

Ligretto® Domino

Le jeu de pose rapide et fun
de Rudi Biber pour 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans.



Le jeu de plateau

Matériel

9 pièces de plateau de jeu
60 cartes (15 par joueur)
8 plaquettes joker (2 par joueur)
4 pions Ligretto
4 plateaux de joueur
66 jetons de points (24 de 1,
28 de 2, 14 de 5)



Concept du jeu

Il s'agit de poser sa pile de cartes rapidement, sur les cases de même couleurs du plateau de jeu. Le premier qui a correctement posé toutes ses cartes crie « Ligretto stop » et remporte la manche.

Préparation du jeu

Mettez le plateau de jeu en place pour que tous les joueurs puissent bien l'atteindre. À 2 joueurs, on utilise 6 pièces. À 3 - 4 joueurs, on utilise 10 pièces de plateau de jeu. Chaque joueur reçoit 15 cartes ayant le même bord (simple, double, discontinu ou pointillé), le plateau de joueur correspondant et 2 plaquettes joker avec le bord identique. Chaque joueur mélange ses 15 cartes et prend la pile en main, face cachée.

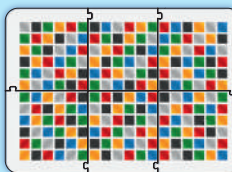
Déroulement du jeu

Avant chaque manche, les joueurs répartissent ensemble les **4 pions Ligretto** sur n'importe quelle case carrée du plateau de jeu.

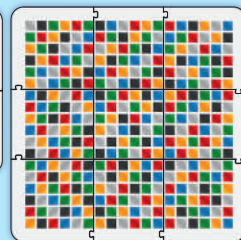
Quand l'ordre « Ligretto start » est donné, la partie commence et désormais, **tous les joueurs jouent en même temps**. Chaque joueur prend sa pile en main, révèle la **carte du dessus** et vérifie si la carte peut être posée à côté d'un **pion Ligretto**. Si tel est le cas, il pose la carte **de façon appropriée**. Si la carte ne correspond pas, il la pose face visible devant lui. Le joueur pose sur cette carte face visible toutes les cartes qu'il ne peut pas poser pour former une défausse.

Si un joueur a posé toutes sa main de cartes, il retourne sa défausse et la prend en main. Il **recommence** alors à retourner la carte du dessus et à la **poser** convenablement sur le plateau de jeu (ou à former une nouvelle défausse).

Mise en place pour 2 joueurs

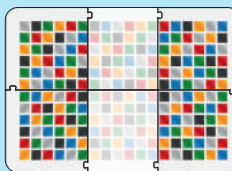


Mise en place pour 3 - 4 joueurs



Pour les premières manches, nous recommandons aux joueurs de placer les pions Ligretto sur les pièces de plateau de jeu avec un repère :

2 joueurs



3-4 joueurs



IMPORTANT :

chaque joueur peut poser ses cartes
à côté de chacun des 4 pions Ligretto.

Poser des cartes

Une carte convient si elle présente les **deux mêmes couleurs** que les **cases libres à côté d'un pion Ligretto**. La carte qui vient d'être posée doit toujours être **connectée** au pion Ligretto par au moins un **bord**.

Exemple : dans cette situation, les joueurs ont 9 possibilités différentes de poser la prochaine carte.

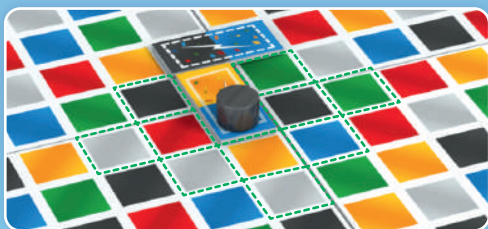
Il est **interdit** de poser une carte de sorte qu'elle **recouvre** une carte déjà posée.

Il est **interdit** de poser une carte de sorte qu'elle ne soit connectée à la case ou à la carte du pion Ligretto que par un **coin**.

Exemple : aucune carte ne peut être posée sur les cases marquées car (a) une carte déjà posée serait recouverte et (b) il y aurait une connexion au pion Ligretto uniquement en diagonale par un coin.

