

# LATTJO

HR

GR

RU

RS

SI

TR

AR



Design and Quality  
IKEA of Sweden



<b>HRVATSKI</b>	<b>4</b>
<b>ΕΛΛΗΝΙΚΑ</b>	<b>5</b>
<b>РУССКИЙ</b>	<b>6</b>
<b>SRPSKI</b>	<b>7</b>
<b>SLOVENŠČINA</b>	<b>8</b>
<b>TÜRKÇE</b>	<b>9</b>
<b>عربي</b>	<b>10</b>

## LATTJO dominó játék

### Broj igrača:

2 – 5

### Sadržaj:

28 domina

### Cilj igre:

Cilj je igre riješiti se svih domina i prikupiti najveći broj bodova.

### Pravila igre:

Pomiješati domina okrenuta licem prema dolje po stolu. Broj domina po igraču ovisi o broju igrača; primjerice, 2 – 3 igrača izvlače svaki po 7 domina, dok 4 – 5 igrača izvlače svaki po 5 domina. Preostala domina drže se licem prema dolje na hrpi.

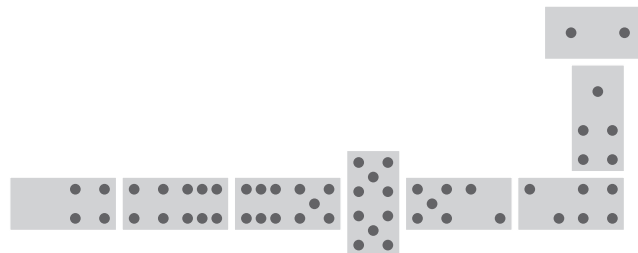
Tijekom igre, igrači domina drže tako da su strane s točkicama skrivene od ostalih igrača.

Svaki je domino crtom podijeljen na dva dijela. Domina s istim brojem točkica na obama krajevima zovu se dupla domina. Igrač koji ima najviše duplih domina započinje igru postavljajući domino nasred stola. Ako nijedan igrač nema dupla domina, sva se domina vraćaju i ponovno se izvlače.

Igra teče u smjeru kazaljke na satu. Svaki igrač dodaje domino na otvoreni kraj onih već postavljenih. Domino se mora postaviti pored domina s istim brojem točkica. (Prazni domino mora se postaviti pored praznog domina.)

Igrač koji ne može postaviti svoj domino izvlači novi s hrpe. Ako igrač još uvijek ne može postaviti domino, igru nastavlja sljedeći igrač.

Igra završava kad jedan od igrača više nema domina ili kad nitko od igrača više ne može postaviti svoj domino.



Na ilustraciji je prikazana igra u tijeku, a na krajevima su prazni domino i domino s brojem 1. Igra se može nastaviti u bilo kojem smjeru. Također, dupli domino s brojem 5 i dupli domino s brojem 1 obično se postavljaju poprečno ili okomito, ali mogu se postaviti i vodoravno.

### Pobjeda:

Igra se obično igra u više krugova. Pobjednik je kruga onaj igrač koji više nema domina ili igrač s najmanjim brojem točkica na svojim dominima.

Pobjednik kruga skuplja bodove brojeći točkice na preostalim dominima drugih igrača. Ako pobjednik još uvijek ima domina, broj točkica s njegovih domina oduzima se od ukupnog broja bodova.

Primjer: Pobjedniku je ostao jedan domino s dvjema točkicama. Na preostalim dominima drugih igrača ima ukupno 10 točkica. Pobjednik u ovom krugu osvaja 8 bodova.

Zbrajaju se bodovi iz svih krugova.

Pobjednik je igre onaj igrač koji najbrže skupi prethodno određeni broj bodova, primjerice, 50, 75 ili 100 bodova.

**LATTJO ντόμινο****Αριθμός παικτών:**

2 - 5

**Περιεχόμενο:**

28 πλακίδια ντόμινο

**Σκοπός του παιχνιδιού:**

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να απαλλαγείτε από όλα τα πλακίδια και να συγκεντρώσετε τους περισσότερους πόντους.

