



pintas nos dois lados do dominó). Se não for retirado nenhum dominó duplo, coloque todos os dominós na pilha de reserva e reinicie o jogo escolhendo de novo os dominós.

- O jogador seguinte olha para os seus dominós para verificar se tem um dominó que corresponda a uma das extremidades do dominó da mesa.
- Os dominós podem ter pintas correspondentes a qualquer das extremidades da cadeia de dominós. Um dominó não pode ter mais de dois dominós a tocarem nele (ver a figura A) a não ser que seja um dominó duplo. Os dominós duplos podem iniciar novas cadeias de dominós e ter até um máximo de quatro dominós a tocar neles. (Ver a figura B).
- Se um jogador tiver um dominó que pode ser utilizado, ele é obrigado a jogar esse dominó.
- Se esse jogador não tiver dominós correspondentes aos da cadeia de dominós, deve retirar um dominó novo da pilha de reserva. A sua vez termina assim, mesmo que seja possível colocar esse dominó na cadeia de dominós.
- O jogo continua até um dos jogadores não ter nenhum dominó ou até não ser possível continuar a colocar dominós na cadeia de dominós.
- O jogador que tiver ficado com o menor número de dominós ganha o jogo. Se houver um empate, o jogador com o menor número de pintas nos dominós que lhe sobrarem ganha o jogo.

Jogo de Memória com Dominós (recomendado para 2 jogadores, podendo ser usado com um máximo de 4 jogadores)

Objectivo: Ser o jogador que consegue recolher mais pares de dominós.

Preparação

- Coloque todos os dominós no centro com as faces viradas para baixo.
- Disponha os dominós em reticulado com sete dominós colocados transversalmente e quatro dominós colocados verticalmente.

Como Jogar

- Decida que jogador começa o jogo. Esse jogador começa o jogo virando dois dominós do reticulado.
- Seguidamente ele adiciona as pintas dos dois lados dos dominós que virou.
- Se as pintas dos dois dominós somarem 12, o jogador guarda o par de dominós para si. Em seguida continua a virar dois dominós até o par de dominós não ser igual a 12.
- Se o par de dominós não somar 12, o jogador vira os dominós com a face para baixo deixando-os onde estavam. Agora é a vez do jogador seguinte.
- O jogo continua até todos os dominós terem sido removidos do centro.
- O jogador que tiver conseguido recolher mais pares de dominós cuja soma seja 12 ganha o jogo.



For a dealer near you, call:
(847) 573-8400 (U.S. & Int'l)
(800) 222-3909 (U.S. & Canada)
+44 (0)1553 762276 (U.K. & Europe)

www.LearningResources.com



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)
Learning Resources Ltd., King's Lynn, Norfolk (U.K.)
Please retain our address for future reference.
Made in China. LRM 6380-GUD



Soft Foam JUMBO DOMINOES

This set of 28 colorful, double-six dominoes has many uses both for play and learning. The large size makes it easy for little hands to manipulate and use. Plus, the soft foam promotes quiet play and learning. Teach students some games or let them free play and build with the dominoes.

Traditional Domino game (2-4 players)

Object: To be the first player to run out of all his dominoes.

Set up

- Shuffle the dominoes and place them face down in a center pile.
- Each player then chooses either five or six tiles based on the number of players: (For 2-3 players choose six tiles, for 4 players choose five tiles)
- Players should arrange the tiles drawn so that no one else can see them.
- The remaining tiles are set aside in a draw pile.

Game Play

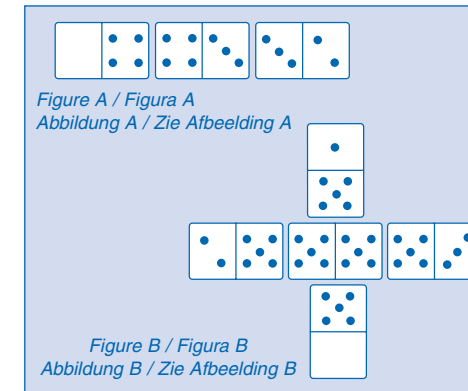
- The player who drew the highest double domino lays that domino in the center to start the game (double dominoes have the same number of dots on both sides.) If no double domino is drawn, return all the tiles to the draw pile and draw new tiles to start over.
- The next player looks at his dominoes to see if he can match a tile to one of the ends of the domino on the board.
- Matches can be made on either end of the domino chain. A domino can only have two other dominoes touching it at one time (See Figure A), unless it is a double. Doubles can start new chains and have up to four dominoes touching it. (See Figure B.)
- If a player has a domino that can play, he must play it.
- If that player has no tiles that match, he must draw a new domino from the draw pile. His turn is now over even if the new domino he drew can play.
- Play continues until one player runs out of all the dominoes in his hand or no other plays can be made.
- The player with the fewest number of dominoes wins. If there is a tie, the player with the lowest number of dots on his remaining dominoes wins the hand.