Lorsqu'une carte correcte est posée, le **pion Ligretto est toujours posé sur la nouvelle carte**. Le pion Ligretto est toujours posé sur la couleur **la plus éloignée** de son ancien emplacement. La nouvelle position sur pion Ligretto indique alors l'emplacement autour duquel les prochaines cartes peuvent être posées.

Exemple : une fois la carte bleu-jaune posée, le joueur déplace le pion Ligretto sur la case bleue.



Culs-de-sac

Si un joueur a posé sa carte dans un cul-de-sac, c'est-à-dire qu'il n'existe à partir de la nouvelle position du pion Ligretto aucune possibilité de poser une nouvelle carte, ce joueur pose sa **prochaine carte sur n'importe quel emplacement** du plateau de jeu qui convient pour les deux couleurs de la carte. Il pose ensuite immédiatement le pion Ligretto bloqué sur une des deux cases. **Après quoi la pose de cartes reprend.**

Si en posant une carte, un joueur bloque ou enferme un pion Ligretto déjà posé, il procède avec ce pion Ligretto bloqué comme s'il l'avait lui-même posé dans un cul-de-sac. Il cherche n'importe quel emplacement libre pour sa prochaine carte et y pose immédiatement le pion Ligretto bloqué.

Joker

Parfois, une case d'une autre couleur se met en travers du chemin entre les cases adéquates et le pion Ligretto. Heureusement, les jokers sont là pour ça !

Un joker sert à enjamber les cases de n'importe quelle couleur. Pour cela, le joker est posé sur l'une des trois cases libres et autorisées à côté du pion Ligretto et ce dernier est immédiatement posé dessus. **Seul le joueur qui a posé le joker peut poser une carte** à côté de ce dernier. Cette action doit avoir lieu immédiatement après.

Remarque : il est également permis de poser les deux jokers directement l'un après l'autre et l'un à côté de l'autre. Les joueurs doivent toutefois être parcimonieux avec les jokers pour avoir encore de la flexibilité en fin de partie.

Fin de manche et décompte de points

Dès qu'un joueur a posé toutes ses cartes sur le plateau de jeu (les jokers n'ont pas besoin d'être posés), il crie « Ligretto Stop » et la manche prend fin. Plus aucun joueur ne peut poser de cartes.

Les joueurs vérifient alors ensemble si toutes les pièces posées l'ont été correctement. Si un joueur a commis une erreur lors de la pose, il ne participe pas au **décompte de points de la manche** qui s'en suit :

- Le joueur qui a pu **poser toutes les cartes de sa main** prend tout d'abord un **jeton de points de victoire d'une valeur de 2**.
- Les autres joueurs comptent les cartes qui leur restent en main. Le joueur qui a le **moins de cartes en main** prend un **jeton de points de victoire d'une valeur de 1**. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés prennent un jeton de 1.
- Tous les autres joueurs n'obtiennent pas de points. Au lieu de cela, ils posent 2 de leurs **cartes sur leur plateau de joueur**. Lors des prochaines manches, ces joueurs auront un petit avantage car ils auront moins de cartes à poser.

N'oubliez pas : les joueurs qui ont commis une erreur lors de la pose ne reçoivent pas de points et ne peuvent pas poser de cartes sur leur plateau.
Exception : dans une partie à deux joueurs, seul le joueur qui a mis un terme à la manche reçoit des points. L'autre joueur peut poser 2 de ses cartes sur son plateau. Vous pouvez à tout instant changer vos jetons de points avec ceux de la réserve (en fonction de leur valeur).

Exemple : dans une partie à quatre joueurs, Rudi a posé toutes ses cartes en premier et a donc terminé la manche. Tous les joueurs ont correctement posé leurs cartes et participent au décompte de points.
 Rudi reçoit 2 points.
 Lena et Fabian ont encore 2 cartes chacun et reçoivent donc 1 point chacun.
 Alex a encore 4 cartes. Il ne reçoit pas de point mais pose 2 de ses cartes sur son plateau de joueur.

Après le décompte de points, chaque joueur considère son plateau. Si chaque joueur a des cartes sur son plateau, tous les joueurs reprennent exactement 2 cartes de leurs plateaux.

Dans la plupart des cas, un ou plusieurs joueurs n'ont aucune carte sur leurs plateaux. Dans ce cas, personne ne reprend de cartes.

