

Bendominó™

Dominó egy kis csavarral

Egy adag stratégia, két adag szórakozás!

A Bendominó a hagyományos dominóhoz hasonlóan játszható, ám a forradalmi kanyargó dizájn segítségével sokkal jobban irányíthatjuk a játékot.

A Bendominó a stratégiát, a szerencsét és a jó szórakozást ötvözi, élményekkel és kihívásokkal teli játék.

Nagyszerű játék minden korosztálynak!

A JÁTÉK TARTALMA

28 Bendominó

Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

A JÁTÉK CÉLJA

Érd el elsőként a 100 pontot!

ELŐKÉSZÜLETEK

Egy Bendominó-játszma fordulókra oszlik. Minden forduló elején képpel lefelé keverjétek össze a 28 bendominót.

2 játékos esetén: mindenki 7 bendominót kap.
3 játékos esetén: mindenki 6 bendominót kap.
4 játékos esetén: mindenki 5 bendominót kap.

A saját bendominóit mindenki az oldalára állítva tárolja úgy, hogy felé nézzenek, így az ellenfelek ne láthassák, mi van rajtuk.

A megmaradó bendominók alkotják a készletet.

A JÁTÉK MENETE

A legnagyobb értékű dupla bendominóval rendelkező játékos kezdi a játékot úgy, hogy ezt a bendominót az asztal közepére teszi.

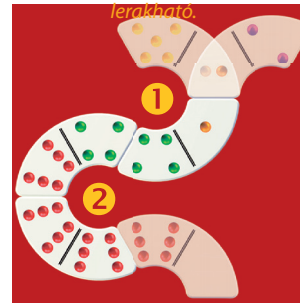
Ha senki sem húzott dupla bendominót, akkor a legnagyobb értékű bendominó tulajdonosa kezdi a játékot (lásd a 6/5 példát).

A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra egymás után. Minden játékos, amikor sorra kerül,

megpróbálja az egyik bendominóját a már lent lévő lánc valamelyik végéhez illeszteni. Ahhoz, hogy ezt megtehesse, nem csak az illeszkedő számoknak kell egyezniük, de el is kell férnie az új bendominónak!

1. példa – nyílt játékhelyzet

A kijátszott bendominónak csak a száma kell, hogy egyezzen, mivel mindkét irányba (balra és jobbra is)



2. példa – zárt játékhelyzet

A kijátszott bendominó számának egyeznie kell, és a megfelelő irányba kell kanyarodnia. Ebben a példában csak egy jobbra kanyarodó bendominó játszható ki.

KAPCSOLÓDÓ BENDOMINÓK

Minden kijátszott bendominónak pontosan illeszkednie kell.

HÚZÁS

Ha egy játékosnak nincs olyan bendominója, amit ki tudna játszani, húznia kell egyet a készletből. Ha a húzott bendominó kijátszható, a játékos azonnal leteheti azt.

Megjegyzés: Egy játékos akkor is passzolhat és húzhat bendominót, ha egyébként ki tudna játszani egyet.

BLOKKOLT HELYZETEK

A bendominó-lánc bármelyik vége blokkolt lehet, ha:
A – nincs már egyező szám a játékosok bendominóin
B – egyik egyező számú bendominó sem fér el a lánc azon végén
C – a lánc egyik vége zsákutcába torkollik
D – a lánc két vége összeér és illeszkedik (nagyon ritka)

Megjegyzés: Ha a lánc mindkét vége blokkolt, akkor a játékosok addig húznak a készletből, amíg az el nem fogy.

EGY FORDULÓ VÉGE

Egy forduló akkor ér véget, amikor:
– az egyik játékosnak már nincs több bendominója
– a készlet kiürült, és a játékosok nem tudnak több bendominót kijátszani

Bendominó™

Dominó egy kis csavarral

Egy adag stratégia, két adag szórakozás!

A Bendominó a hagyományos dominóhoz hasonlóan játszható, ám a forradalmi kanyargó dizájn segítségével sokkal jobban irányíthatjuk a játékot.

A Bendominó a stratégiát, a szerencsét és a jó szórakozást ötvözi, élményekkel és kihívásokkal teli játék.

Nagyszerű játék minden korosztálynak!

A JÁTÉK TARTALMA

28 Bendominó

Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

A JÁTÉK CÉLJA

Érd el elsőként a 100 pontot!

ELŐKÉSZÜLETEK

Egy Bendominó-játszma fordulókra oszlik. Minden forduló elején képpel lefelé keverjétek össze a 28 bendominót.