**Πώς να παίξετε:**

Ανακατέψτε τα πλακίδια μπρούμυτα πάνω στο τραπέζι. Τα πλακίδια που θα πάρετε εξαρτώνται από τον αριθμό των παικτών: 2-3 παίκτες παίρνουν 7 πλακίδια ο καθένας, 4-5 παίκτες παίρνουν 5 πλακίδια ο καθένας. Τα υπόλοιπα παραμένουν κάτω μπρούμυτα στο απόθεμα.

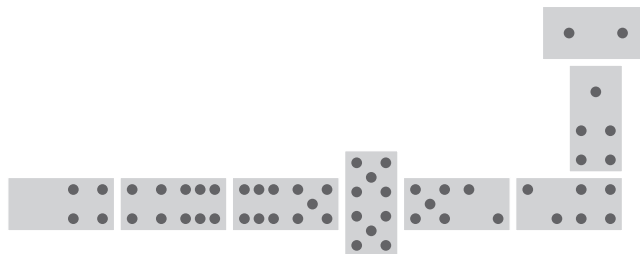
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες κρατούν τα πλακίδιά τους κρυφά από τους άλλους παίκτες.

Κάθε πλακίδιο χωρίζεται σε δύο μισά. Τα πλακίδια με τον ίδιο αριθμό από βούλες και στις δύο άκρες ονομάζονται διπλά πλακίδια. Ο παίκτης με το μεγαλύτερο διπλό πλακίδιο ξεκινάει τοποθετώντας το στη μέση του τραπεζιού. Αν κανείς παίκτης δεν έχει διπλό πλακίδιο, τότε τοποθετούνται όλα πίσω και τραβιούνται καινούργια.

Το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα. Κάθε παίκτης προσθέτει ένα πλακίδιο προς ένα ανοικτό άκρο της διάταξης. Το πλακίδιο θα πρέπει να τοποθετείται δίπλα σε ένα πλακίδιο με τον ίδιο αριθμό βουλών. (Ένα κενό πλακίδιο πρέπει να τοποθετείται δίπλα σε ένα κενό πλακίδιο.)

Ένας παίκτης που δεν μπορεί να τοποθετήσει ένα πλακίδιο, παίρνει ένα καινούργιο από το απόθεμα. Αν εξακολουθεί να μην μπορεί να τοποθετήσει ένα πλακίδιο, τότε συνεχίζει ο επόμενος παίκτης.

Ο γύρος τελειώνει όταν ένας παίκτης δεν έχει άλλα πλακίδια ή όταν κανένας από τους παίκτες δεν μπορεί να τοποθετήσει ένα πλακίδιο.



Στην εικονογράφηση, το παιχνίδι είναι προχωρημένο σε εξέλιξη και το «κενό» και «1» πλακίδιο είναι τα ανοιχτά άκρα. Έχετε υπόψη σας ότι η διάταξη μπορεί να πάει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Επίσης, ότι το διπλό 5 πλακίδιο και το διπλό 1 πλακίδιο τοποθετούνται συνήθως σε διασταύρωση ή κατακόρυφο προσανατολισμό, αλλά μπορούν επίσης να τοποθετηθούν και σε οριζόντια θέση.

**Πώς να κερδίσετε:**

Το παιχνίδι συχνά παίζεται σε έναν αριθμό γύρων. Ο νικητής ενός γύρου είναι είτε ο παίκτης που δεν έχει άλλα πλακίδια, είτε ο παίκτης με το μικρότερο αριθμό βουλών στα πλακίδιά του.

Ο νικητής του γύρου συγκεντρώνει πόντους μετρώντας τις βούλες των υπόλοιπων παικτών που τους έχουν απομείνει. Αν ο νικητής έχει ακόμα πλακίδια, ο αριθμός των βουλών αφαιρείται από τους συνολικούς πόντους.

Παράδειγμα: Ο νικητής έχει μείνει με ένα πλακίδιο με 2 βούλες. Τα πλακίδια του άλλου παίκτη έχουν συνολικά 10 βούλες. Ο νικητής παίρνει 8 πόντους για αυτόν το γύρο.

Οι πόντοι από κάθε ξεχωριστό γύρω προστίθενται μαζί.

Ο νικητής του παιχνιδιού είναι ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος ένα προκαθορισμένο σκορ, για παράδειγμα 50, 75 ή 100 πόντων.