Pour finir, tous les joueurs reprennent leurs cartes du plateau de jeu, celles qui ont été enlevées de leur plateau de joueur et les cartes qui leur restent en main puis les mélangent toutes. Une nouvelle manche peut commencer.

Fin de la partie

Avant le début de la partie, les joueurs décident du nombre de manches qu'ils souhaitent jouer. Pour les premières parties, nous recommandons de jouer 6 manches. Celui qui a obtenu le plus de point après le nombre de manches préalablement décidé remporte la partie.

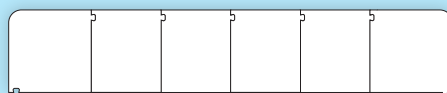
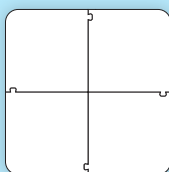
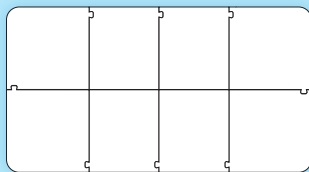
Si vous jouez parfois en sept manches, vous pouvez noter en fin de partie combien de cartes les joueurs ont sur leurs plateaux et commencer la prochaine fois avec cette configuration de départ.

Remarques :

- 1) Chaque joueur ne peut laisser sa main au-dessus du plateau de jeu que le temps dont il a vraiment besoin pour poser la carte et déplacer le pion Ligretto. Générer la vue des adversaires n'est pas fair-play.
- 2) Comme tous les joueurs jouent en même temps : premier arrivé, premier servi. La carte posée en premier sur le plateau de jeu peut y rester.
- 3) Dans le cas où plus aucun joueur ne peut poser de carte, la manche prend immédiatement fin. Le joueur qui a pu poser le plus de cartes remporte la manche. Le décompte de points est alors effectué comme pour une manche terminée normalement.
- 4) Si un joueur a posé une carte à l'envers sur les cases du plateau de jeu (les couleurs coïncident avec les cases du plateau de jeu sur lesquelles elles ont été posées mais les deux couleurs sont interverties), considérer cela comme une erreur ou fermer les yeux reste à l'appréciation des joueurs.

Nouvelle configuration du plateau de jeu :

Les joueurs expérimentés peuvent faire preuve de flexibilité et varier la répartition des parties du plateau de jeu. Exemples de configurations du plateau de jeu :



Ligretto® Domino

Il gioco da tavolo di velocità
di Rudi Biber per 2-4 giocatori
a partire dagli 8 anni di età.



Il gioco da tavolo

Materiale di gioco

9 pezzi del tabellone
60 tessere (15 per giocatore)
8 tessere jolly (2 per giocatore)
4 pedine Ligretto
4 plance individuali
66 gettoni per i punti (24 da 1,
28 da 2, 14 da 5)



Principio del gioco

L'obiettivo è di liberarsi rapidamente del proprio mazzo posizionando le tessere sulle caselle giuste del tabellone di gioco. Il primo giocatore che posiziona correttamente sul tabellone tutte le sue tessere, dice ad alta voce "Ligretto stop!" e vince il round.

Preparazione

Posizionare il tabellone in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori. Con 2 giocatori comporre il tabellone con 6 pezzi. Con 3-4 giocatori comporre il tabellone con 10 pezzi. Ciascun giocatore riceve 15 tessere con la stessa cornice (singola, doppia, tratteggiata o a quadratini), la plancia individuale con la stessa cornice delle tessere e 2 tessere jolly, anche queste con la stessa cornice. Ciascun giocatore meschia le sue 15 tessere e forma un mazzo senza far vedere le tessere agli altri giocatori.

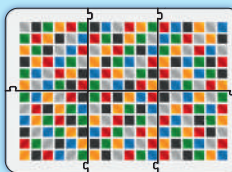
Svolgimento del gioco

Prima di ogni round i giocatori mettono le 4 pedine Ligretto su 4 caselle qualsiasi del tabellone. Al comando "Ligretto!" ha inizio il gioco e a partire da questo momento **tutti i giocatori giocano contemporaneamente**.