2 játékos esetén: mindenki 7 bendominót kap.
3 játékos esetén: mindenki 6 bendominót kap.
4 játékos esetén: mindenki 5 bendominót kap.

A saját bendominóit mindenki az oldalára állítva tárolja úgy, hogy felé nézzenek, így az ellenfelek ne láthassák, mi van rajtuk.

A megmaradó bendominók alkotják a készletet.

A JÁTÉK MENETE

A legnagyobb értékű dupla bendominóval rendelkező játékos kezdi a játékot úgy, hogy ezt a bendominót az asztal közepére teszi.

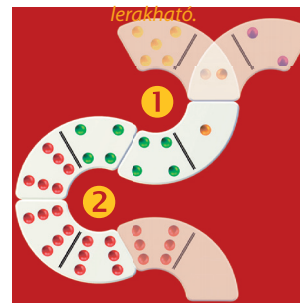
Ha senki sem húzott dupla bendominót, akkor a legnagyobb értékű bendominó tulajdonosa kezdi a játékot (lásd a 6/5 példát).

A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra egymás után. Minden játékos, amikor sorra kerül,

megpróbálja az egyik bendominóját a már lent lévő lánc valamelyik végéhez illeszteni. Ahhoz, hogy ezt megtehesse, nem csak az illeszkedő számoknak kell egyezniük, de el is kell férnie az új bendominónak!

1. példa – nyílt játékhelyzet

A kijátszott bendominónak csak a száma kell, hogy egyezzen, mivel mindkét irányba (balra és jobbra is)



2. példa – zárt játékhelyzet

A kijátszott bendominó számának egyeznie kell, és a megfelelő irányba kell kanyarodnia. Ebben a példában csak egy jobbra kanyarodó bendominó játszható ki.

KAPCSOLÓDÓ BENDOMINÓK

Minden kijátszott bendominónak pontosan illeszkednie kell.

HÚZÁS

Ha egy játékosnak nincs olyan bendominója, amit ki tudna játszani, húznia kell egyet a készletből. Ha a húzott bendominó kijátszható, a játékos azonnal leteheti azt.

Megjegyzés: Egy játékos akkor is passzolhat és húzhat bendominót, ha egyébként ki tudna játszani egyet.

BLOKKOLT HELYZETEK

A bendominó-lánc bármelyik vége blokkolt lehet, ha:
A – nincs már egyező szám a játékosok bendominóin
B – egyik egyező számú bendominó sem fér el a lánc azon végén
C – a lánc egyik vége zsákutcába torkollik
D – a lánc két vége összeér és illeszkedik (nagyon ritka)

Megjegyzés: Ha a lánc mindkét vége blokkolt, akkor a játékosok addig húznak a készletből, amíg az el nem fogy.

EGY FORDULÓ VÉGE

Egy forduló akkor ér véget, amikor:
– az egyik játékosnak már nincs több bendominója
– a készlet kiürült, és a játékosok nem tudnak több bendominót kijátszani

EGY FORDULÓ MEGNYERÉSE

Akkor nyersz meg egy fordulót, ha:

- kijátszod az összes bendominódat
- egyik játékos sem tud már több bendominót játszani, és neked van a legkevesebb pontod

(Az összpontszám annyi, amennyi a megmaradt bendominókon található pöttyök száma.)

PONTOZÁS

A győztes játékos annyi pontot szerez, amennyi pötty az ellenfelei megmaradt bendominóin található.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játékot az nyeri, aki elsőként éri el a 100 pontot.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

FÉKTELEN JÁTÉK:

Ha agresszívabb játékot szeretnénk játszani, akkor, ha nem tudunk bendominót kijátszani, addig húzzunk a készletből, amíg egy kijátszható bendominóhoz nem jutunk vagy amíg a készlet el nem fogy. (Minden más szabály változatlan.)

HÚZÁS NÉLKÜL

Ha nem tudunk bendominót kijátszani, egyszerűen passzolunk ahelyett, hogy új bendominót húznánk.

EGY FORDULÓ MEGNYERÉSE

Akkor nyersz meg egy fordulót, ha:

- kijátszod az összes bendominódat
- egyik játékos sem tud már több bendominót játszani, és neked van a legkevesebb pontod

(Az összpontszám annyi, amennyi a megmaradt bendominókon található pöttyök száma.)

