

IT domino giramondo

• **MODALITÀ DOMINO LINEARE**
Unisci le tessere che hanno le linee che combaciano e fai il giro del mondo! Chi le finisce per primo vince!

COME SI UNISCONO LE TESSERE
Ciascuna tessera raffigura un monumento famoso nel mondo e una linea bianca.

La partita si gioca sopra un piano di almeno 1,15 metri. Una tessera si unisce a un'altra se le linee delle due tessere combaciano, cioè se l'altezza della linea di inizio o di fine della tessera da giocare ha la stessa altezza della linea di fine o di inizio della tessera già giocata. Le tessere si attaccano solo in orizzontale, una a fianco all'altra, sia a destra che sinistra della prima tessera già giocata o della fila di tes-

sere che man mano si compone (vedi fig. sul retro della scatola). La tessera non può essere attaccata con il monumento rovesciato. Se il giocatore di turno non ha una tessera con la linea che combacia con quella sul piano di gioco, passa il turno.

Di turno in turno, la linea bianca diventa sempre più lunga e unisce monumenti di paesi lontani.

Da 2 a 4 giocatori: Distribuisci tutte le tessere a faccia in giù in modo che ciascun giocatore riceva lo stesso numero di tessere. Terminata la distribuzione, per giocare a vista, tutti i giocatori girano a faccia in su le proprie tessere. Se giocate in 2 o 4, il giocatore più giovane mette al centro del piano di gioco una tra le sue tessere e passa il turno al giocatore alla sua sinistra, invece, se giocate in 3,

rente pour chaque pièce, comme sont toutes différentes les combinaisons numériques des pièces du domino traditionnel.

DE Die Kombination der Anfangs- und der Endhöhe der Linie ist bei jedem Kärtchen verschieden, so wie auch die Zahlenkombinationen der traditionellen Dominokärtchen alle verschieden sind.

ES La combinación de la altura de principio y de final de la línea es diferente para cada ficha, al igual que son diferentes todas las combinaciones numéricas de las fichas del dominó tradicional.

JP 白い線の右端の高さと左端の高さの組み合わせは、カードによって違います。これは、クラシックなドミノ牌の番号の組み合わせがそれぞれ違うのと同じです。

il giocatore più giovane mette al centro la tessera non distribuita, attacca una delle sue e poi passa il turno.

SCOPO DEL GIOCO Vince chi finisce per primo le tessere o resta con il minor numero possibile, quando termina il viaggio, cioè quando nessun giocatore ha una tessera posizionabile.

Solitario: Gira tutte le tessere a faccia in su e cerca di unire tutte le tessere per comporre il giro del mondo come in una sorta di puzzle lineare.

SCOPO DEL GIOCO Vinci se unisci tutte le 28 tessere e completi il giro del mondo!

• **MODALITÀ MEMORY MONDO**
Vince chi trova più coppie di monumenti dello stesso colore!

La partita si gioca in due.

A due a due le tessere hanno lo stesso colore, per un totale di 14 colori. Metti a faccia in giù le tessere senza mostrarle, in modo ordinato se vuoi facilitare il gioco o disordinato, per rendere l'individuazione più difficoltosa.

Comincia il giocatore più grande. Il primo giocatore scopre due tessere. Se hanno lo stesso colore le conquista, se hanno colori diversi le rigira a faccia in giù e passa il turno all'avversario.

Di turno in turno si procede fino a che tutte le tessere sono finite. Ciascun giocatore cerca di memorizzare i monumenti dello stesso colore man mano che vengono scoperti.

Vince chi trova più coppie di monumenti dello stesso colore!

EN world dominoes

• **LINEAR DOMINOES**
Join tiles to keep the line going and travel the world! The first person to use all their dominoes is the winner!

HOW TO JOIN TILES Each tile has a famous monument and a white line on it. The playing surface must be at least 1.15 m long. A tile can be joined to another if the lines match up, that is, the height of the start or end of the line on the tile to play is the same height as the start or end of line on a tile already played. Tiles can only be played horizontally, one next to the other, either to the right or left of the first tile played or the row of tiles that is progressively created. (see fig. on the back of the box).

A tile cannot be placed upside down. If the player whose turn it is doesn't have a tile with a line that matches the tiles already played, then the turn passes to the next player. As the games progresses, the white line grows longer, joining monuments from far-off countries.

2 to 4 players: Give each player the same number of tiles, giving out as many tiles as possible. Once this is done, in this version, every player turns their tiles face up. If there are 2 or 4 players, the youngest player starts by placing a tile on the playing surface and then the turn passes to the next player, to the left. If there are 3 players, the youngest player places the extra tile in the middle of the playing surface, then

attaches one of his/her tiles, before the next person goes.