## ЛАТТЈО игра "Домино"

### Количество игроков:

2–5.

### В набор входит:

28 фишек.

### Цель игры:

Избавиться от всех фишек и набрать максимальное количество очков.

### Правила игры:

Выложите фишки лицом вниз на столе. Количество фишек, которое вы раздаете, зависит от количества игроков. Если играют 2–3 человека, каждый игрок получает по 7 фишек, если 4–5 человек, каждый игрок получает по 5 фишек. Оставшиеся фишки складываются лицом вниз, они образуют «резерв».

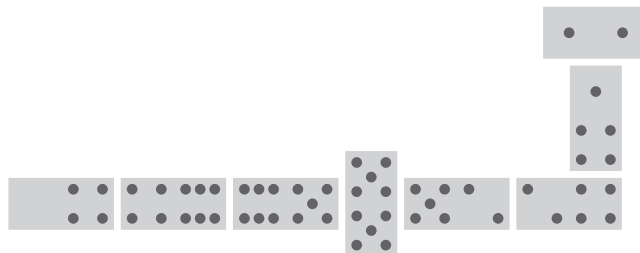
Во время игры игроки закрывают свои фишки друг от друга.

Каждая фишка разделена линией на две части. Фишки с одинаковым количеством точек на каждой половине называются двойными или дублями. Игрок, у которого есть двойная фишка с самым большим значением, кладет ее на середину стола. Если двойной фишки нет ни у одного из игроков, все фишки перемешиваются и раздаются заново.

Игра идет по часовой стрелке. Каждый игрок добавляет свою фишку к предыдущей с таким же количеством точек (пустая фишка добавляется к пустой).

Игрок, у которого нет подходящей фишки, берет ее из резерва. Если и эта фишка не подходит, ход переходит к следующему игроку.

Раунд заканчивается, когда ни у одного из игроков не остается фишек или ни у кого из игроков нет подходящей фишки.



На картинке изображена игра в процессе. Пустая фишка и фишка "1" расположены на открытых концах. Фишки можно пристраивать в любом направлении. Фишки "дубль-5" и "дубль-1" обычно ставятся на пересечении или вертикально, но также могут быть расположены горизонтально.

### Выигрыш:

Игра часто проходит в несколько раундов. Побеждает в раунде игрок, у которого не осталось фишек, или с фишками с наименьшим количеством точек.

Победителю раунда переходят общие очки, которые считаются по количеству точек, оставшихся на фишках других игроков. Если у победителя остались фишки, их значение вычитается из общего счета.

Пример: у победителя осталась одна фишка с 2 точками. У других игроков остались фишки и общим счетом 10. Победитель получает за раунд 8 очков.

Очки каждого раунда суммируются.

Побеждает игрок, первым набравший заранее определенное количество очков: 50, 75 или 100.

**LATTJO igra domina****Broj igrača:**

2 - 5

**Sadrži:**

28 domina

**Cilj igre:**

Cilj igre je da se oslobodite svih domina i sakupite najviše poena.

**Kako se igra:**

Domine okrenute licem nadole promešajte na stolu. Broj domina koje izvlačite zavisi od broja igrača: za 2-3 igrača, svako izvlači 7 domina, za 4-5 svako izvlači po 5. Preostale domine, lica i dalje okrenutog nadole, čuvajte na mestu za odlaganje, tj. u „rezervi“.

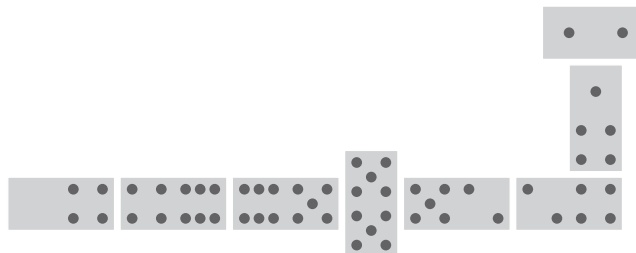
Tokom igre, igrači ne smeju dozvoliti da ostali igrači vide njihove domine.

Svaka je domina podeljena linijom na dva dela. Domine s istim brojem tačaka na oba kraja se zovu duple. Igrač s najvećim brojem duplih počinje postavljanjem domine na sredinu stola. Ako nijedan igrač nema duplu, sve se domine vraćaju i izvlače se nove.

