

Dominó 55 darabos**Tartalom**

A 0-tól 9-ig pontozott dominó 55 lapocskából áll, műanyag tartódobozban.

Klasszikus dominójáték

Minden játékos (2-4 személy) kiválaszt találomra hét dominót, ha esetleg maradnak darabok, azok alkotják a *talont*. Az első játékos kitesz egy dominót az asztalra pontokkal felfelé, azután a többi játékos egymásután letehet a sor bármelyik végére egy-egy újabb dominót, feltéve, hogy az érintkező lapok szomszédos oldalán azonos számú pont található. Ha a játékos nem tud a sorhoz csatolni egy újabb elemet a birtokában lévő dominókból, akkor a talonból kell választania egy új darabot magának. Az a játékos nyer, aki elsőként tudja lerakni az összes dominóját. Ellenfelei megmaradó pontjainak összegével (a maradék lapocskák összesített pontjaival) azonos számú pontot kap.

A "Dupla hatos" dominókészlet helyett használhatók más készletek is, mint "Dupla kilences", "Dupla tizenkettes", "Dupla tizenötös", sőt "dupla nyolcas" készlet. A készlet a nevét a legnagyobb előforduló számot kétszer tartalmazó lapot jelenti, pl. dupla hatos esetén a legnagyobb dominólap mindkét végén hatos szerepel, vagyis duplán hatos. Angol dominókon ez így szerepel: "Double 6 Dominos"

A játékot legalább két főtől ajánlott játszani, bár vannak pasziánsz-szerű magányos változatai is. A készlet és a választott játék szerint akár nyolcan is játszhatnak vele ("Dupla 12"-vel pl. Mexikói vonat).

Először meghatározott számú lapot kell minden játékosnak felhúzni a lefordított és összekevert dominók közül, majd a kezdés megegyezés kérdése. Lehetséges, hogy első körben a legfiatalabb (vagy legidősebb) kezd, a további körökben az előző körök nyertese (vagy vesztese). A megállapodás szerint lehetséges a talonból felfordított laphoz kezdeni, vagy a kezdő játékos saját lapjai közül teszi le a tetszése szerintit. A legcélszerűbb és minden vitát kizáró kezdés, amikor a felhúzott lapok alapján az a játékos kezd, akinél a legnagyobb dupla dominólap van, és ezzel a lappal indít.

Más változatai

Egy másik módja a játéknak a legnagyobb dupla lappal kezdődik és a lapnak mind a négy oldalához lehetséges csatlakozni, négy ágot indítva így. Ennél a változatnál a lapokat végeikkel (rövid oldalukkal) rakjuk egymás után, kivéve a duplákat, mert azokat oldalt is lehet rakni és akkor a két vége irányába is folytatódhat az ág, vagyis a dominó sor háromfelé mehet tovább a duplától (a kezdőtől négyfelé). Az nyer, aki először "kimegy", vagyis lerakja az összes lapját. Megegyezés szerint lehetséges, hogy addig nem nyer senki, amíg a talonban vannak lapok.

Ha valaki nem tud rakni, az a talonból húz helyette. Ha a talon elfogyott, akkor az egyik végről kell lapot felvennie. Ha nehezíteni akarunk a játékon, akkor addig kell húzni, amíg nem tud rakni, ha felhúzza az összeset a talonból és mégsem tud tenni, akkor az egyik végéről kell felvennie lapot.

Visszatérve a kezdéshez, az, hogy mennyi lapot húzunk fel, a készlet nagyságától függ. Double 9-es készletnél, négyfős játéknál, hét-hét lapot húzunk fejenként, vagyis az 55 lapból 28 db kerül kézbe. Ha hárman játszunk, akkor 9-9 lapot (27 db kézben), ha ketten, akkor 13-13 lapot. Ez szintén megszokás és megegyezés kérdése.

Mexikói vonatnál, Double 12 dominókészlettel, 2-4 főig 15 lapot vesznek fel, 5-6 fő esetén 12 db-ot, 7-8 fő esetén 11-et fejenként. De ez elég bonyolult, nem tudom pontosan a szabályokat, hogy mikor lehet más vonatához is tenni és mikor nem.

Szuperdominó

Szuperdominó játék esetén mindenki kilencet húz és a kezdő dupla lap mind a hat helyére lehet tenni vagy a megkezdett oldalak végére. Duplát csak megegyező laphoz lehet letenni vagy olyan kártyák végére, aminek a szabad vége 13. Ha valaki 15-re végződő kártyát tesz le, akkor a többi játékosnak azonnal húzniuk kell a talonból. Ha 14-et hagy valaki, akkor tehet még egy lapot, ha tud. Ha 13-at tesz le valaki, akkor megátkozták a játékot és a következőnek kettőt kell húznia a talonból és letenni vagy egy bármilyen duplát vagy egy másik 13-as lapot. A dupla feloldja az átkot, de ha dupla 13-ast tesz le valaki, a másik 13-asnál folytatódik. Ha nem tud tenni lapot a húzás után sem, akkor addig megy körbe az átkot (kettőt kell húzni), amíg valaki le tud tenni egy másik 13-ast vagy egy duplát. Ha valaki hármat tesz le, akkor megváltozik a játék iránya. Ha addig az óramutató járása szerint haladtak, akkor ezután fordítva jönnek a játékosok. Ha valaki duplát tesz le, az utána következő kimarad a körből. Ha valaki nem tud lapot letenni, húznia kell kettő lapot a talonból és letenni, ha tud. Ha a húzás után se tud letenni lapot, akkor passzol, és a következő jön. A kezdő duplánál ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a lerakott lapoknál: 15-15 esetén mindenki azonnal felhúz egy lapot, 14-14-nél a kezdő tehet egy lapot rögtön - ha tud. 13-13-nál azonban mind a hat oldalt folytatni kell egy-egy 13-valami lappal, csak ezután lehet a végeken folytatni.

A dominójáték megnyerése

A játékot az nyeri, aki leghamarabb "kimegy", vagyis elhasználja az összes lapját. A játék folytatható, amíg mindenki - egy kivételével - "kimegy". Vagy lehet pontozni, kétféleképpen:

- A győztes annyi pontot kap, ahány kártya maradt a többiekénél (és esetleg a talonban, ha úgy egyeztek meg, hogy a talon elfogyása előtt is nyerhet valaki).
- A győztes annyi pontot kap, ahány pötty van a nem győztesek megmaradt lapjain.

Ha pontozásra játszunk, akkor célszerű legalább annyi partit lejátszani, ahányan a játékban részt vesznek. Hogy valamikor vége lehessen meg lehet egyezni, hogy akkor hagyják abba a mérkőzést, amikor valamelyikük pl. 50 pontot elért.