

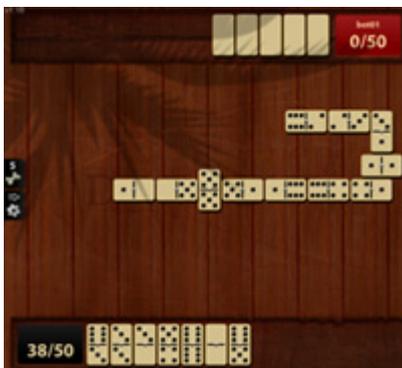
Regolamento Domino

Le basi del gioco

Domino è un gioco classico in cui due giocatori, a turno, mettono sul tavolo da gioco le proprie tessere. Vince la partita il giocatore che dispone sul tavolo per primo tutte le proprie tessere.

Si gioca utilizzando 28 tessere, ognuna diversa dall'altra. Ogni tessera è divisa in due sezioni e ciascuna può avere da zero (nessun pallino) a sei pallini. All'inizio del gioco, ciascun giocatore riceve 7 tessere. Le 14 tessere rimanenti (note come boneyard) sono tenute faccia in giù come scorta da distribuire.

Il giocatore con la combinazione doppia più elevata (da 6-6 o 5-5 in giù) inizia il gioco. Ciò avviene automaticamente nel gioco. Nel raro caso in cui nessuno dei due giocatori abbia una tessera con un numero doppio, il sistema rimescolerà le tessere e metterà automaticamente sul tavolo la tessera con il numero doppio più alto. Sarà quindi il turno del secondo giocatore, sempre che abbia una tessera con il numero di pallini corrispondente ad una delle sezioni della tessera sul tavolo. Quindi se il primo giocatore ha messo sul tavolo la tessera 6-6, il secondo potrà calare qualsiasi tessera con un 6 (es. 5-6, 3-6). Il gioco passa poi nelle mani del secondo giocatore che può giocare una tessera a condizione che una delle estremità corrisponda a quella doppia inizialmente messa sul tavolo. Quindi, se uno dei 2 giocatori aveva il doppio più alto, un 6-6, l'altro può giocare qualsiasi tessera che contenga un sei (es. 5-6, 3-6). Se il secondo giocatore per esempio usa una tessera 6-5, si aprono due possibilità: una con un cinque ed una con un sei. Il primo giocatore a questo punto può usare una tessera con un sei o un cinque. Nell'immagine sottostante viene rappresentato il caso in cui il giocatore può calare sia la tessera 3-6 sia la tessera 1-5. Durante il corso del gioco, le tessere che possono essere utilizzate saranno evidenziate.



Ci sono sempre solo due estremità del gioco aperte. Le tessere con i numeri doppi, per convenzione, vengono automaticamente messe di traverso sul tavolo.

Se, in qualsiasi fase della partita, un giocatore non possiede tessere da poter calare sul tavolo, gli vengono automaticamente assegnate una o più tessere dalla pila in attesa (boneyard) fino a quando non ne riceve una giocabile. Se non sono rimaste tessere nel boneyard, il turno passa all'avversario. Il gioco continua in questo modo finché un giocatore non mette sul tavolo la sua ultima tessera ("dominando" l'avversario), oppure, finché nessun giocatore può continuare e non avanzino più tessere (entrambi i giocatori sono bloccati).

Punteggio

Alla fine del round, si contano i puntini delle tessere rimaste ai giocatori e la differenza viene accreditata al giocatore con il minor numero. Ad esempio, il giocatore A mette sul tavolo la sua ultima tessera, e al giocatore B rimangono in mano due tessere: 4-4 e 0-3. Il giocatore A guadagna 11 punti. Come altro esempio, il boneyard è vuoto ed il giocatore A ha 5-6, 4-6, mentre il giocatore B ha 2-4, 0-2 e 2-2 (le estremità aperte sono 3 e 1). Il giocatore B totalizza 9 punti (21 meno 12).

Le partite di Domino possono essere più o meno veloci a seconda dei punti ottenuti da ciascun giocatore e dal punteggio necessario per chiudere l'incontro.

Consigli e strategie di gioco

Facile da imparare, veloce e semplice da giocare questo gioco richiede però anche una buona dose d'abilità! In questa pagina trovi consigli utili per aiutarti a capire il gioco, battere i tuoi avversari e vincere soldi veri!

Liberati dei pallini al più presto

Un buon metodo difensivo, per evitare che il tuo avversario accumuli punti è quello di liberarsi delle tessere con più pallini, come 5-6. Eviti così che ti rimangano in mano se il tuo avversario chiude prima di te.