Domino Memory game (2 players recommended, but up to 4 can play)

Object: To be the player who collects the most domino pairs.

Set up

- Place all the dominoes in the center face down.
- Arrange the dominoes in a grid pattern with seven tiles across and four tiles down.



Game Play

1. Decide which player will go first. That player begins by turning over two of the dominoes in the center grid.
2. Next, that player adds the dots on both sides of each domino that he turned over.
3. If the total number of dots on both dominoes is equal to 12, then the player can take both dominoes. Then he may take another turn continuing until a pair of dominoes does not equal 12.
4. If the total number of dots does not equal 12, the player then turns over the dominoes face down, leaving them where they are. It is now the next player's turn.
5. Play continues until all the tiles are removed from the center.
6. The player who collects the most pairs of dominoes with totals equal to 12 wins.

FR

Ce jeu de 28 dominos double six de couleurs vives se prête à de nombreux usages, et pour s'amuser et pour apprendre. Leur grande taille facilite leur manipulation et leur utilisation par de petites mains. Qui plus est, la douce mousse favorise le jeu et l'étude en toute tranquillité. Enseignez des jeux à vos élèves ou laissez-les jouer et apprendre par eux-mêmes avec les dominos.

Jeu traditionnel de dominos (2 à 4 joueurs)

But du jeu : être le premier à se débarrasser de tous ses dominos.

Mise en place

1. Mélez les dominos et mettez-les en tas au milieu, face vers le bas.
2. Ensuite, chaque joueur choisit soit cinq soit six dominos, en fonction du nombre de joueurs : (Pour 2 à 3 joueurs, choisissez six dominos, pour 4 joueurs, choisissez cinq dominos)
3. Les joueurs devraient disposer les dominos qu'ils ont tirés au hasard de telle sorte que personne d'autre ne puisse les voir.
4. Les dominos qui restent sont mis de côté en tas, pour qu'on puisse les tirer.

Comment jouer

1. Le joueur qui a tiré le double domino le plus élevé pose ce domino au milieu pour démarrer le jeu (les doubles dominos ont le même nombre de points des deux côtés). Si personne n'a tiré de double domino, il faudra remettre les dominos en tas et choisir de nouveaux dominos pour redémarrer.
2. Le joueur suivant étudie ses dominos pour voir s'il a un domino correspondant à l'une des extrémités du domino au milieu de la table.
3. On peut apparier les dominos à l'un ou l'autre des deux bouts de la chaîne de dominos. Un domino ne peut avoir que deux autres dominos le touchant à tout moment donné (se reporter à la Figure A), à moins que ce ne soit un double. Les doubles peuvent démarrer de nouvelles chaînes et avoir jusqu'à quatre dominos les touchant. (se reporter à la Figure B.)
4. Si un joueur a un domino qu'il peut utiliser, il est obligé de le jouer.
5. Si le joueur n'a aucun domino correspondant à l'une des deux extrémités de la chaîne, il devra tirer un nouveau domino du tas. Il aura alors joué son tour, même s'il peut jouer le nouveau domino qu'il vient de tirer.
6. Le jeu continuera jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de dominos ou jusqu'à ce que personne n'ait de dominos correspondant aux extrémités de la chaîne.
7. Le joueur qui se retrouve avec le plus petit nombre de dominos gagne la partie. Si deux joueurs sont ex-aequo, le joueur qui a le plus petit nombre de points sur les dominos qui lui restent gagne la partie.

Jeu de mémoire de dominos (2 joueurs conseillés, mas jusqu'à 4 peuvent jouer)

But du jeu : être le joueur qui ramasse le plus grand nombre de paires de dominos.

