najvišim dvostrukim brojem možda najviši domino. Ukupna vrijednost strukture domino glasno kaže ovako: prvi domino, na primjer, 5/7 = 12

.Druga Domina 2/6 = 8. Glasno se kaže zbroj 20 (12 + 8), i tako dalje. Igrači trebaju dobiti točno 30. (1), 50 (2), 70 (3), 100 (4) (u igri sa kompletom 9-ic i 120 (5) i 150 (6)), a u dobro se broje zbrojeni bodovi.

Ako igrač ne dostigne određenu vrijednost (brojka je prekoračena),se igra dalje. A igra se završava nakon određenog broja krugova ili kada jedan igrač dosegne 51 (komplet 6-ic), ili 81 (komplet 9-ic) bodova.

**Ciper (Meksički vlak)**

**4 igrača:** svaki dobiva 13 domina

**5 igrača:** svaki dobiva 11 domina

**6 igrača:** svaki dobiva 9 domina

**7 igrača:** svaki dobiva 7 domina

**8 ili 9 igrača:** svaki dobiva 6 domina

**10 igrača:** svaki dobiva 5 domina

Ostatak domina se daje na stran.

Počne igrač, koji ima par 9-IC. Ako ga nema nitko ponovno se miješa i dijeli. Igrači u smjeru kazaljki domine 9-ice polože tako da se je struktura u obliku zvijezde.

Igrač koji nema 9-ice ili je ne želi položiti također može igrati na otvorenom kraju postojeće strukture. Oni koji ne može polagati preskoči ga i na redu je sljedeći krug. Pobjednik je onaj koji je prvi bez domina i u dobro se mu smatraju bodovi domina od drugih igrača.

Igra se isto završi kad nitko ne može više polagati a točke dobije onaj sa najmanje točkama na njegovim dominama.

**Pileća kandža (Meksička verzija)**

Od 2 igrača dalje najbolje sa 4 i već

**2 igrača:** svaki dobiva 24 domina

**3 igrača:** svaki dobiva 16 domina

**4 igrača:** svaki dobiva 12 domina

**5 igrača:** svaki dobiva 10 domina

**6 igrača:** svaki dobiva 8 domina

**7 igrača:** svaki dobiva 7 domina

Počinje igrač sa najvišim dvostrukim brojem domine. Dalje se igra kao kod BLOK IGRE, dok nije položena domina sa najvišim dvostrukim brojem. Ovog se uvijek stavi pod pravim kutom. Igrač vuče "Piletina kandža" (ako se zaboravlji-nema kazni). Ova igra mora se igrati na tri ugla prije se igra nastavlja normalno.

Od sada može se igrati na tri ugla.Svaka domina sa dvostrukim brojem dovodi do „Piletina kandža).Kao i obično, igra završava kada jedan igrač polože svoju zadnju domino ili nijedan igrač više ne može ništa da polaže.

Negativni bodovi evidentiraju se na sljedeći način:

Svatko tko završi igru (bez domina ili je posljednji polagao	0 bodova
Svi ostali	ostanak točka na dominama
Dvostruka nula	25 bodova

Igra je gotova kada jedan od igrača postigne 121 bod. Pobjednik igre je igrač sa najmanje bodova.

### **Koncentracija**

#### **2-6 igrača**

U igri sa kompletom 6-ic se stavi domine u pravokutnik sa 4 x 7 domina. Dogovori se koji će biti prvi igrač, ki onda bira dve domine. Ako je zbroj svih točaka na dominama 12, igrač može par, na primjer. 2/4 i 1/5, uzeti. Njegova poteza je završena. Ako je zbroj točaka nije 12 igrač stavlja dvije domine natrag na stol(sa točkama prema dole). Sada je na redu drugi igrač. Svaka domina donosi jedan bod, a tko prikuplja prve 51 bodova pobjeđuje.

U igri sa kompletom 9-ic se stavi domine u pravokutnik sa 5 x 11 domina. A zbroj točaka je onda 18.

### **Domino hjesnilo**

#### **2-4 igrača**

Sve domine sa dvostrukim brojem se izvadi i sa točkama prema dole stavi na stran. Preostale domine se stavi po sredini stola.

Igra se 10 rundi. Na početku kruga otkrije se jedna od domina sa dvostrukim brojem. Onda svi igrači polaže što brže i izgrade strukturu domina koje

Ima na oba kraja vrijednost otkriven dvostruke domine

Vrijednost ove dvostruke domine ne sadrži

Ima najmanje toliko domina koliko je zbroj dvojne domine

Igrač koji to uradi prvi dobije dvostruko domino.

Nakon 10 runda (kad su sve dvojne domine podijeljene igrači dobivaju bodove:

3 boda	za duple domine sa vrijednostmi 0-3
4 boda	za duple domine sa vrijednostmi 4-6
5 bodova	za duple domine sa vrijednostmi 7-9

Pobijedi igrač sa najviše bodova.

### **Dvorac domina**

#### **2-4 igrača:** svaki dobiva 3 domine

Dobro pomiješajte domine i stavite ih zaklonjene prema dolje na stol. Jednu od njih stavite na sredinu stola.