AIM OF THE GAME The winner is the first person to play all their tiles or who has the least tiles left when the trip finishes, that is, when no player has a tile that can be played.

Single-player variant: Turn all the tiles face up and try to join them up in a sort of linear puzzle that takes you on a trip of the world.

AIM OF THE GAME You win if you manage to create a puzzle with all 28 tiles and complete the world tour!

• **MEMORY GAME**
The winner is the player who finds the most pairs of monuments of the same colour!

This game is played between two people. There are 14 different colour pairs of tiles. Place all the tiles face down without looking at the front face. If you place them in an orderly pattern, it makes the game easier; if you don't, it's harder.

The older player begins. The first player turns two tiles over. If these tiles are the same colour, they become that player's; if they aren't, the tiles are turned face down again and the other person goes. The game continues alternating turns until all the tiles are finished. The goal is for each player to memorise where the monuments with the same colour are.

The winner is the player who finds the most pairs of monuments of the same colour!

FR domino tour du monde

• **MODALITÉ DOMINO LINÉAIRE**
Unissez les pièces qui ont les lignes qui correspondent et faites le tour du monde! Celui qui les finit en premier gagne!

COMMENT S'UNISSENT LES PIÈCES Chaque pièce représente un monument célèbre dans le monde et une ligne blanche. La partie se joue sur un espace d'au moins 1,15 mètres. Une pièce s'unie à une autre si les lignes des deux pièces correspondent, c'est-à-dire si la hauteur de la ligne d'entrée ou de fin de la pièce à jouer a la même hauteur de la ligne de fin ou début de la pièce déjà jouée. Les pièces se joignent uniquement en horizontal, l'une à côté de l'autre, aussi bien à droite qu'à gauche de la première pièce déjà jouée ou de la rangée de pièces qui se compose au fur et à mesure (voir figure au dos de la boîte).

La pièce ne peut pas être jointe avec le monument à l'envers. Si le joueur en service n'a pas de pièce avec la ligne qui correspond à celles du plateau de jeu, il passe le tour.

Tout après tour, la ligne blanche devient toujours plus longue et unit des monuments de pays lointains.

De 2 à 4 joueurs: Distribuez toutes les pièces face cachée vers le bas afin que chaque joueur reçoive le même nombre de pièces. Une fois la distribution terminée, pour jouer à découvert, tous les joueurs

retournent leurs pièces face vers le haut. Si vous jouez à 2 ou à 4, le plus jeune joueur place au centre du plateau de jeu l'une de ses pièces et passe le tour au joueur qui est à sa gauche, par contre, si vous jouez à 3, le joueur le plus jeune place au centre la pièce qui n'a pas été distribuée, il unit l'une des siennes et passe ensuite le tour.

BUT DU JEU Le gagnant est celui qui termine en premier les pièces ou qui en a le moins possible, lorsqu'il termine le voyage, c'est-à-dire lorsqu'aucun joueur n'a de pièce positionnable.

Solitaire: Tournez toutes les pièces face vers le haut et une à la fois essayez d'unir les pièces pour composer le tour du monde comme une sorte de puzzle linéaire.

BUT DU JEU Vous gagnez si vous unissez les 28 pièces et complétez le tour du monde!

• **MODALITÉ MÉMOIRE MONDE**
Le gagnant est celui qui trouve le plus de paires de monuments de la même couleur!

La partie se joue à deux. Deux par deux, les pièces ont la même couleur, pour un total de 14 couleurs. Mettez les pièces face vers le bas sans les montrer, de façon ordonnée si vous voulez faciliter le jeu ou en désordre, pour rendre la recherche plus difficile.

C'est le joueur le plus grand qui commence. Le premier joueur découvre deux pièces. Si elles ont la même couleur il les gagne, si elles ont des couleurs différentes il

les retourne face vers le bas et passe le tour à l'adversaire. A tour de rôle, procédez jusqu'à ce que toutes les pièces soient terminées. Chaque joueur tente de mémoriser les monuments de la même couleur au fur et à mesure qu'ils sont retournés. Le gagnant est celui qui trouve le plus de paires de monuments de la même couleur!

DE globetrotter domino

• SPIELANLEITUNG LINEARES DOMINOSPIEL

Verbinde die Kärtchen mit den passenden Linien miteinander und mache eine Reise um die Welt! Wer zuerst keine Kärtchen mehr hat gewinnt!

WIE VERBINDET MAN DIE KÄRTCHEN Auf jedem Kärtchen ist ein berühmtes Bauwerk auf der Welt und eine weiße Linie abgebildet.