Mise en place

1. Mettez tous les dominos au milieu, face vers le bas.

2. Disposez les dominos en quadrillage, avec sept dominos horizontaux et quatre dominos verticaux.

Comment jouer

1. Décidez quel joueur ira en premier. Ce joueur commence en retournant deux des dominos dans le quadrillage central.
2. Ensuite, ce joueur devra additionner les points des deux côtés de chaque domino qu'il aura retourné.
3. Si la paire de dominos est égale à 12, le joueur pourra prendre la paire de dominos. Ensuite, il aura droit à un autre tour et pourra continuer jusqu'à ce qu'il retourne une paire de domino dont le total n'est pas égal à 12.
4. Si la paire de dominos n'est pas égale à 12, le joueur devra alors retourner les dominos face vers le bas et les laisser là où ils sont. C'est alors le tour du joueur suivant.
5. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de dominos au milieu.
6. Le joueur qui ramassera le plus grand nombre de paires de dominos dont les totaux sont égaux à 12 gagnera la partie.

DE

Dieses aus 28 farbigen Doppel-Sechs-Dominosteinen bestehende Set bietet sich für zahlreiche Spiel- und Lernanwendungen an. Auf Grund der Größe sind sie auch für die kleinen Hände gut geeignet. Darüber hinaus ist durch den weichen Schaumstoff gewährleistet, dass die Kinder geräuscharm spielen und lernen können. Bringen Sie den Schülern einige Spiele bei oder lassen Sie sie eigenständig mit den Dominosteinen spielen und bauen.

Traditionelles Domino-Spiel (2 - 4 Spieler)

Ziel des Spiels: Der Spieler, der als Erster keine Dominosteine mehr hat, gewinnt.

Vorbereitung

1. Die Dominosteine mischen und umgekehrt auf einen Haufen in der Mitte legen.
2. Jeder Spieler sucht sich dann - je nach Anzahl der Mitspieler fünf oder sechs Spielsteine aus: (Bei 2 - 3 Spielern wählen Sie sechs Steine, bei 4 Spielern fünf Spielsteine aus)
3. Die Spieler sollten die Spielsteine so anordnen, dass sie von keinem der Mitspieler eingesehen werden können.
4. Die übrigen Spielsteine werden auf einen Haufen gelegt, von dem die Spieler Steine ziehen müssen.

Das Spiel

1. Der Spieler, der den höchsten Doppel-Dominostein gezogen hat, startet das Spiel, indem er diesen Spielstein in die Mitte legt (Doppel-Dominosteine haben auf beiden Seiten die gleiche Anzahl an Punkten.) Wurden keine Doppel-Dominosteine gezogen, müssen alle Spielsteine wieder auf den Zughaufen gelegt werden, so dass die Spieler erneut die entsprechende Anzahl an Steinen ziehen können.
2. Der nächste Spieler schaut, ob er einen passenden Dominostein besitzt, den er an ein Ende des Dominosteins auf dem Spielfeld anlegen kann.
3. Passende Steine können an beiden Enden der Dominokette angelegt werden. Ein Dominostein kann nur von jeweils zwei anderen Dominosteinen berührt werden (s. Abbildung A), sofern es sich nicht um einen Doppel-Spielstein handelt. An die Doppel-Spielsteine, mit denen neue Ketten gebildet werden können, dürfen die Spieler bis zu vier Dominosteine anlegen. (S. Abbildung B.)
4. Wenn ein Spieler einen Dominostein besitzt, den er anlegen kann, muss er diesen Spielstein auch verwenden.
5. Wenn dieser Spieler keine passenden Steine besitzt, muss er aus dem Stapel einen neuen Dominostein ziehen. Selbst wenn der neue Dominostein passt, darf er ihn nicht mehr anlegen, da er jetzt nicht mehr am Zug ist.

6. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis einer der Spieler keine Dominosteine mehr besitzt oder keine weiteren Spielzüge möglich sind.
7. Der Spieler mit den niedrigsten Anzahl an Dominosteinen gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Punkten auf den verbliebenen Dominosteinen.

Domino-Memory *(2 Spieler empfohlen; es können jedoch bis zu 4 Personen mitspielen)*

Ziel des Spiels: Der Spieler, der die meisten Domino-Paare sammelt, gewinnt.