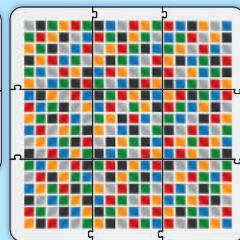
Ciascun giocatore prende in mano il suo mazzo, scopre la tessera in cima al mazzo e controlla se può posizionare la **tessera vicino a una pedina Ligretto**. Se trova delle caselle adatte, posiziona la tessera **correttamente sulle caselle**. Se invece non ci sono caselle disponibili, posa la tessera scoperta davanti a sé. Ciascun giocatore impila sopra questa prima tessera tutte le tessere che non riesce a posizionare sul tabellone in modo da creare un mazzo.

Se un giocatore scarta davanti a sé tutte le sue tessere, capovolge il mazzo e lo prende in mano. A questo punto **ricomincia da capo**: gira la tessera in cima al mazzo e la **posiziona** correttamente sul tabellone (oppure crea un nuovo mazzo).

Configurazione del tabellone per 2 giocatori

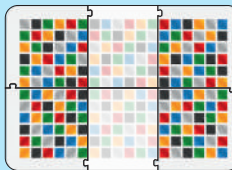


Configurazione del tabellone per 3-4 giocatori

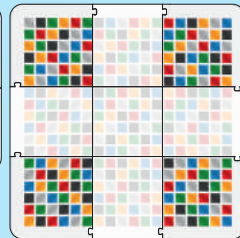


Per i primi round consigliamo ai giocatori di mettere le pedine Ligretto sulle caselle indicate nell'immagine sotto:

2 giocatori



3-4 giocatori



IMPORTANTE: ciascun giocatore può posizionare le sue tessere accanto a una qualsiasi delle 4 pedine Ligretto.

Posizionamento delle tessere

È possibile posizionare una tessera sul tabellone se la tessera ha gli **stessi due colori** delle **caselle libere accanto alla pedina Ligretto**. La nuova tessera posizionata sul tabellone deve avere sempre almeno un **lato in comune** con la casella su cui si trova la pedina Ligretto.

Esempio: in questa situazione i giocatori possono posizionare la tessera in 9 posizioni diverse.

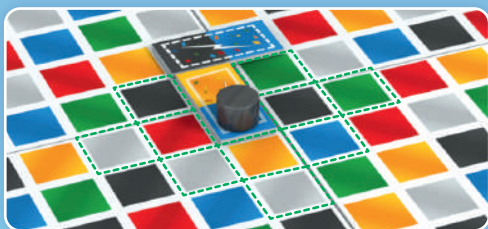
Non è consentito posizionare una tessera **sopra** una tessera già presente sul tabellone.

Non è consentito posizionare una tessera su una casella che ha in comune solo uno degli **angoli** con la casella/tessera su cui si trova la pedina Ligretto.

Esempio: non è consentito posizionare una tessera sulle caselle incorniciate in rosso perché nel caso (a) verrebbe coperta una tessera già presente sul tabellone e nel caso (b) la nuova tessera sarebbe collegata in diagonale con la casella su cui si trova la pedina Ligretto.

Ogni volta che un giocatore riesce a posizionare una tessera, sposta la **pedina Ligretto sulla nuova tessera**. La pedina Ligretto va spostata sempre sulla casella **più distante** dalla casella su cui si trovava precedentemente. La nuova posizione della pedina Ligretto determina anche la posizione in cui sarà possibile posizionare le tessere successive.

Esempio: dopo aver posizionato la tessera giallo-blu, il giocatore sposta la pedina Ligretto sulla casella blu.



Vicolo cieco

Se un giocatore posiziona una tessera in un vicolo cieco, vale a dire che dalla nuova posizione della pedina Ligretto non è possibile posizionare una nuova tessera, il giocatore posiziona la sua tessera successiva in un punto qualsiasi del tabellone in cui si trova una coppia di caselle con gli stessi colori della sua tessera. Deve quindi spostare subito su una delle due caselle la pedina Ligretto bloccata. Il gioco continua quindi normalmente e le tessere saranno posizionate vicino alla nuova casella.

Se posizionando una tessera un giocatore blocca un'altra pedina Ligretto, anche in questo caso deve procedere come se avesse messo la pedina in un vicolo cieco. Dovrà quindi cercare per la sua tessera successiva una nuova posizione libera dove spostare subito la pedina Ligretto bloccata.

