



*Classic Line*

# Tripple- Domino



① Regole del gioco



# Tripple-Domino

## Materiale di gioco

- 56 tessere triangolari
- 4 porta-tessere
- 1 blocco segna-punti
- 1 regole del gioco

## Scopo del gioco

Ciascun giocatore cerca di disfarsi per primo di tutte le sue tessere e di totalizzare il punteggio più alto. Quando uno dei giocatori raggiunge 400 o più punti, il gioco termina e vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio maggiore.

## Preparativi

Le tessere vengono dapprima disposte mischiate sul tavolo a faccia in giù. Infine, ogni giocatore riceve:

- In caso di 2 giocatori = 9 tessere ciascuno,
- In caso di 3-4 giocatori = 7 tessere ciascuno,
- In caso di 5-6 giocatori = 6 tessere ciascuno.

I giocatori dispongono le proprie tessere sul proprio supporto porta-tessere, in modo che non possano essere viste dagli avversari. Le restanti tessere, poste a faccia in giù, vanno a costituire la riserva sul tavolo di gioco e devono essere a portata di mano di ogni giocatore.

## Svolgimento

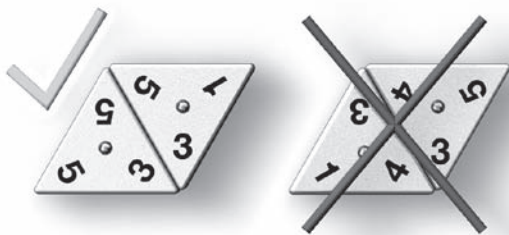
Ogni tessera ha un proprio valore, costituito dalla somma dei singoli numeri su di essa indicati. Ad esempio, la tessera sulla quale sono indicati i numeri 5, 4, 3 ha un valore di 12. Il giocatore che possiede la tessera con il valore più alto costituito da **tre numeri uguali** inizia il gioco piazzando la tessera al centro del tavolo. Se nessun giocatore possiede una tessera con tre numeri uguali, inizia il giocatore che possiede la tessera dal valore più alto.

Il giocatore iniziale si aggiudica subito il valore della sua tessera più un bonus di 10 punti supplementari.



Valore 12

Il gioco prosegue quindi in senso orario. Il giocatore successivo può piazzare una sua tessera accanto alle tessere già piazzate solo se il valore è corrispondente. Se vi riesce, anche questo giocatore si accrediterà il valore della propria tessera. Una tessera ha un valore corrispondente se due numeri corrispondono esattamente a quelli indicati sulla tessera attigua (vedi figura).



Se un giocatore non può o non vuole piazzare una tessera, deve pescare fino ad un massimo di tre tessere dalla riserva. Se una di queste tessere corrisponde al valore di una tessera già piazzata, può essere giocata subito. Il turno passa quindi al giocatore successivo. Per ogni tessera pescata, il giocatore deve però togliere 5 punti dal suo punteggio. Se nemmeno la terza tessera pescata è corrispondente, al giocatore vengono tolti altri 10 punti e il turno passa al giocatore successivo. Dopo che la riserva di tessere si è esaurita, il giocatore che avrebbe dovuto pescare dalla riserva perde 10 punti e il turno passa al giocatore successivo.

## Fine del round di gioco

Termina il round di gioco il giocatore che per primo riesce a piazzare tutte le proprie tessere, accreditandosi così un supplemento di 25 punti. A ciò aggiungerà in più il valore complessivo di tutte le pedine che i suoi avversari non sono riusciti a piazzare. Gli avversari non dovranno però sottrarre questi punti dal proprio punteggio.

Il gioco termina anche quando non vi sono più tessere di riserva da pescare e quando nessun giocatore è più in grado di piazzare delle tessere. In questo caso, il giocatore che rimane con le tessere residue dal valore complessivo più basso **si accredita i punti positivi dei suoi avversari**. I suoi punti residui negativi gli vengono comunque sottratti dal punteggio. In questo caso non guadagnerà i 25 punti supplementari.

