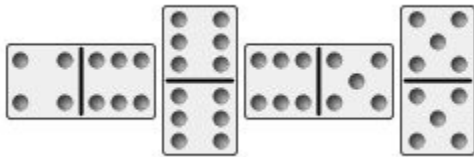


Domino

Instructions:

1. Before a game or hand begins, the dominoes must be shuffled, so that no one knows the location of any given tile. Typically, the tiles are shuffled by turning them all face-down on the table, then moving them around in a random motion, being careful not to flip over any of the pieces. The collection of shuffled tiles is called the *boneyard*.
2. Before a game begins, the players must determine who has the first move. This happens in one of two ways: either each of the players choose a domino at random, with first move going to the player holding the "heavier" domino (these dominoes are returned to the boneyard and reshuffled), or the players draw their allotted number of tiles (which varies according to the game being played), and the holder of the "heaviest" domino goes first.
3. Once the players begin drawing tiles, they are typically placed on-edge before the players, so that each player can see his own tiles, but none can see the value of other players tiles. Every player can thus see how many tiles always remain in the other players hands during gameplay.
4. Once all the players have drawn their dominoes, the first player (determined either by the drawing of lots, or by who holds the heaviest hand) places the first tile on the table. Typically, this is the double-six. If no one holds the double-six, then the double-five is played, and so on.



5. In most domino games, only the "open" ends of a layout are open for play. An end is open when it has no other tile connected to it. Often, a double is placed crossways in the layout, straddling the end of the tile that it is connected to. Usually, additional tiles can only be placed against the long side of a double. However, the rules of some games consider all four sides of a double to be open, allowing dominoes to be connected in all four directions.

For example, in the diagram on the right, the first tile played was the 6-6. At this point, a domino can either be played to the right or left of the 6-6. The second tile placed was a 6-5, to the right of the 6-6. At this point, the open ends are 5 and 6. The third tile played was a 4-6, to the left of the initial tile, producing open ends of 4 and 5. The fourth tile was the 5-5, placed vertically. Again, the open ends are 4 and 5.

At any time, due to space constraints or mere whim, a tile may be connected at a right-angle, creating an "L" in the layout.

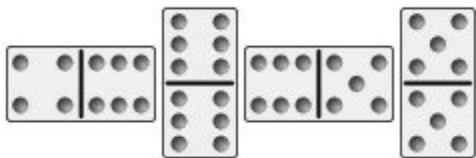
6. As the turn passes from player to player, if someone cannot make a move, they're going to do one of two things, based on the game being played. In "block" games (or if there are no tiles left in the boneyard), a player must "pass" if he cannot make a move. In a "draw" game, a player can draw a tile from the boneyard. Depending on the game, he can then either play it (if it fits, and if the rules allow), pass (if he cannot play the drawn tile) or continue drawing until he can make a move, or the boneyard is empty.
7. Currently, most rules allow the boneyard to be emptied completely. However, some rules do not allow the last two tiles in the boneyard to be removed, and at the end of a game, the winner receives the value of the tiles in the boneyard.

8. A game ends either when a player plays all his tiles, or when a game is blocked. When a player plays his last tile, tradition requires him to say "domino" (when this happens, the other players are said to have been *dominoed*). A game is blocked when no player can add another tile to the layout.
9. When playing a multi-round game, domino games are typically scored by awarding the number of pips on opposing player's tiles to the winner. Doubles may be counted as one or two (if one, a 6-6 counts as 6; if two, a 6-6 counts as 12), and double-blank may either count as 0 or 14. (These rule variations must be agreed upon before the game begins!) The player who reaches the target score (100, 200, or whatever is agreed on among the players), or the player who amasses the most points in a given number of rounds wins the game.

