

Правила гри

Яскраве дитяче доміно з малюнками — це чудова гра для розвитку уваги, логічного мислення та пам'яті у малюків. Оскільки на фішках немає цифр, правила адаптовано для легкого та веселого дитячого дозвілля. У грі можуть брати участь до 4 гравців.

1. Підготовка до гри:

Усі фішки перевертаються малюнками донизу й ретельно перемішуються на столі, утворюючи закритий резерв — «базар». Кожен гравець бере собі по 7 фішок і тримає їх так, щоб суперники не бачили малюнків.

2. Хто починає гру?

Першим ходить гравець, у якого на руках є будь-який «дубль» (фішка з двома однаковими малюнками). Якщо таких фішок кілька у різних гравців, першим ходить наймолодший учасник. Якщо дублів немає ні в кого з гравців, гру починають з будь-якої іншої фішки за домовленістю або за допомогою простої дитячої лічилки.

3. Перебіг гри.

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець має приставити одну зі своїх фішок відповідним малюнком до одного з крайніх малюнків в ланцюжку, що викладається на столі. Якщо у гравця немає потрібної картинки для ходу, він бере по одній фішці з «базару», доки не знайде потрібну. Якщо «базар» порожній, а потрібного малюнка немає — гравець просто пропускає свій хід. Фішки з "дублями" виставляються не вздовж, а впоперек ланцюжка.

4. Хто виграв?

Раунд закінчується в одному з двох випадків:

- Один із гравців виклав усі свої фішки. Він стає переможцем цього раунду.
- Виникла ситуація «Риба» (фішки у гравців ще залишилися, але хід зробити ніхто не може, бо на обох кінцях ланцюжка однакові малюнки, яких більше немає ні в кого на руках та на «базарі»). У цьому випадку переможцем раунду стає той, у кого на руках залишилося найменше фішок за кількістю.

Game rules

This vibrant children's domino game with pictures is a fantastic tool for developing toddlers' attention, logical thinking, and memory. Since there are no numbers on the tiles, the rules are adapted for easy and fun playtime. The game is designed for up to 4 players.

1. Game Preparation

Setting up: Place all the domino tiles face down on the table and mix them thoroughly to form a closed reserve pile called "the market" (boneyard). Dealing: Each player draws 7 tiles and keeps them hidden so opponents cannot see the pictures.

2. Who Starts the Game?

The game is started by the player holding any "double" (a tile with two identical pictures). If multiple players have doubles, the youngest participant goes first. If no one has a double, players start with any other tile by mutual agreement or by using a simple counting-out rhyme.

3. Gameplay

Players take turns in a clockwise direction. On their turn, a player must connect one of their tiles with a matching picture to one of the open ends of the domino chain on the table. If a player cannot make a move: They must draw tiles one by one from "the market" until they get a playable one. If "the market" is empty and the player still has no matching picture, they simply pass their turn. Note on doubles: "Double" tiles are placed crosswise (perpendicularly) to the chain, not lengthwise.

4. Who Wins?

The round ends in one of two scenarios:

- Clear Victory: One of the players plays all of their tiles. This player wins the round.
- "The Fish" (Block): A deadlock occurs where players still have tiles, but no one can make a move because both ends of the chain require a picture that is no longer available in "the market" or in anyone's hands. In this case, the player with the fewest tiles left wins the round.

Zasady gry

Kolorowe domino obrazkowe dla dzieci to wspaniała gra rozwijająca uwagę, logiczne myślenie i pamięć u maluchów. Ponieważ na płytkach nie ma liczb, zasady zostały dostosowane do prostej i przyjemnej zabawy dla dzieci. W grze może brać udział maksymalnie 4 graczy.

1. Przygotowanie do gry

Rozłożenie płytek: Umieśćcie wszystkie płytki domina na stole obrazkami do dołu i dokładnie je wymieszajcie, tworząc zakrytą pulę rezerwową nazywaną „rynkiem” (talonem). Rozdawanie: Każdy gracz losuje po 7 płytek i trzyma je tak, aby przeciwnicy nie widzieli obrazków.

2. Kto zaczyna grę?

Grę rozpoczyna osoba, która ma w swoich płytkach dowolny „dublet” (płytkę z dwoma identycznymi obrazkami). Jeśli kilku graczy ma dublety, zaczyna najmłodszy uczestnik. Jeśli nikt nie ma dubletu, gracze zaczynają od dowolnej innej płytki po wspólnym uzgodnieniu lub za pomocą prostej wylczanki.

3. Przebieg rozgrywki

Gracze wykonują ruchy po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swoim ruchu gracz musi dołożyć jedną ze swoich płytek pasującym obrazkiem do jednego z otwartych końców łańcucha domina na stole. Brak ruchu: Jeśli gracz nie może wykonać ruchu, musi dobierać po jednej płytce z „rynku”, dopóki nie trafi na taką, którą da się dopasować. Jeśli „rynek” jest pusty, a gracz nadal nie ma pasującego obrazka, po prostu opuszcza kolejkę (pasuje). Zasada dotycząca dubletów: Płytki typu „dublet” układa się w poprzek (prostopadle) do linii domina, a nie wzdłuż.

4. Kto wygrywa?

Runda kończy się w jednym z dwóch przypadków:

- Czyste zwycięstwo: Jeden z graczy pozbywa się wszystkich swoich płytek. Ten gracz wygrywa rundę.
- „Ryba” (Blokada): Sytuacja patowa, w której gracze wciąż mają płytki, ale nikt nie może wykonać ruchu, ponieważ na obu końcach układu potrzebny jest obrazek, którego nie ma już ani na „rynku”, ani u żadnego z graczy. W takim przypadku rundę wygrywa ten, komu zostało najmniej płytek.