Igra teče u smeru kretanja kazaljke na satu. Svaki igrač dodaje dominu sa slobodne strane strukture. Dominu stavljate do domine s istim brojem tačaka. (Prazna domina mora biti postavljena do druge prazne domine.)

Igrač koji ne može da stavi dominu izvlači novu iz rezerve. Ako i dalje nema dominu koju može staviti, na redu je naredni igrač.

Igra se završava kad jedan igrač ostane bez domina ili kad nijedan od igrača ne može da stavi novu dominu.



Na ilustraciji, igra je već u toku i na slobodnim krajevima su prazno polje i polje s jednom tačkom. Struktura može ići u bilo kojem pravcu. Dupla domina s 5 tačaka i dupla s jednom tačkom se obično postavljaju na račvanje, odnosno vertikalno, ali ih možete postaviti i horizontalno.

**Ko pobeđuje:**

Igra se najčešće igra u više rundi. Pobjednik runde je igrač koji nema više domina ili igrač s najmanjim brojem tačaka na dominama.

Pobjednik runde dobija poene sabiranjem tačaka s domina ostalih igrača. Ako pobjednik ima još domina, broj tačaka se oduzima od ukupnog broja poena.

Primer: Pobjednik ima jednu dominu s 2 tačke. Drugom igraču su ostale domine s ukupno 10 tačaka. Pobjednik dobija 8 poena za ovu rundu.

Poeni iz svake runde se sabiraju.

Pobjednik je onaj igrač koji prvi skupi dogovoreni broj od, recimo, 50, 75 ili 100 poena.

## LATTJO domino

### Število igralcev:

2–5

### Vsebina:

28 domin

### Cilj igre:

Cilj igre je, da igralec prvi porabi vse domine in pri tem osvoji največ točk.

### Navodila za igro:

Domine premešajte s prednjo stranjo navzdol. Število domin, ki jih vzame vsak sodelujoči, je odvisno od števila igralcev: pri 2–3 igralcih vsak vzame 7 domin, pri 4–5 igralcih pa vsak 5. Preostale domine ostanejo obrnjene navzdol v "shrambi".

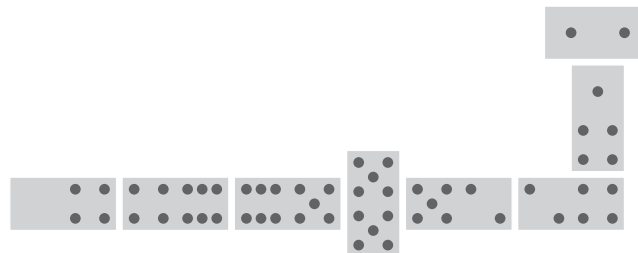
Med igro igralci svojih domin ne razkrijejo soigralcem.

Vsaka domina je s črto razdeljena na dva dela. Domine z enakim številom pik na obeh poljih se imenujejo dvojne domine. Igralec z najvišjo dvojno domino začne igro, in sicer tako, da to domino položi na sredino mize. Če nihče nima dvojne domine, vsi igralci domine vrnejo in izvlečejo nove.

Igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca. Vsak igralec doda svojo domino na konec postavitve, in sicer ob domino z enakim številom pik (prazno domino je treba položiti ob prazno).

Igralec, ki nima ustrezne domine, iz shrambe izbere novo. Če še vedno ne more igrati, nadaljuje naslednji igralec.

Igre je konec, ko eden od igralcev ostane brez domin ali ko nihče od njih nima več ustrezne domine.



Na sliki je igra v polnem teku, na koncu postavitve sta prazna domina ter domina s številko 1. Igra se lahko nadaljuje na katerikoli strani. Dvojno domino s 5 ali z 1 piko navadno sicer položimo na križišče ali navpično, lahko pa jo položimo tudi vodoravno.

### Kako zmagati:

Igra se pogosto igra večkrat zaporedoma. Zmagovalec ene igre je igralec, ki nima več domin, oziroma igralec, ki ima na svojih dominah skupno najmanj pik.