Domino

Instructions:

1. Avant qu'un jeu ou une main commence, les dominos doivent être mélangés, de sorte que personne ne connaît l'emplacement d'une tuile donnée. Typiquement, les tuiles sont mélangées en les tournant tous face vers le bas sur la table, puis les déplacer dans un mouvement aléatoire, en prenant soin de ne pas retourner l'une des pièces. La collection de tuiles mélangées est appelée le cimetière.
2. Avant qu'un jeu commence, les joueurs doivent déterminer qui a le premier mouvement. Cela se produit de l'une des deux façons: soit chacun des joueurs choisissent un domino au hasard, avec le premier mouvement va au joueur tenant le "plus lourd" domino (ces dominos sont retournés au cimetière et remanié), ou les joueurs de tirer leur nombre alloué de tuiles (qui varie en fonction du jeu joué), et le détenteur du domino «le plus lourd» passe en premier.
3. Une fois que les joueurs commencent à dessiner des tuiles, ils sont généralement placés sur le bord devant les joueurs, de sorte que chaque joueur peut voir ses propres tuiles, mais aucun ne peut voir la valeur des tuiles d'autres joueurs. Chaque joueur peut ainsi voir combien de tuiles restent toujours dans les autres mains des joueurs pendant le gameplay.
4. Une fois que tous les joueurs ont dessiné leurs dominos, le premier joueur (déterminé soit par le tirage au sort, soit par qui détient la main la plus lourde) place la première tuile sur la table. Typiquement, c'est le double-six. Si personne ne tient le double-six, alors le double-cinq est joué, et ainsi de suite.



5. Dans la plupart des jeux de dominos, seules les extrémités « ouvertes » d'une mise en page sont ouvertes au jeu. Une fin est ouverte quand elle n'a pas d'autre tuile connectée à elle. Souvent, un double est placé à travers dans la disposition, à cheval sur l'extrémité de la tuile à laquelle il est connecté. Habituellement, des tuiles supplémentaires ne peuvent être placées que contre le côté long d'un double. Cependant, les règles de certains jeux considèrent que les quatre côtés d'un double sont ouverts, permettant aux dominos d'être connectés dans les quatre directions.

Par exemple, dans le diagramme de droite, la première tuile jouée était la 6-6. À ce stade, un domino peut être joué à droite ou à gauche du 6-6. La deuxième tuile placée était un 6-5, à droite du 6-6. À ce stade, les extrémités ouvertes sont 5 et 6. La troisième tuile jouée était un 4-6, à gauche de la tuile initiale, produisant des extrémités ouvertes de 4 et 5. La quatrième tuile était la 5-5, placée verticalement. Encore une fois, les extrémités ouvertes sont 4 et 5.

À tout moment, en raison de contraintes d'espace ou de simples caprices, une tuile peut être connectée à angle droit, créant un « L » dans la mise en page.

6. Comme le tour passe d'un joueur à l'autre, si quelqu'un ne peut pas faire un mouvement, ils vont faire l'une des deux choses, en fonction du jeu joué. Dans les jeux «block» (ou s'il n'y a plus de tuiles dans le cimetière), un joueur doit « passer » s'il ne peut pas faire un geste. Dans un jeu de « tirage », un joueur peut tirer une tuile du cimetière. Selon le jeu, il peut alors soit jouer (si cela s'adapte, et si les règles le

permettent), passer (s'il ne peut pas jouer la tuile tirée) ou continuer à dessiner jusqu'à ce qu'il puisse faire un mouvement, ou le cimetière est vide.

7. Actuellement, la plupart des règles permettent de vider complètement le cimetière. Cependant, certaines règles ne permettent pas d'enlever les deux dernières tuiles dans le cimetière, et à la fin d'une partie, le gagnant reçoit la valeur des tuiles dans le cimetière.

8. Un jeu se termine soit quand un joueur joue toutes ses tuiles, ou quand un jeu est bloqué. Lorsqu'un joueur joue sa dernière fois, la tradition l'oblige à dire « domino » (lorsque cela se produit, on dit que les autres joueurs ont été dominés. Un jeu est bloqué lorsqu'aucun joueur ne peut ajouter une autre vignette à la mise en page.

9. Lorsque vous jouez un jeu multi-roulées, les jeux de dominos sont généralement marqués en attribuant le nombre de pépins sur les tuiles du joueur adverse au gagnant. Les doubles peuvent être comptés comme un ou deux (si un, un 6-6 compte comme 6; si deux, un 6-6 compte comme 12), et double-blanc peut compter comme 0 ou 14. (Ces variations de règles doivent être convenues avant le début du jeu!) Le joueur qui atteint le score cible (100, 200, ou tout ce qui est convenu entre les joueurs), ou le joueur qui amasse le plus de points est un nombre donné de tours gagne la partie.