Das Spiel spielt man auf einer Fläche von mindestens 1,15 Metern. Ein Kärtchen kann an ein anderes Kärtchen angelegt werden, wenn die Linien der beiden Kärtchen aneinander passen, d.h. die Anfangs- oder die Endlinie des anzulegenden Kärtchens ist genauso hoch wie die Anfangs- oder Endlinie des schon abgelegten Kärtchens. Die Kärtchen können nur nebeneinander angelegt werden, sowohl links als auch rechts vom ersten schon abgelegten Kärtchen oder links und rechts von der Reihe, die sich im Laufe des Spiels bildet (siehe

fig. auf der Rückseite der Schachtel).

Die Kärtchen können nicht mit dem auf dem Kopf stehenden Bauwerk angelegt werden.

Wenn der Spieler, der an der Reihe ist keines seiner Kärtchen anlegen kann, dann muss er aussetzen. Die weiße Linie wird Zug um Zug immer länger und verbindet die Bauwerke in entfernten Ländern miteinander.

Für 2 bis 4 Spieler: Verteile alle Kärtchen verdeckt an die Spieler, sodass alle Spieler dieselbe Anzahl an Karten haben. Nach dem Austeilen der Kärtchen legen die Spieler ihre Kärtchen mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Wenn ihr zu zweit oder zu viert spielt, dann legt der jüngste Spieler eine seiner Kärtchen in die Mitte der Spielfläche und dann ist der Spieler an seiner linken Seite an der Reihe. Wenn ihr zu dritt spielt, legt der jüngste Spieler das nicht ausgeteilte Kärtchen in die Mitte der Spielfläche, legt eines seiner Kärtchen an und dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

ZIEL DES SPIELS Es gewinnt der Spieler, der zuerst keine Kärtchen mehr hat oder der die wenigsten Kärtchen übrig hat, wenn die Reise zu Ende ist, d.h. wenn kein Spieler mehr Kärtchen hat, die er anlegen kann.

Solitaire: Leg alle Kärtchen mit der Bildseite nach oben auf den Tisch und versuche die Kärtchen miteinander zu verbinden, um eine Reise durch die Welt zu machen so als ob es ein lineares Puzzle wäre.

ZIEL DES SPIELS Du hast gewonnen, wenn du die 28 Kärtchen miteinander verbunden und somit die Reise um die Welt gemacht hast!

• SPIELANLEITUNG MEMORY-GLOBBETROTTER
Es gewinnt der Spieler, der die meisten Kärtchen mit den Bauwerken derselben Farbe findet!

Das Spiel wird zu zweit gespielt. Zwei Kärtchen des Spiels haben immer dieselbe Farbe, insgesamt sind es also 14 verschiedene Farben.

Leg alle Kärtchen verdeckt mit der Bildseite nach unten auf den Tisch. Du kannst sie ordentlich oder unordentlich auf den Tisch legen, je nachdem wie schwierig du das Finden der Kärtchenpaare gestalten willst. Der älteste Spieler beginnt.

Der erste Spieler darf zwei Kärtchen aufdecken. Haben die Kärtchen dieselbe Farbe, dann hat der Spieler ein Paar gefunden und legt beide Kärtchen vor sich ab. Zeigen die Kärtchen unterschiedliche Farben, muss er die Kärtchen wieder verdecken und der nächste Spieler ist an der Reihe. Jeder Spieler versucht sich immer die Farben der Bauwerke mit derselben Farbe zu merken, während sie aufgedeckt werden.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Kärtchen mit den Bauwerken derselben Farbe findet!

ES dominó giramundo

• MODALIDAD DOMINÓ LINEAL
¡Una las fichas que tienen las líneas que coinciden y dé la vuelta al mundo! ¡Gana quien las acaba por primero!

CÓMO SE UNEN LAS FICHAS

Cada ficha representa un monumento famoso en el mundo y una línea blanca. La partida se juega sobre un tablero de al menos 1,15 metros. Una ficha se une a otra si las líneas de las dos fichas coinciden, es decir si la altura de la línea de entrada o de final de la ficha que se jugará tiene la misma altura de la línea de final o entrada de la ficha que ya se jugó. Las fichas se unen solo en horizontal, una al lado de la otra, tanto a la derecha como a la izquierda de la primera ficha que ya se jugó o de la fila de fichas que se está componiendo (ver figura en la parte posterior de la caja).

La ficha no se puede juntar con el monumento invertido.

Si el jugador de turno no tiene una ficha con la línea que coincide con las del tablero de juego, pasa el turno. Turno tras turno, la línea blanca se hace cada vez más larga y una monumentos de países lejanos.

