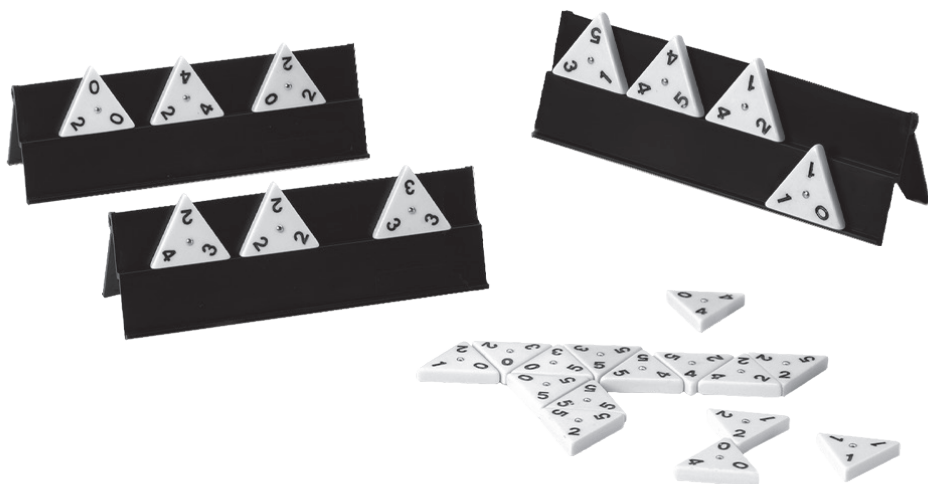


Dominó triangular



Ref.: 754ES

INSTRUCCIONES

INSTRUÇÕES

Guardar este manual de instrucciones para posibles consultas futuras.
Conservar as instruções para referência no futuro.

LISTA DE PIEZAS

- 56 fichas
- 4 atriles

ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA: No conviene para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas.

Advertencias: Los colores y contenidos pueden ser diferentes de los ilustrados. Retire el envoltorio, bolsas, bridas y alambres antes de dar el juguete al niño. Utilizar bajo la supervisión de un adulto.

REGLAS DEL JUEGO (de 2 a 4 jugadores)

Objetivo del juego:

Ser el primer jugador en conseguir 400 puntos. Cada partida tiene varias rondas.

Después de haber puesto las fichas sobre la mesa boca abajo y de haberlas mezclado, cada jugador escoge 7 y las dispone en el atril. El jugador que tenga el trío más alto (triple 5, 4, 3, 2, 1 o 0) es el que empieza la partida. Los turnos van en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que empieza se anota el total de los puntos que marca su ficha más un bonus de 10 puntos. Si la primera ficha es un triple 0, aportará un bonus de 30 puntos además de los 10 habituales (es decir, 40 puntos en total). Otro ejemplo sería empezar con el triple 4, en cuyo caso la puntuación sería $4 \times 3 = 12 + 10 = 22$ puntos.

Al inicio de la partida, si un jugador tiene en su posesión el triple 5 o el triple 0, puede elegir cuál de las dos fichas jugar. Si el jugador elige empezar con el triple 0 para sumar los puntos adicionales, deberá mostrar a los otros jugadores la ficha con el triple 5.

Si nadie tiene trío, el jugador que posea la ficha con el total más alto será el que comience la partida. Se anotará la suma de las cifras de su ficha, pero sin bonus (ej.: $4 + 4 + 5 = 13$ puntos). Los jugadores deberán, por turnos, colocar las fichas haciendo coincidir los números que tengan en común. No se puede poner nunca una

ficha cuya punta difiera de la de otra ficha ya en juego: incluso en el caso de un puente (figuras b, c y d), se anota entonces el total de tres cifras de la ficha puesta (figura a: $4 + 5 + 3 = 12$). No se puede jugar más que una ficha por turno.

El jugador que no pueda o no quiera jugar en su turno robará una ficha del montón y volverá a decidir si quiere o puede jugar en ese turno. Aunque no ponga ninguna ficha en la mesa, el jugador puede robar hasta 3 fichas del montón.

Cada ficha robada tiene una penalización de 5 puntos. Si después de tres intentos no juega su turno, tendrá una penalización de otros 10 puntos, de tal manera que acumulará $5 + 5 + 5 + 10 = 25$ puntos de penalización. Si un jugador necesita robar una ficha pero no queda ninguna en el montón, el jugador pierde su turno, pero no se le penaliza.

Ganador de la partida:

- El primer jugador en colocar todas sus fichas gana la partida. Recibe 5 puntos de bonus, así como el total de puntos que quedan en las fichas de los atriles de sus adversarios.
- Si todos los jugadores pasan su turnos porque no pueden jugar, el juego está bloqueado. El jugador que tenga menos puntos en el atril en ese momento será considerado el ganador de la partida, y añade a sus puntos los puntos que tienen en el atril sus adversarios. Los puntos que le quedan en mano son, sin embargo, deducidos de su cuenta; en ese caso el ganador no recibe bonus.
- Si uno de los jugadores alcanza los 400 puntos, la partida llega a su fin. Si esto sucede en medio de una ronda, habrá que acabarla en cualquier caso. El jugador que haya obtenido la mayor cantidad de puntos al final de la partida se declara vencedor.

Figuras que permiten sumar puntos suplementarios:

Un **puente** aporta 40 puntos de bonus. Se forma un puente haciendo corresponder a la vez uno y solo uno de los lados de la ficha, y en el ángulo opuesto (figura b: Ej: $0 + 1 + 2 = 3 + 40$ puntos = 40 puntos). Un **hexágono** (figura c) suma 50 puntos, un **doblo hexágono** (figura d) suma 60 puntos y un **triple hexágono** (figuras c y d) suma 70 puntos.

