

Правила игры в домино

Правила игры в домино

Играют от двух до четырёх человек. Для двух сдают по семь камней, для трёх или четырёх — по пять. Остальные размещаются в закрытом резерве (*базаре*). Начинает игрок, у которого на руках находится «дубль шесть» (6 – 6). Следующие игроки выставляют камни с соответствующими очками (6 – 1; 6 – 2; 6 – 3...). Если подходящих камней нет, то игроки добирают их из резерва.

Если ни у кого из игроков нет на руках дубля 6 – 6, можно начать игру дублем 5 – 5. Если же на руках нет ни одного дубля, «на базар» за дублями не ходят, а начинают с камня, имеющего наибольшее количество очков (например, 6 – 5). Игра заканчивается, когда один из игроков выложит последний камень.

Возможно окончание игры «рыбой» — так называется блокировка выкладки, когда на руках ещё есть камни, но доложить нечего.

Победителю в качестве выигрыша записывается сумма очков всех камней на руках проигравших. При блокировке же (*рыбе*) победа принадлежит тому, у кого на руках меньше всех очков. В выигрыш ему записывается разность очков. Игра идёт до заранее оговорённой суммы (например, до 100 или 150 очков).

Разновидности игры домино

На Востоке известно более 40 различных игр с использованием домино. Существуют домино с цветными костяшками, где цвет обозначает достоинство. В России получили распространение несколько разновидностей игры, отличающихся друг от друга способами набора очков, условиями победы и т.д.

Козёл

Самая популярная разновидность игры. В игре участвуют 2–4 игрока. Каждый получает по 7 костяшек. Начинает игрок с наименьшим дублем. Следующий розыгрыш начинает победитель предыдущего раунда или тот, кто объявил «рыбу».

По итогам каждой битвы проигравшие записывают на свой счёт сумму очков оставшихся у них на руках костяшек. Чтобы начать запись, нужно набрать минимум 13 очков. Если эта сумма не достигнута, то баллы запоминаются и плюсятся к баллам следующей партии. При этом «запомненные» баллы могут обнулиться, если игрок выбывает (выигрывает).

Игрок, первым набравший 101 очко, объявляется «козлом», проигравшим.

Есть ещё одна разновидность козла. Называется «парный козёл». Тогда четыре игрока играют парами. При этом игроки, сидящие друг напротив друга, играют в одной команде.

Морской козёл

Динамичная, более сложная игра, чем козёл. Участвуют 2–4 игрока. 4 игрока обычно играют парами.

Победитель раунда записывает себе сумму очков проигравших.

Минимальное количество очков, которые можно начать записывать,— 25.

Очки может набирать только один игрок. Таким образом, если другой игрок набрал больше 25 очков, у всех других игроков остаётся ноль баллов.

Игрок, набравший 125 очков, объявляется победителем.

Если игрок имеет возможность выставить дубль с каждой стороны, то он имеет право выставить два дубля одновременно.

Закончивший розыгрыш на 0 – 0, 6 – 6 или оба дубля сразу (см. предыдущее правило) автоматически объявляется победителем. А если в конце розыгрыша у игрока остался только дубль 0 – 0, он засчитывается как 25 очков; только 6 – 6 — засчитывается как 50 очков; только 0 – 0 и только 6 – 6 — 75 очков. Игрок, начавший «запись», имеет право начать розыгрыш с 6 – 6. Такой ход называется «на сто». В случае, если участник, зашедший «на 100», заканчивает раунд первым, он автоматически побеждает. В другом случае его очки просто списываются.

Осёл

Динамичная игра в домино для 2–4 человек. Внешне может напоминать нижеупомянутый «Телефон», однако правила игры ближе к «Козлу». К первому выставленному дублю можно приставлять костяшки с четырёх сторон. Даже если игрок — «осёл», он имеет возможность выставить дубль с каждой стороны (2, 3 или 4 дубля) и сделать это при желании разом.

Игрок, выставляющий дубль, имеет право его «закрыть» (костяшка переворачивается лицом вниз). При этом дальнейшее выставление костяшек с этой стороны запрещено. При выставлении нескольких дублей одновременно игрок имеет право закрыть или открыть любое количество дублей.

Если первым ходом был выставлен не дубль, то до тех пор, пока не был выставлен хотя бы один дубль, очередной игрок имеет право закрыть два дубля одновременно. Раунд на этом заканчивается, и происходит обычный подсчёт очков.

Подсчёт очков как в «Козле»: партия до 101, для записи надо набрать 13, всё, что меньше 13 — «запоминается» и сбрасывается в случае, если в следующий розыгрыш на этого игрока ничего не записано и не «запомнено».