Vorbereitung

1. Alle Dominosteine werden umgekehrt in der Mitte platziert.
2. Ordnen Sie die Dominosteine in einem Netzmuster an, so dass jeweils sieben Spielsteine in einer Reihe und vier Spielsteine in einer Spalte liegen.

Das Spiel

1. Legen Sie fest, welcher Spieler beginnt. Der Spieler beginnt, indem er zwei der Dominosteine in der Mitte umdreht.
2. Als Nächstes addiert der Spieler die Punkte auf beiden Seiten der Dominosteine, die er umgedreht hat.
3. Wenn die Anzahl der Dominopunkte 12 entspricht, kann der Spieler die Domino-Paare behalten. Er darf dann noch ein weiteres Mal ziehen, bis ein Paar der Dominosteine nicht 12 entspricht.
4. Wenn das Paar der Dominosteine nicht 12 entspricht, dreht der Spieler die Dominosteine wieder an der gleichen Stelle um. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.
5. Spielen Sie so lange weiter, bis alle Spielsteine entfernt wurden.
6. Der Spieler gewinnt, der die meisten Domino-Paare sammelt und deren Summe 12 entspricht.

ES

Este juego de 28 fichas de dominó coloreadas de dobles seises sirve tanto para jugar como para aprender. Su gran tamaño hace que las manos pequeñas puedan manipularlas con facilidad. Además, la gomaespuma blandita ayuda a jugar y aprender en silencio. Enseña a los alumnos algunos juegos o déjales jugar y practicar libremente con las fichas de dominó.

Juego Tradicional de Dominó *(2-4 jugadores)*

Finalidad: Ser el primer jugador en deshacerse de todas las fichas.

Preparación

1. Mezcla las fichas y colócalas boca abajo en el centro.
2. Luego, cada jugador deberá elegir cinco o seis fichas en función del número total de jugadores: (Para 2-3 jugadores coger seis fichas, para 4 jugadores coger cinco fichas)
3. Los jugadores pondrán las fichas boca abajo de forma que los demás no puedan verlas.
4. Las fichas restantes se dejarán amontonadas aparte.

Juego

1. El jugador que haya extraído la ficha doble más alta la pondrá en el centro para empezar el juego (las fichas dobles tienen la misma cantidad de puntos en ambos lados.) Si nadie extrae una ficha doble, volver a colocarlas todas en el montón y coger otras fichas.
2. Luego, el siguiente jugador controlará sus fichas para ver si alguna de ellas tiene la misma cifra que uno de los dos extremos de la ficha del tablero.
3. Se podrán añadir fichas en los dos extremos de la cadena del dominó. Una ficha sólo podrá tener otras dos fichas tocándola (Véase la Figura A), excepto cuando es doble. Las dobles pueden empezar cadenas nuevas y tener hasta cuatro fichas pegadas. (Véase la figura B.)

4. Si un jugador tiene una ficha que se puede poner, está obligado a ponerla. Sin embargo, si no tiene fichas que encajen, cogerá una del montoncito de fichas sobrantes que se dejó aparte. Perderán el turno si otra vez han sacado una ficha que no encaja en la cadena.
6. El juego continuará hasta que un jugador se quede sin fichas o hasta que no se puedan hacer más jugadas.
7. Ganará el jugador que se haya quedado con menos fichas. Si hay empate, entonces ganará el jugador que tenga el menor número de puntos en las fichas que le quedaban.

Juego de Memoria con Fichas de Dominó *(se recomiendan 2 jugadores, pero pueden jugar hasta un máximo de 4)*

Finalidad: Ser el jugador que consigue emparejar más fichas de dominó.

Preparación

1. Colocar todas las fichas en el centro y boca abajo.
2. Colocarlas en una especie de tabla con filas de siete fichas horizontales y columnas de cuatro fichas verticales.

Juego

1. Decidir qué jugador será el primero en jugar. Ese jugador descubrirá dos fichas de la tabla o cuadrícula dándoles la vuelta.
2. Acto seguido, sumará los puntos de ambos lados de cada ficha de dominó que ha destapado.
3. Si ambas fichas suman 12, entonces el jugador podrá coger otro par de fichas. Seguirá jugando hasta que el par de fichas no sume 12.
4. Si las fichas no suman 12, el jugador las volverá a poner boca abajo, colocándolas en el mismo lugar. Y ahora le tocará el turno al siguiente jugador.
5. El juego seguirá hasta que desaparezcan todas las fichas del centro.
6. Ganará el jugador que haya logrado la mayor cantidad de pares de fichas que sumen 12.