Zmagovalec posameznega kroga sešteje pike na dominah, ki so ostale nasprotniku/nasprotnikom. Če so tudi zmagovalcu ostale domine, vsoto svojih pik odšteje od skupnih točk.

Primer: Zmagovalcu je ostala ena domina z 2 pikama. Njegovemu nasprotniku so ostale domine s skupno 10 pikami. Zmagovalec za to igro prejme 8 točk.

Točke posameznih iger se seštevajo.

Zmagovalec je tisti, ki prvi doseže vnaprej določeno število točk, na primer 50, 75 ali 100.



## LATTJO domino oyunu

### Oyuncu sayısı:

2 - 5

### İçerik:

28 domino taşı

### Oyunun amacı:

Oyunun amacı tüm taşlardan kurtulmak ve en çok puanı elde etmektir.

### Nasıl Oynanır:

Taşları masa üzerinde ön tarafları yere bakacak şekilde karıştırınız. Çekeceğiniz taş sayısı oyuncu sayısına bağlıdır: 2-3 oyuncu varsa her biri 7 taş çeker; 4-5 oyuncu varsa her biri 5 taş çeker. Kalan taşlar, ön tarafları yere bakacak şekilde masada bekler.

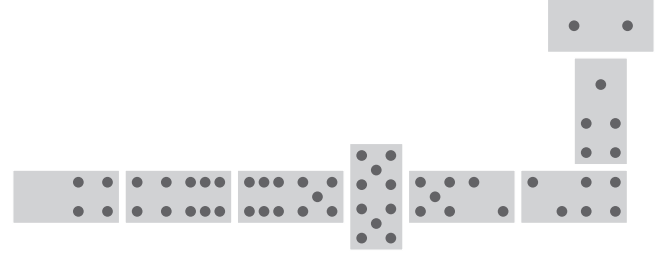
Oyun sırasında oyuncular taşlarının noktalı olan kısımlarını diğer oyuncuların gizlerler.

Her bir taş bir çizgi ile ayrılmış iki uca sahiptir. Her iki ucunda aynı sayıda noktalar olan taş çiftli taş denir. En yüksek sayıda çiftli taş sahip olan oyuncu taşını masanın ortasına koyarak oyunu başlatır. Hiçbir oyuncuda çiftli taş yoksa, tüm taşlar geri konulur ve yeniden taş çekilir.

Oyun saat yönünde devam eder. Her oyuncu yerdeki taşın açık ucuna bir taş ekler. Eklenen taştaki nokta sayısı yerdeki taşın sayısı ile aynı sayıda olmalıdır. (Boş taşın da yine boş taşın yanına yerleştirilmesi gerekir).

Yere taş ekleyemeyen oyuncu yerden taş çeker. Oyuncu hala bir taş yerleştiremiyorsa o zaman oyun diğer oyuncuya geçer.

Oyunculardan birinin taşı biter veya hiçbir oyuncunun yere yerleştirecek taşı olmazsa oyun biter.



Resimde, oyun iyi devam ediyor ve “boş” ve “1” noktalı taşlar yerdeki ucu açık taşlar. Yerdeki taşların ilerlemesinin her yöne olabileceğini unutmayınız. Ayrıca çiftli 5 ve çiftli 1 taşı genellikle yatay veya dikey yönde yerleştirilir.

### Nasıl kazanılır:

Oyun genellikle tur sayısına göre oynanır. Bir turun galibi hiçbir taş kalmayan ya da elinde kalan taşlarında en düşük sayıya (noktaya) sahip olan oyuncudur.

Turun galibi, diğer oyuncu ya da oyuncuların kalan taşları üzerindeki noktaları sayarak puan toplar. Kazanan oyuncunun elinde taşlar kaldıysa, noktaların sayısı, toplam puandan çıkarılır.

Örnek: Kazanan oyuncunun elinde kalan taş üstünde 2 nokta var. Diğer oyuncunun elinde toplamda 10 nokta var. Kazanan oyuncu bu tur için 8 puan alır.

Her turda kazanılan nokta puanlar birbirine eklenir.

Oyunun galibi, 50, 75 veya 100 puan gibi önceden belirlenmiş puana ilk ulaşan oyuncu demektir.