Igra se u smjeru kazaljke na satu. Igrač koji ima potez, učini jedno od sljedećeg:

- povuče domino iz zalihe. To se dopusti samo ako ima igrač prije izvlačenja najviše četiri domina
- položi jednu dominu na neku već postojeću domino. Susjedne domine može imati različite brojeve ili su pokrivene drugim dominama
- položi najmanje dve domine i svoje preostale daje drugim igračima

### **Polaganje lanca**

Prvi igrač stavlja domino lanac ili na stolu ili u sredini uz dva različita domina. Ako dođe kod polaganja da ima susjedna polovica domine jednaku vrijednost, igrač može na nju staviti još jednu dominu. Ako jedna pored druge opet leže pola sa iste vrijednosti, ona se može izgraditi preko njih, itd

Nakon polaganja lanac igrači u smjeru kazaljke na satu uzimaju svaki po jedno od igračevih preostalih domina. Naravno može se dogoditi da svi igrači ne dobivaju domine.

Počevši od prve domino broji se razine dobivene strukture. Za podnošenje domine igrač dobiva ove bodove:

1 bod	za domine na 1.razini
3 boda	za domine na 2.razini
6 bodova	za domine na 3.razini
10 bodova	za domine na 4.razini
15 bodova	za domine na 5.razini i više

Igra se završava kada jedan igrač koji ima potez ne može izvesti bilo koje opcije. Pobjednik je onaj sa najviše bodova.

### **Dominacija**

#### **2 igrača**

Na početku je potrebno pronaći sve 28 domine s vrijednostima 1-7. Ostalo nije potrebno.

Sve domine okrenemo prema **gore**. Pripremi se ovakva tablica:

	<b>Igrač A</b>	<b>Igrač B</b>
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Igrač uzima jednu dominu i zabilježi je u stupac .Jedna vrijednost je red a druga prijava Domina 5/3 je prijava 3 u 5. red. Ili 5 prijava u red 3. Ako je tamo brojka, novi prijava se dodaje. Ako jedan od igrača u polju nema unosa, a ostala je samo još jedna domino s odgovarajućim brojem reda. Tada može protivnik upisati ovu dominu ali treba igrač ,kojem se to upisalo pričekat sa potezom.

Ako nema više domina igra se završava i počinje se računanje vrijednosti.

Za svaki red odlučno koji igrač postigao je veću svotu. Cilj je da ta suma nije dvostruko viša od njegove. Igrač pobjeđuje svog protivnika, čiji se iznos smatra se igraču u dobro. Ako igrač ima manje ili više nego dvostruko više bodova nego protivnik za ovu liniju ne prima niti jedan bod. Pobjednik je onaj koji u sedam redova dobiva najviše bodova.

### **Primjer:**

	<b>Igrač A</b>	<b>Igrač B</b>
1	— 5 11 12	— 7 10 14 16
2	— 7 13 15	— 5 9
3	— 3 9	— 2 9
4	— 6 11 14	— 7 11
5	— 5 11	— 3
6		— 6
7	— 7	— 6 11

U redu 2 i 4 dobije bodove igrač A 9+11=20 bodova
U redu 1 i 7 dobije bodove igrač B 12+7=19 bodova

U redu 5 igrač A ima previsoku svotu i ne dobije ništa.

***Dječje igre - Igre za jednog igrača***

***Solo 1***

Dobro pomiješajte domine i stavite ih zaklonjene prema dolje na stol. Domine se stavi u pravokutnik sa 7 x 4 domina. Onda se ih okrene prema gore.

Počevši s dominom koja se nalazi desno izvan igrice se po BLOK IGRI. Od 4 na desnom rubu svaki put se izvuče jedna domina koja se stavi na strukturu. Ako na taj način može položiti sve domine, igra je osvojena.

Označene domine mogu se položiti ako imaju iste brojeve.

***Solo 2***

Dobro pomiješajte domine i stavite ih zaklonjene prema dolje na stol. Otkriva se jedna domina i igrač jih povlači 5 ([znak] = 7). Zatim povlači kao u BLOK IGRI. Uvijek se igra samo na dva kraja. Ako igrač ne može više položiti po pravilima, igra je izgubljena. Ako je svojih 5 (7) domino uspješno položio onda povlači još 5 (7). Uspije li položiti sve domine, igru je osvojio. (1 oz. 5 domino ostaje.) Mnogo teže igru dobili s kompletom 9-ic.

***Prorok***

Ovo nije igra u pravom smislu. Potajno uklonimo iz kompleta domino (ali ne one sa dvostrukim brojem) i dopustimo graditi lanac u skladu s pravilima. Na početku kažemo koji broj će biti kraj lanca (tj uklonjena vrijednost domine, koju nitko neće propustiti).

***Zbirka zadataka sa dominama***

Dobro pomiješajte domine i stavite ih u bilo koju obliku po mogućnosti pravokutnik. Onda se brojke domina prepisuju na list i ponovo se jih pomiješa i sada (ili kasnije) pokušava se staviti u isto kombinaciju brojka. Više domino šro imamo veći je izazov.

***Domina kvadrat***

To je poseban oblik domine. 28 domina razporedimo na stol. Kod toga treba da imamo 14 kvadratnih grupa po 4 sa istim brojem na domini. Takav raspored domina u 14 kvadratnih grupama od 4 ima više od 300.000 rješenja.