PONTOZÁS

A győztes játékos annyi pontot szerez, amennyi pötty az ellenfelei megmaradt bendominóin található.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játékot az nyeri, aki elsőként éri el a 100 pontot.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

FÉKTELEN JÁTÉK:

Ha agresszívabb játékot szeretnénk játszani, akkor, ha nem tudunk bendominót kijátszani, addig húzzunk a készletből, amíg egy kijátszható bendominóhoz nem jutunk vagy amíg a készlet el nem fogy. (Minden más szabály változatlan.)

HÚZÁS NÉLKÜL

Ha nem tudunk bendominót kijátszani, egyszerűen passzolunk ahelyett, hogy új bendominót húznánk.

HÚZÁS NÉLKÜL – KÉTFŐS CSAPATOKBAN

Ebben a játékváltozatban minden játékos 7 bendominót kap a játék elején, így tehát nincs készlet. A játékosok egymás után kerülnek sorra, és mindenki csak a saját bendominóit használhatja.

Egy csapat akkor nyeri meg a fordulót, ha az egyik csapattag lesz a győztes (lásd az alapszabályokat).

A győztes csapat a vesztes csapat megmaradt bendominóin látható pöttyöknek megfelelő mennyiségű pontot szerez.

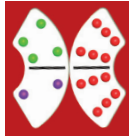
MIND ÖT

Ebben a játékváltozatban az a cél, hogy a bendominó-lánc négy végének összege öttel osztható legyen.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos az alapszabályoknak megfelelő mennyiségű bendominóval kezd.

A készletből két véletlenszerűen kiválasztott bendominót egymás mellé illesztünk az alábbi képnek megfelelően.



HÚZÁS NÉLKÜL – KÉTFŐS CSAPATOKBAN

Ebben a játékváltozatban minden játékos 7 bendominót kap a játék elején, így tehát nincs készlet. A játékosok egymás után kerülnek sorra, és mindenki csak a saját bendominóit használhatja.

Egy csapat akkor nyeri meg a fordulót, ha az egyik csapattag lesz a győztes (lásd az alapszabályokat).

A győztes csapat a vesztes csapat megmaradt bendominóin látható pöttyöknek megfelelő mennyiségű pontot szerez.

MIND ÖT

Ebben a játékváltozatban az a cél, hogy a bendominó-lánc négy végének összege öttel osztható legyen.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos az alapszabályoknak megfelelő mennyiségű bendominóval kezd.

A készletből két véletlenszerűen kiválasztott bendominót egymás mellé illesztünk az alábbi képnek megfelelően.



A JÁTÉK MENETE

A legnagyobb értékű dupla bendominóval rendelkező játékos kezdi a játékot. A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek egymás után sorra úgy, hogy megpróbálnak a lánc négy végének valamelyikére illeszteni egy egyező számú bendominót.

Ha a kijátszás után a lánc négy végének összege az 5 többszöröse, akkor a kijátszó játékos a négy vég összegének megfelelő mennyiségű pontot szerez.

Az alábbi példában a játékos 10 pontot szerez (3+5+2+0).



A JÁTÉK MENETE

A legnagyobb értékű dupla bendominóval rendelkező játékos kezdi a játékot. A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek egymás után sorra úgy, hogy megpróbálnak a lánc négy végének valamelyikére illeszteni egy egyező számú bendominót.

Ha a kijátszás után a lánc négy végének összege az 5 többszöröse, akkor a kijátszó játékos a négy vég összegének megfelelő mennyiségű pontot szerez.

Az alábbi példában a játékos 10 pontot szerez (3+5+2+0).



HÚZÁS

Az alapszabályok szerint.

A FORDULÓ VÉGE

Az alapszabályok szerint.

A FORDULÓ MEGNYERÉSE

A fordulót a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri.

PONTOZÁS

A győztes a fordulóban megszerzett pontjaihoz hozzáadja a többi játékos megmaradt bendominóin látható pöttyök összegét.

Az egyes fordulókban szerzett pontokat a játékosok megtartják a következő fordulókra.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játékot az nyeri, aki elsőként éri el a 200 pontot.

A www.blueorangegames.com oldalon további játékszabályok találhatóak (angol nyelven).

HÚZÁS

Az alapszabályok szerint.

A FORDULÓ VÉGE

Az alapszabályok szerint.

A FORDULÓ MEGNYERÉSE

A fordulót a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri.

PONTOZÁS

A győztes a fordulóban megszerzett pontjaihoz hozzáadja a többi játékos megmaradt bendominóin látható pöttyök összegét.

Az egyes fordulókban szerzett pontokat a játékosok megtartják a következő fordulókra.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játékot az nyeri, aki elsőként éri el a 200 pontot.

A www.blueorangegames.com oldalon további játékszabályok találhatóak (angol nyelven).