## لعبة الدومينو

### LATTJO لعبة الدومينو

عدد اللاعبين:

2 - 5

المحتويات:

28 بلاطة دومينو

هدف اللعبة:

هدف اللعبة هو التخلص من جميع البلاطات وجمع أكبر عدد ممكن من النقاط.

طريقة اللعب:

أُخِطت البلاطات على الطاولة بينما يكون وجهها نحو الأسفل. يعتمد عدد البلاطات الذي تأخذها على عدد اللاعبين: فمثلاً 2-3 لاعبين يأخذ كل واحد 7 بلاطات؛ 4-5 لاعبين يأخذ كل واحد 5 بلاطات. ويتم الاحتفاظ ببقية البلاطات المتبقية ووجهها نحو الأسفل في ساحة اللعب الرئيسية أو "المخزن".

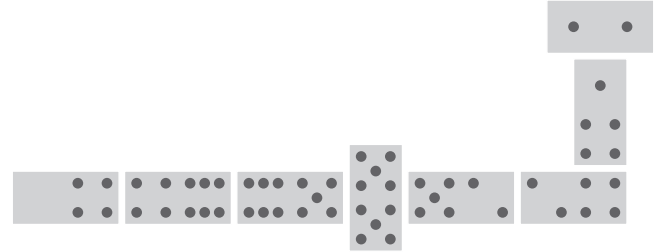
أثناء اللعب، يحتفظ اللاعبون بالبلاطات بحيث تكون مخفية عن أعين اللاعبين الآخرين.

تنقسم كل بلاطة إلى قسمين، يفصل بينهما خط. البلاطات التي لها نفس العدد من النقاط على طرفي البلاطة تسمى "بلاطة مزدوجة". اللاعب الذي يحمل أعلى بلاطة مزدوجة يبدأ اللعب بوضع البلاطة في منتصف الطاولة. إذا لم يكن هناك لاعب لديه بلاطة مزدوجة، يتم إعادة خلط جميع البلاطات والسحب من جديد.

يستمر اللعب في اتجاه عقارب الساعة. ويقوم كل لاعب بإضافة بلاطة إلى أحد طرفي البلاطات الموضوعة على ساحة اللعب. ويجب أن تكون البلاطة المضافة بنفس عدد نقاط البلاطة على الطرف. (يجب وضع البلاطة الفارغة مع بلاطة فارغة).

اللاعب الذي لا يستطيع وضع بلاطة يقوم بسحب بلاطة جديدة من البلاطات المتبقية في المخزن. وإذا لم يزل اللاعب غير قادر على وضع البلاطة، فيتحول اللعب إلى اللاعب التالي.

ينتهي اللعب عندما يتخلص أحد اللاعبين من جميع بلاطاته أو عندما لا يكون أي من اللاعبين قادراً على وضع بلاطة.



في الرسم التوضيحي، اللعبة تسير جيداً والبلاطتان "فارغة" و "1" هما في الطرفان. نلاحظ أن مسار البلاطات قد يكون من أي الطرفين. ونلاحظ أيضاً أن البلاطة المزدوجة 5 والمزدوجة 1 يتم وضعها عادة بشكل متقاطع أو عمودي، ولكن يمكن وضعها أفقياً أيضاً.

طريقة الفوز:

يتم ممارسة اللعبة عادة في عدد من الجولات. الفائز في الجولة هو إما اللاعب الذي لا يتبقى معه بلاطات أو اللاعب الذي لديه أقل عدد من النقاط على بلاطه.

الفائز في الجولة يجمع نقاط البلاطات المتبقية الخاصة باللاعب أو اللاعبين الآخرين وتحتسب رصيداً له. وإذا كان الفائز لا يزال لديه بلاطات، فيتم طرح نقاطه من مجموع النقاط.

مثال: الفائز في الجولة معه بلاطة واحدة متبقية بها نقطتان. اللاعبون الآخرين لديهم بلاطات متبقية مجموعها 10 نقاط. يحصل الفائز على رصيد 8 نقاط لهذه الجولة.

يتم جمع الرصيد من كل جولة.

الفائز في اللعبة هو اللاعب الذي يحقق أولاً العدد المحدد سلفاً من رصيد النقاط. على سبيل المثال 50، 75 أو 100 نقطة.