Jolly

A volte una coppia di caselle e la pedina Ligretto sono separate da una casella di colore diverso dai colori della tessera. Per fortuna in questi casi è possibile usare i jolly!

Il jolly si usa per far diventare una determinata casella del colore che si vuole. Il jolly si deve posizionare su una delle tre caselle libere accanto alla pedina Ligretto. A questo punto si può spostare la pedina Ligretto sulla casella in cui è stato posizionato il jolly. **Solo il giocatore che ha usato il jolly può posizionare una tessera** accanto al jolly. Deve farlo subito dopo aver usato il jolly.

Nota: è possibile anche giocare uno dopo l'altro i due jolly disponibili e posizionarli uno accanto all'altro, ma è sempre consigliabile usare i jolly con parsimonia per avere più opzioni anche verso la fine della partita.

Fine del round e punteggio

Non appena un giocatore ha posizionato tutte le sue tessere sul tabellone (non è obbligatorio usare anche i jolly), dice "Ligretto stop!" e il round si conclude. Gli altri giocatori non possono più posizionare le loro tessere sul tabellone.

A questo punto tutti i giocatori insieme controllano che le tessere siano state posizionate correttamente. Se un giocatore ha fatto un errore nel posizionare le tessere, non partecipa all'**assegnazione dei punti** descritta qui di seguito:

- Il giocatore che ha **posizionato tutte le tessere** riceve un **gettone da 2 punti**.
- Tutti gli altri giocatori contano le tessere che hanno ancora in mano. Il giocatore con **meno tessere in mano** prende un gettone da 1 punto. In caso di pareggio tutto i giocatori che hanno pareggiato prendono un **gettone da 1 punto**.
- Tutti **gli altri giocatori** non prendono nessun punto, ma possono posare 2 delle loro **tessere sulla propria plancia individuale**. Al round successivo questi giocatori avranno un piccolo vantaggio, perché avranno meno tessere in mano e quindi meno tessere da posizionare sul tabellone.

Importante: i giocatori che hanno sbagliato a posizionare una o più tessere sul tabellone non ricevono nessun punto né possono posare le loro tessere sulla plancia individuale.

Eccezione: se si gioca in due, solo il giocatore che ha chiuso il round riceve i punti, mentre l'altro giocatore può posare 2 tessere sulla sua plancia individuale. Se necessario, è consentito "cambiare" i gettoni dei punti (ad esempio un gettone da due punti con due da un punto).

Esempio: in una partita a quattro giocatori Rudi è stato il primo a posizionare tutte le tessere e ha quindi chiuso il round. Tutti i giocatori hanno posizionato le loro tessere correttamente e partecipano quindi all'assegnazione dei punti.

Rudi riceve 2 punti.

Lena e Fabian hanno ancora 2 tessere ciascuno in mano e ricevono 1 punto a testa.

Alex ha 4 tessere in mano e non riceve nessun punto ma può posare 2 delle sue tessere sulla sua plancia.

Dopo l'assegnazione dei punti, ogni giocatore guarda la propria plancia individuale. Se **tutti i giocatori** hanno delle tessere sulla plancia, **ciascun giocatore** riprende in mano 2 tessere dalla propria plancia.

La maggior parte delle volte uno o più giocatori non hanno nessuna tessera sulla plancia. In questo caso nessun giocatore riprende in mano le 2 tessere. Infine tutti i giocatori prendono le loro tessere dal tabellone e le mischiano insieme alle 2 tessere riprese dalla plancia e alle tessere rimaste in mano dopo la fine del round. A questo punto si può iniziare un nuovo round.

Fine della partita

Prima di iniziare una partita i giocatori decidono il numero di round da giocare. Per le prime partite si consiglia di giocare 6 round. Vince la partita il giocatore che ottiene il punteggio più alto dopo il numero di round stabilito.