NL

Deze set met 28 kleurrijke domino's kan voor vele leer- en speelactiviteiten gebruikt worden. Door de grootte kunnen ze makkelijk door kleine handen vastgepakt en gebruikt worden. Leer de leerlingen wat spelletjes of laat ze gewoon spelen en bouwen met de domino's.

Traditioneel dominospelletje *(2-4 spelers)*

Doel: de eerste speler die geen domino's meer heeft wint.

Begin

1. Schudt de domino's en leg ze met de stippen naar beneden op een stapel in het midden.
2. Iedere speler kiest dan vijf of zes stenen, afhankelijk van het aantal deelnemers: (2-3 deelnemers kiezen zes stenen, 4 deelnemers kiezen vijf stenen)
3. De deelnemers moeten de stenen zo houden dat de anderen ze niet kunnen zien.
4. De rest van de stenen worden op een stapel gelegd.

Het spel

1. De speler die de hoogste dubbele domino heeft getrokken legt deze in het midden om met het spel te beginnen (dubbele domino's hebben aan elke kant hetzelfde aantal stippen). Als er geen dubbele domino is getrokken, leg dan alle stenen terug op de stapel en trek nieuwe stenen om opnieuw te beginnen.
2. De volgende speler kijkt naar zijn/haar domino's om te zien of hij/zij een steen aan een van de kanten van de domino in het midden kan leggen.

3. Stenen kunnen aan beide kanten van de ketting met domino's gelegd worden. Er kunnen maar twee domino's aan elke steen liggen (zie figuur A), tenzij het een dubbele steen is. Dubbele domino's kunnen het begin van een nieuwe ketting vormen, en er kunnen tot vier domino's aan liggen (zie figuur B.)
4. Als een speler een domino kan aanleggen, moet hij/zij dit ook doen.
5. Als een speler geen steen kan aanleggen, moet hij/zij een steen uit de stapel trekken. Nu is de volgende speler aan de beurt (ook als de nieuwe steen wel past).
6. Het spel gaat door tot een van de deelnemers geen domino's meer heeft of er niet verder gespeeld kan worden.
7. De deelnemer met het minste aantal domino's wint. Als het gelijkspel is, wint degene met het laagste aantal stippen op de overblijvende domino's.

Domino Memory *(2 spelers aanbevolen, maar tot 4 kunnen meedoen)*

Doel: de speler met de meeste dominoparen wint.

Beginnen

1. Leg alle domino's met de stippen naar beneden in het midden.
2. Leg alle domino's in rijen van 7.

Het spel

1. Bepaal wie er begint. Deze speler draait twee willekeurige domino's om.
2. De speler telt dan de stippen van de stenen die hij/zij heeft omgedraaid bij elkaar op.
3. Als de domino's samen 12 zijn, mag de speler de domino's pakken. Hij mag het dan nog een keer proberen tot hij een paar vindt waarvan de stippen bij elkaar geen 12 zijn.
4. Als het dominopaar bij elkaar opgeteld geen 12 is, moet de speler de domino's weer terugleggen op de plek waar ze vandaan kwamen. De volgende speler is nu aan de beurt.
5. Het spel gaat door tot alle stenen op zijn.
6. De speler die de meeste dominoparen heeft die bij elkaar opgeteld 12 zijn wint.



Questo domino gigante è composto da 28 coloratissime tessere, che arrivano fino al doppio sei, e può essere utilizzato per molte attività didattiche e di gioco. La grandezza delle tessere ne consente un facile utilizzo e manipolazione anche da parte dei più piccoli, e il morbido materiale espanso elimina qualsiasi rumore durante l'uso. Insegnare agli studenti dei giochi o lasciarli liberi di giocare e costruire con le tessere del domino.

Gioco del domino tradizionale *(2-4 giocatori)*

Finalità: essere il primo giocatore a restare senza tessere.

Preparazione

1. Mescolare i pezzi del domino e metterli sul tavolo in un mazzo centrale con le facce numerate girate verso il basso.
2. Ogni giocatore poi sceglie a caso cinque o sei tessere, in base al numero dei giocatori: (Per 2-3 giocatori prendere sei tessere, per 4 giocatori prendere cinque tessere)
3. I giocatori devono tenere le tessere che hanno scelto davanti a sé in modo che gli altri giocatori non le possano vedere.
4. Le tessere rimanenti vengono messe da parte in un mazzo da cui pescare.