LISTA DE PEÇAS

- 56 peças
- 4 suportes para peças

ADVERTÊNCIAS DE SEGURANÇA

ATENÇÃO: Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes.

Atenção: As cores e os conteúdos podem diferir das imagens apresentadas. Remova a embalagem, bolsas, braçadeiras e fios antes de dar o brinquedo à criança. Utilizar sob a supervisão de um adulto.

REGRAS DO JOGO (de 2 a 4 jogadores)

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a terminar as suas peças ou o primeiro a conseguir 400 pontos.

Depois de ter colocado as peças na mesa viradas para baixo e de misturá-las, cada jogador escolhe 7 e dispõe-nas no seu tabuleiro. Quem tiver o trio mais alto (tríplo 5, 4, 3, 2, 1 ou 0) começa o jogo. As vezes vão no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador que começa assinala o total dos pontos que marca a sua peça mais um bônus de 10 pontos. Se a primeira peça é um triplo 0, acrescerá um bônus de 30 pontos além dos 10 habituais (ou seja, 40 pontos no total). Se o jogador começa com um trio do 1 ao 4, como o triplo 4, por exemplo, a pontuação será $4 \times 3 = 12 + 10 = 22$ pontos.

No início do jogo, se um jogador tem na sua posse o triplo 5 ou o triplo 0, pode escolher qual das duas peças jogar. Se escolher começar com o triplo 0 para somar os pontos adicionais, deverá mostrar aos outros jogadores a peça com o triplo 5.

Se ninguém tem um trio, o jogador que possuir a peça com o total mais alto será quem comece a partida. Apontará a soma dos números da sua peça, mas sem bônus (ex.: $4 + 4 + 5 = 13$ pontos). Os jogadores deverão, cada um na sua vez,

colocar as peças fazendo coincidir os números e tiverem em comum. Não é permitido colocar nunca uma peça cujo vértice difira do doutra peça já em jogo. Não é permitido jogar mais do que uma peça a cada vez.

O jogador que não puder ou não quiser jogar na sua vez retirará uma peça da pilha e voltará a decidir se quer jogar nessa vez. Mesmo que não coloque nenhuma peça na mesa, pode retirar até 3 peças.

Cada peça retirada tem uma penalização de 5 pontos. Se após três tentativas não jogar a sua vez, receberá uma penalização de mais 10 pontos, de tal maneira que acumulará $5 + 5 + 5 + 10 = 25$ pontos de penalização. Se um jogador precisa retirar uma peça, mas já não resta nenhuma na pilha, perde a sua vez, mas não é penalizado.

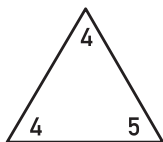
Quem vence o jogo:

- Quem primeiro colocar todas as suas peças vence o jogo. Recebe 5 pontos de bônus, bem como o total de pontos que restam nas peças dos tabuleiros dos seus adversários.
- Se chega um momento em que todos os jogadores passam a sua vez porque não podem jogar, o jogo está bloqueado. O jogador que tiver menos pontos no seu tabuleiro nesse momento será considerado o vencedor do jogo, e adiciona à sua conta particular os pontos que têm no tabuleiro os adversários. Os pontos que lhe restam no seu próprio tabuleiro, no entanto, são deduzidos da sua conta; nesse caso, o vencedor não recebe bônus.
- Se um dos jogadores atingir os 400 pontos, a partida chega ao fim. Se isto acontecer a meio de uma ronda, será preciso acabá-la em qualquer caso. O jogador que obteve mais pontos no final do jogo é declarado vencedor.

Figuras que permitem somar pontos suplementares:

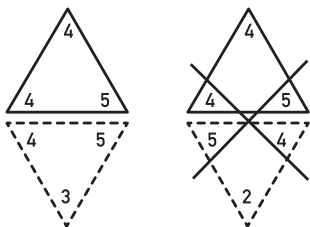
Uma **ponte** acrescenta 40 pontos de bônus. Forma-se uma ponte fazendo corresponder ao mesmo tempo um e apenas um dos lados da peça, e no ângulo oposto (figura b: Ex: $0 + 1 + 2 = 3 + 40$ pontos = 40 pontos). Um **hexágono** (figura c) soma 50 pontos, um **duplo hexágono** (figura d) soma 60 pontos e um **tríplo hexágono** (figuras c e d) soma 70 pontos.

INICIO / INICIO



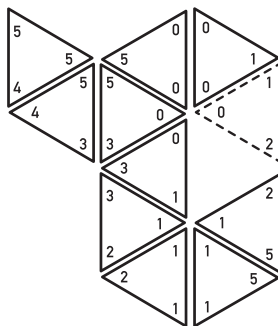
$$4 + 4 + 5 = 13$$

Figura A



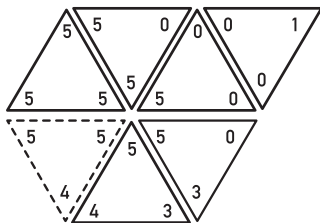
$$4 + 5 + 3 = 12$$

Figura B



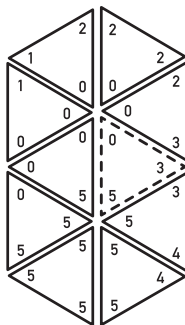
$$0 + 1 + 2 = 3 + 40 = 43$$

Figura C



$$5 + 5 + 4 = 14 + 50 = 64$$

Figura D



$$0 + 3 + 5 = 8 + 60 = 68$$



El Corte Inglés, S.A.

Hermosilla, 112 - 28009 Madrid

España / Espanha · NIF: A-28017895.

Fabricado en / na China.

Ref.: 754ES