Liberati dei doppi al più presto

Il 6-6 ed il 5-5 sono tessere dal punteggio alto, se non te ne liberi all'inizio della partita, cerca di liberartene al più presto. Però, vale la pena di liberarsi al più presto anche delle tessere con numeri doppi dal punteggio basso, difficili da utilizzare, in quanto danno solo un'opzione invece che due. Allo stesso modo, se sai che sono rimaste solo due tessere,

per esempio 3-3 ed 1-3 e tu hai 1-3 in mano, puoi neutralizzare il 3-3 giocando l'1-3 (sempre che sia in mano al tuo avversario!).

Lascia aperte più opportunità possibili

Quando puoi scegliere tra un'estremità e l'altra, cerca di giocare quella che ti lascia aperte più opportunità. In questo modo, qualsiasi estremità scelga il tuo avversario, tu avrai modo di giocare sull'altra.

Mantieni il gioco bilanciato

Mantieni il gioco bilanciato utilizzando una varietà di tessere, per tenere aperte le tue opzioni. Se non hai 4 o 5 in mano, hai due mancate opportunità. Cerca di tenere le "mancate opportunità" al minimo.

Scopri le debolezze dell'avversario

Quando il tuo avversario è costretto a chiedere altre tessere, sai che non ha le tessere necessarie per proseguire a nessuna delle due estremità. Tieni in mente che numeri gli mancano, e cerca di bloccare le estremità piazzando quei numeri alle estremità. Inoltre, se il tuo avversario gioca sempre alla stessa estremità potrebbe essere perché non ha i numeri necessari per giocare all'altra estremità.

Preparati per il finale

Verso la fine del gioco, quando non avanzano più tessere o quasi, dovresti essere in grado di capire quali tessere ha in mano il tuo avversario. Per contare le tessere di qualsiasi numero, conta ciascuna metà con quel numero sul tavolo e nella tua mano. Ci sono 7 punteggi uguali per ciascuna tessera, inclusi i numeri doppi. Per esempio, se conti i 6, ce ne devono essere sette in tutto: 6-6, 5-6, 4-6, 3-6, 2-6, 1-6, 0-6.

Imponi un numero

Se hai molte tessere con lo stesso numero, cerca di utilizzare quel numero il più spesso possibile ad entrambe le estremità per cercare di far in modo che il tuo avversario debba prendere altre tessere.

Fai i tuoi calcoli

Ci sono 168 pallini in una scatola. Da ciò puoi dedurre:

- ogni tessera ha in media 6 punti e la prima mano ne ha in media 42: calcola se hai una mano superiore o inferiore alla media
- Se conti i pallini che sono sul tavolo e li sottrai da 168, saprai che il totale dei pallini restanti si trovano nelle due mani e nelle tessere avanzate. Sottrai i pallini che hai in mano da quel numero ed avrai un'idea di qual'è il punteggio migliore che puoi ottenere (e vice versa il tuo avversario)

Sconfiggi il tuo avversario con l'ultima tessera

Se non ci sono più 3 tranne il 3-2 che hai in mano ed il 3 ad una delle estremità, tienitelo stretto per costringere il tuo avversario a giocare l'altra estremità.

Gioca per vincere l'incontro non la partita

Ci sono volte in cui dovrai giocare in difesa invece che in attacco. Se, per esempio, il punteggio è 48 a 5 in tuo favore in un incontro a 50 punti, non hai bisogno di vincere con molti punti di scarto per vincere l'incontro, quindi è meglio non rischiare.

Tenere il conto

I giocatori che tengono il conto delle tessere a propria disposizione hanno un grande vantaggio. È anche importante prendere nota dei numeri a cui l'avversario non ha saputo controbattere con le proprie tessere.

I diversi tipi di gioco

Il Domino è disponibile in tre eccezionali varianti

Domino Draw – Il primo giocatore che riesce a collocare tutte le proprie tessere sul tavolo effettuando ottiene i punti corrispondenti al valore delle tessere non giocate dall'avversario. Il primo che raggiunge il punteggio prefissato vince.

All Fives – I giocatori totalizzano punti se le estremità delle tessere giocate contengono multipli di 5 e se chiudono il gioco, totalizzando i punti con i multipli più prossimi a 5 lasciati dall'avversario. Il primo giocatore che raggiunge il punteggio prefissato vince.

Fives & Threes – I giocatori totalizzano un punto per ciascun multiplo di 3 o di 5. Si aggiungono i punti delle estremità aperte e un punto per chi riesce a chiudere il gioco. Vince il giocatore che raggiunge per primo il punteggio ESATTO. I punteggi che eccedono il punteggio prefissato non vengono contati.