Le regole del gioco

1. Il giocatore che ha pescato la tessera doppia con il valore più alto la mette in mezzo per cominciare il gioco (le tessere doppie hanno lo stesso numero di punti su entrambi i lati). Se nessuno pesca una doppia tessera, rimettere tutte le tessere nel mazzo e scegliere delle nuove tessere per ricominciare.

2. Il giocatore successivo osserva bene le sue tessere per vedere se può accostare una tessera ad una delle estremità della tessera che si trova sul tavolo.
3. Gli accostamenti si possono fare su entrambe le estremità della catena di tessere. Ad una tessera si possono accostare solo due altre tessere alla volta (vedere figura A), a meno che si tratti di una doppia. Le doppie possono dare inizio a nuove catene ed è possibile accostarvi fino a quattro altre tessere. (Vedere figura B.)
4. Se un giocatore è in possesso di una tessera che può giocare, è obbligato a giocarla.
5. Se il giocatore non ha nessuna tessera da collocare, deve prendere una nuova tessera dal mazzo, e poi passa obbligatoriamente il turno, anche se ha pescato una tessera che potrebbe giocare.
6. La partita finisce quando un giocatore ha utilizzato tutte le sue tessere oppure se il gioco termina con uno stallo per impossibilità di effettuare accostamenti.
7. Vince il giocatore che resta con il minor numero di tessere. In caso di parità, vince la partita il giocatore con il minor numero di punti sulle tessere che gli sono rimaste.

Gioco di memoria *(perfetto per 2 giocatori, ma possono giocare fino a 4 giocatori)*

Finalità: Raccogliere il maggior numero di coppie di tessere.

Preparazione

1. Prima di iniziare il gioco, mettere sul tavolo tutte le tessere con le facce numerate girate verso il basso.
2. Ordinare le tessere in modo che formino una griglia, collocando sette tessere in orizzontale e quattro tessere in verticale.

Le regole del gioco

1. Decidere quale è il primo a giocare. Il giocatore prescelto inizia girando due tessere nella griglia centrale.
2. Poi lo stesso giocatore fa la somma dei punti che vi sono su entrambi i lati delle due tessere che ha girato.
3. Se la coppia di tessere dà un risultato pari a 12, il giocatore può prendersi la coppia di tessere. A questo punto il giocatore può girare altre due tessere, fino a che il risultato dei punti non sarà più 12.
4. Se la somma dei punti della coppia di tessere non dà il numero 12, il giocatore rigira le tessere con le facce numerate verso il basso, e le lascia dove sono. Tocca ora al giocatore successivo fare la sua mossa.
5. Il gioco continua finché tutte le tessere non saranno rimosse dal centro.
6. Vince il giocatore che raccoglie il maggior numero di coppie il cui totale è pari a 12.



Este conjunto de 28 dominós de duplo seis de cores vivas poder ter muitas utilizações diferentes, para aprendizagem ou como jogo. O tamanho grande dos dominós facilita a manipulação e utilização pelas crianças mais pequenas. Além disto a espuma macia permite que a sua utilização em aprendizagem ou como jogo seja feita sem muito barulho. Ensine alguns jogos aos alunos ou deixe-os brincar à vontade com os dominós.

Jogo Tradicional de Dominós *(2 a 4 jogadores)*

Objectivo: Ser o primeiro jogador a se desembaraçar de todos os seus dominós.

Preparação

1. Baralhe os dominós e coloque-os numa pilha no centro com a face virada para baixo.
2. Cada jogador escolhe cinco ou seis dominós, conforme o número de jogadores (No caso de 2 ou 3 jogadores eles escolhem seis dominós cada, no caso de 4 jogadores eles escolhem cinco dominós cada).
3. Os jogadores devem posicionar os seus dominós de modo que ninguém os consiga ver.
4. Os restantes dominós são colocados de lado numa pilha de reserva.

Como Jogar

1. O jogador que tiver o dominó duplo com o maior número de pintas coloca esse dominó no centro para iniciar o jogo (os dominós duplos têm o mesmo número de