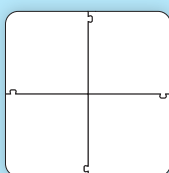
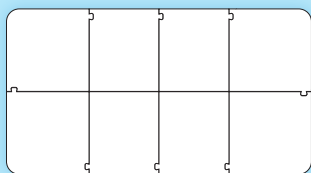
Se giocate spesso con gli stessi giocatori, alla fine della partita potete annotare su un foglio di carta il numero di tessere che ogni giocatore ha sulla sua plancia individuale. In questo modo la prossima volta potrete riprendere la partita da dove l'avete lasciata.

Note:

- 1) Ciascun giocatore può tenere la mano sopra al tabellone solo per il tempo necessario a posizionare una tessera e a spostare la pedina Ligretto. Impedire la vista agli altri giocatori è un comportamento scorretto.
- 2) Visto che i giocatori giocano tutti contemporaneamente, vale il principio: chi tardi arriva, male alloggia. Rimane quindi sul tabellone la tessera che è stata posizionata per prima.
- 3) Se nessun giocatore riesce più a posizionare una tessera, il round termina immediatamente. In questo caso vince il round il giocatore che è riuscito a posizionare il maggior numero di tessere e i punti vengono assegnati come nel caso di un round terminato regolarmente.
- 4) Se un giocatore posiziona una tessera sul tabellone nel verso sbagliato (cioè se i colori sulla tessera coincidono con i colori delle caselle ma la tessera è posizionata in modo che i colori risultano invertiti) sta ai giocatori decidere se considerarlo un errore oppure se si può chiudere un occhio.

Configurazioni alternative del tabellone

I giocatori più esperti possono combinare i pezzi del tabellone in modi diversi e creare configurazioni alternative. Esempi di configurazione del tabellone:



Ligretto[®] Domino

Het snelle legplezier
van Rudi Biber voor 2 - 4 spelers
vanaf 8 jaar.



Het bordspel

Spelmateriaal

- 9 spelplandelen
- 60 kaarten (15 per speler)
- 8 Joker-plaatjes (2 per speler)
- 4 Ligrettestenen
- 4 spelerbordjes
- 66 puntenchips (24 x 1 punt, 28 x 2 punten, 14 x 5 punten)



Spelconcept

Het is de bedoeling om snel de eigen kaartstapel in de juiste velden op het spelplan af te leggen. Wie als eerste al zijn kaarten op de juiste manier aflegt, roept "Ligretto stop" en wint de ronde.

Spelvoorbereiding

Het spelplan wordt zo neergelegd dat het gemakkelijk toegankelijk is voor alle spelers. Bij 2 spelers worden 6 delen gebruikt. Bij 3 - 4 spelers worden 10 spelplandelen gebruikt. Elke speler krijgt 15 kaarten met dezelfde rand (enkel, dubbel, gestreept of gestippeld), het bijbehorende spelersbordje en 2 Joker-plaatjes, telkens met de passende rand. Elke speler schudt zijn 15 kaarten en neemt ze als verborgen stapel in de hand.

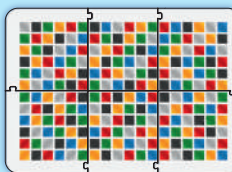
Spelverloop

Voor elke ronde verdelen de spelers samen alle 4 de Ligrettestenen over willekeurige vierkant velden op het spelplan.

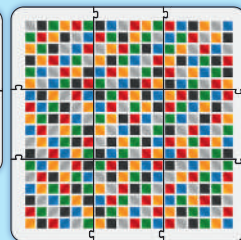
Op het commando "Ligretto start" begint het spel en vanaf nu **spelen alle spelers gelijktijdig**. Elke speler neemt zijn stapel in de hand, draait de **bovenste kaart** om en controleert of de **kaart aan een Ligrettesteen kan worden gelegd**. Als dit het geval is, legt hij de kaart **passend** af. Als de kaart niet past, legt hij de kaart open en zichtbaar voor iedereen voor zich. Alle kaarten die een speler niet kan afleggen worden op deze open kaart gelegd, waardoor een aflegstapel wordt gevormd.

Wanneer een speler al de kaarten in zijn hand heeft afgelegd, draait hij de aflegstapel om en neemt deze in zijn hand. Nu begint hij **opnieuw** met de bovenste kaart om te draaien en passend op het spelplan **af te leggen** (of een nieuwe aflegstapel te maken).

