

DOMINO 4

Inhoud

4 opzetplankes (te monteren) en 60 dominostenen : 4 jokers en 4 gekleurde reeksen van 14 dominostenen elk. Door iedere steen loopt een diagonale lijn, waardoor de steen verdeeld wordt in twee gedeelten met ieder een cijfer van 0 tot 4 (ogen).

Spelregels

Begin van het spel

Plaats een joker in het midden van de tafel. De dominostenen worden gedekt door elkaar gemengd. Iedere speler krijgt een opzetplankje en een aantal dominostenen :
Met 2 spelers: ieder 11 stenen / Met 3 spelers: ieder 9 stenen / Met 4 of meer spelers : 7 stenen. De overige stenen worden op een hoop in de doos gelegd. Bepaal willekeurig wie begint (ofwel begint de jongste speler).

Regels

Doel van het spel : Als eerste al zijn dominostenen kwijtgeraken.

Begin van het spel : Vertrekkend bij de Joker die op de tafel ligt, kunnen de spelers twee tegenoverliggende ketens van dominostenen maken. Ze mogen hiervoor met eender welke kleur beginnen.

Daarna plaats je, net zoals bij het klassieke dominospel, om de beurt een steen aan een van de twee uiteinden van de keten volgens de traditionele regels : je mag een dominosteentje aan een andere steen leggen indien de twee helften overeenkomen : **ze moeten dus dezelfde kleur en hetzelfde aantal ogen hebben.**



Als een speler geen passende steen heeft, neemt hij een steen van de stapel en gaat de beurt naar de volgende speler.

Hoe kan een speler de keten van kleur veranderen ?

- Met de **Joker** kan je direct van kleur veranderen. Je kondigt de nieuwe verplichte kleur aan voor de volgende steen die na de Joker wordt gelegd.

- Na een **witte** helft leg je een steen aan die ook een witte helft heeft. De andere helft op deze steen duidt de nieuwe kleur aan.

- Na een **dubbele steen** (hetzelfde getal op de twee helften) mag je eenzelfde dubbele steen (**met dezelfde waarde**) van een andere kleur aanleggen.



Einde van het spel

Als een speler met 1 dominosteentje overblijft, moet hij dit aan de overige spelers aankondigen, zoniet moet hij zijn volgende beurt overslaan. De speler die als eerste zijn laatste steen kan aanleggen, is de winnaar. Indien geen enkele speler het spel op deze manier kan beëindigen (de stapel is leeg en alle spelers hebben al 2 keer gepast), dan stopt het spel en is de winnaar de speler die de minste stenen op zijn plankje heeft.

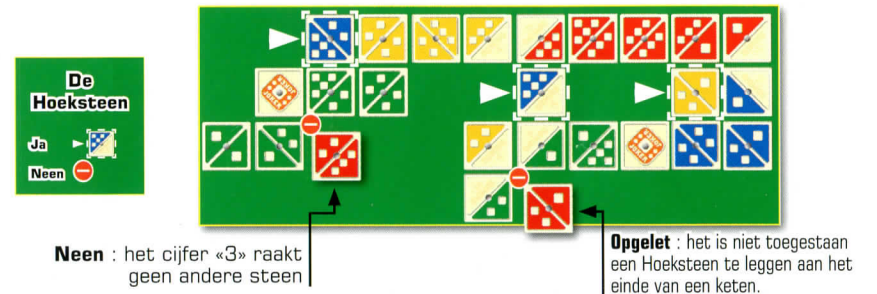
Spelen maar! Na het eerste spel raden we aan om de volgende twee opties aan het spel toe te voegen.

De Hoeksteen

Je mag nu ook een dominosteentje in het midden van de keten toevoegen. **Regel van de Hoeksteen :** deze steen moet aan minstens 2 andere stenen raken en de twee helften van de nieuwe steen moeten hetzelfde getal hebben als de helften van de geraakte stenen: **de kleur telt niet mee.**



Wanneer je een Hoeksteen legt, wordt de tegenstander die vóór jou speelde gestraft. **Hij moet een steen van de stapel nemen.**



Let op : Een Joker kan geen dienst doen als Hoeksteen. Een Hoeksteen mag ook niet aan een Joker grenzen.

De Blufjoker

U speelt de Joker niet meer open. Je mag echter een dominosteentje gedekt spelen, waarbij je "Joker" zegt, alsook de nieuwe te volgen kleur: **Is dit een echte of een valse Joker ?** Heb je gelogen of niet ? Je tegenstanders mogen je bewering aanvaarden (in dit geval wordt de dominosteentje niet omgedraaid), waarna het spel gewoon verder gaat, of ze mogen je als leugenaar beschuldigen. De steen wordt dan omgedraaid.

Resultaat:

- Dit is een joker. Je hebt niet gelogen :

Je geeft als straf één van je stenen aan de speler die de beschuldiging deed.

- Dit is geen joker. Je hebt gelogen :

Je neemt de gespeelde steen terug.

Je slaat je beurt over en neemt een nieuwe dominosteentje van de stapel.

Als straf ontvangt u bovendien een steen van de speler die je beschuldigde.



Let op : slechts de eerste speler die je beschuldigt speelt deze rol.

Verduidelijkingen

Wanneer alle spelers hun beurt overslaan, krijgt de eerste speler die een steen kan leggen de mogelijkheid om 2 stenen gelijktijdig te spelen.

Wanneer 6 stenen achtereen in een rechte lijn liggen, moet de 7^e een hoek maken.

Een steen aan het einde van een keten mag nooit 2 stenen raken.

Als de stapel leeg is, sla je je beurt over zonder een steen te nemen !