## Punti supplementari

Esistono 5 possibilità di guadagnare punti supplementari. Questi punti vengono aggiunti al valore effettivo della tessera piazzata:

Piazzamento della tessera iniziale	10 punti
Termine di un round di gioco (piazzamento dell'ultima tessera)	25 punti
Costituzione di un ponte Un ponte si costituisce piazzando una tessera che corrisponde alla tessera attigua su un lato e alla tessera opposta su un vertice.	40 punti
Doppio collegamento Questi punti supplementari spettano al giocatore che piazza una tessera che corrisponde per valore a due tessere attigue.	10 punti
Formazione di un esagono Se il giocatore forma un esagono, si aggiudica 50 punti supplementari. Ma non i punti spettanti per il doppio collegamento.	50 punti

## Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore **alla fine di un round** raggiunge 400 o più punti. Vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio maggiore.

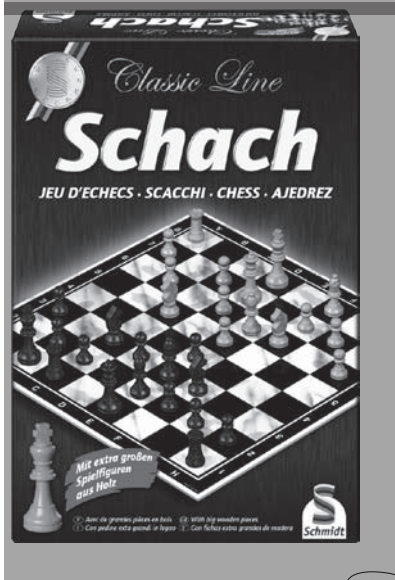
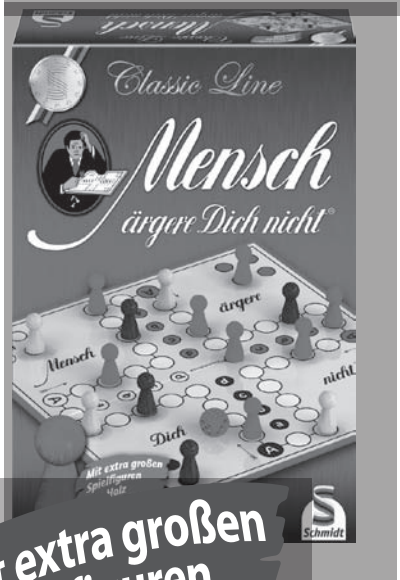
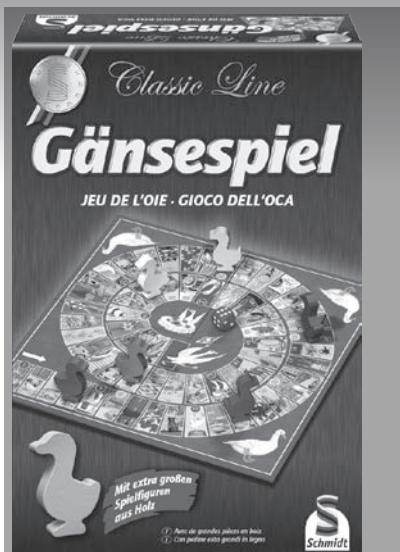
## Tripple Domino – Solitario

Tripple Domino si può naturalmente giocare anche da soli. Dapprima si pesca una tessera a piacere tra quelle coperte sul tavolo e la si piazza come tessera iniziale. A questa tessera si può quindi attaccare la tessera successiva. Valgono le stesse regole sopra descritte.

Anche nella variante Solitario si annotano i punti. Lo scopo del gioco è di migliorare il proprio punteggio. Per un migliore confronto dei punteggi, è opportuno limitare il numero delle tessere da pescare (ad es. 20 tessere).



# Classic Line



**Mit extra großen Spielfiguren**

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