De 2 a 4 jugadores: Distribuya todas las fichas boca abajo para que cada jugador reciba el mismo número de fichas. Una vez acabada la distribución, para jugar a la vista, todos los jugadores vuelven boca arriba sus fichas. Si jugáis a 2 o 4, el jugador más joven coloca una de sus fichas en el centro del tablero de juego y pasa el turno al jugador a su izquierda; en cambio,

si jugáis a 3, el jugador más joven coloca en el centro la ficha que no se distribuyó, junta una de las suyas y luego pasa el turno.

OBJETIVO DEL JUEGO Gana quien acaba por primero las fichas o se queda con el menor número posible, cuando termina el viaje, es decir, cuando ningún jugador tiene una ficha que se pueda colocar.

Solitario: Voltee todas las fichas boca arriba e intenta unir todas las fichas para componer el recorrido del mundo como en una especie de rompecabezas lineal.

OBJETIVO DEL JUEGO ¡Gana si una todas las 28 fichas y completa el recorrido del mundo!

• MODALIDAD MEMORY MUNDO
¡Gana quien encuentra más parejas de monumentos del mismo color!

La partida se juega a dos. De dos en dos, las fichas tienen el mismo color, para un total de 14 colores. Coloque las fichas boca abajo sin mostrarlas, ordenadamente si desea facilitar el juego o desordenado, para que sea más difícil la detección.

Comienza el jugador más grande. El primer jugador descubre dos fichas. Si tienen el mismo color las gana, si tienen colores diferentes las pone boca abajo y pasa el turno al oponente. Turno tras turno, se sigue hasta que todas las fichas estén terminadas. Cada jugador intenta memorizar los monumentos del mismo color según se descubren.

¡Gana quien encuentra más parejas de monumentos del mismo color!

DE 世界一周ドミノ

• 直線ドミノの遊び方

白い線がつながるようにカードを横に並べて、世界一周しましょう。一番にカードを全て並べられた人の勝ちです!

カードのつなげ方 カードには、世界の有名なモニュメントと白い線が描かれています。白い線の右端の高さと左端の高さの組み合わせは、カードによって異なります。これは、クラシックなドミノ牌の番号の組み合わせがそれぞれ違うのと同じです。幅が少なくとも1メートル15センチある平たい所で遊びましょう。

すでに持っているカードに自分のカードをつなげられるのは、それぞれのカードの構端の線の高さが合って線がつながる時です。カードは横に並べていきます。右につけても左につけてもかまいません(箱の裏面の図を参照)。モニュメントの上下を逆さまにして置くことはできません。

順番が回ってきた時に、すでに持っているカード(右端のカードまたは左端のカード)と線の高さの合うカードを持っていない場合は、パスします。ゲームが進むごとに白い線がどんどん長くなって、遠い国のモニュメントががつながってきます。

2~4人での遊び方 カードを裏向きにして、どのプレイヤーにも同じ数のカードを配ります。配り終わったら、みんなで自分のカードを表向きに置きましょう。2人または4人で遊ぶ場合は、歳の一番小さい人が真ん中に自分のカードを1枚置いて、左の人に順番を回します。3人で遊ぶ場合は、歳の一番小さい人が配つ

た後こあまったカードを真ん中に置いて、それに自分のカードをつなげて、次の人に順番を回します。

ゲームの目的 一番早く手持ちのカードがなくなったプレイヤーの勝ちです。旅が終わった時、つまり、もう誰もカードをつなげられなくなった場合は、手持ちのカードの数が少なかったプレイヤーの勝ちになります。

一人遊びの仕方 カードをすべて表向きにして、線がパズルのような感じでカードをつなげて、世界一周しましょう。

ゲームの目的 カード2枚をすべてつなげられたらできあがりです!

• 世界一周メモリーの遊び方
同じ色のモニュメントのペアを一番多く見つけた人の勝ちです!

メモリーは2人で遊びます。カードは2枚ずつ同じ色になっていて、合計14色あります。

まず、表を見ずにカードをすべて裏向きにして重ならないように置きます。簡単なゲームにしたければきれいに並べ、難しくしたければランダムに置きましょう。歳の大きなプレイヤーから始めます。

最初のプレイヤーがカードを2枚めくります。めくったカードの色が同じならば、自分のカードになります。色が違ったら、2枚ともまた裏向きに戻して、相手に順番を回します。裏向きにカードがなくなるまで続けましょう。カードがめくられるごとに、どこにどの色のカードがあったか忘れないようにがんばってください。

見つけたカードの数(同色のペアの数)が多かったプレイヤーの勝ちです!