Spelopbouw voor 2 spelers

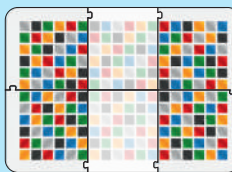


Spelopbouw voor 3 - 4 spelers



Voor de eerste rondes raden wij aan dat de spelers de Ligrettestenen op de gemarkeerde spelplandelen neerleggen:

2 spelers



3-4 spelers



BELANGRIJK: Elke speler kan aan elke van de 4 Ligrettestenen aanleggen.

Kaarten afleggen

Een kaart past als er sprake is van twee **dezelfde kleuren**, net zoals de lege **velden naast een Ligrettosteen**. De nieuwe afgelegde kaart moet altijd aan minstens één van de **kanten** naast de Ligrettosteen **verbonden** zijn.

Voorbeeld: In deze situatie hebben de spelers 9 verschillende mogelijkheden om de volgende kaart af te leggen.

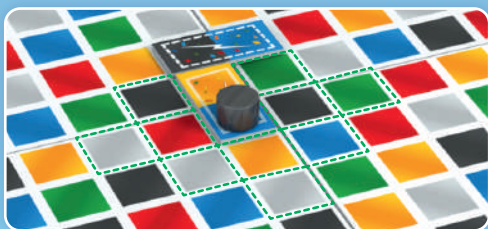
Het is **niet toegestaan** om een kaart af te leggen die een reeds gespeelde kaart **bedekt**.

Het is **niet toegestaan** om een kaart af te leggen die slechts met één van de **hoeken** met het veld en/of de kaart van de Ligrettosteen verbonden is.

Voorbeeld: Er mogen geen kaarten op de gemarkeerde velden worden gelegd, omdat bij (a) een reeds gelegde kaart bedekt zou zijn en bij (b) er alleen een diagonale verbinding over de hoek met de Ligrettosteen mogelijk zou zijn.

Wanneer er een passende kaart wordt aangelegd, wordt de **Ligrettosteen** op de zopas aangelegde kaart gelegd. De Ligrettosteen wordt altijd op de kleur gelegd, die **verder weg** ligt van de vorige plaats van de Ligrettosteen. De nieuwe positie van de Ligrettosteen geeft nu ook de plaats aan waar de volgende kaarten kunnen worden afgelegd.

Voorbeeld: Nadat de blauwgele kaart werd afgelegd, verplaatst de speler de Ligrettosteen naar het blauwe veld.



Doodlopende straatjes

Wanneer een speler zijn kaart in een doodlopend straatje heeft gelegd, d.w.z. er is geen mogelijkheid om een nieuwe kaart af te leggen op basis van de nieuwe positie van de Ligrettosteen, dan legt die speler zijn **volgende kaart op een willekeurig vrij veld** op het spelplan waar de twee kleuren van de kaart met elkaar overeenkomen. Hij plaatst de geblokkeerde Ligrettosteen onmiddellijk op een van de twee velden. **Vanaf nu gaat het afleggen van de kaarten hier verder.**

Als een speler een reeds gelegde Ligrettosteen blokkeert of aanlegt door een kaart af te leggen, gaat de speler ook met deze geblokkeerde Ligrettosteen verder alsof hij deze net zelf op een doodlopend straatje zou hebben gelegd. Hij zoekt een vrije ruimte voor zijn volgende kaart en legt er meteen de geblokkeerde Ligrettosteen op.

Joker

Helaas zit er tussen de passende velden en de Ligrettosteen soms nog een veld met een andere kleur in de weg. Gelukkig zijn er Jokers voor deze situatie!

Een Joker wordt gebruikt om velden van een willekeurige kleur te overbruggen. Hiervoor wordt de Joker op een van de drie vrije en toegestane velden naast de Ligrettosteen gelegd, waarna de Ligrettosteen er meteen op wordt geschoven. Aan de Joker mag **alleen de speler die de Joker heeft gelegd een kaart aanleggen**. Dit moet onmiddellijk daarna gebeuren.

Aanwijzing: Het is ook toegestaan om beide Jokers direct na elkaar en naast elkaar af te leggen. De spelers moeten de Jokers echter zo spaarzaam mogelijk gebruiken, zodat ze aan het eind van het spel flexibel blijven.

Einde van de ronde en score

Zodra een speler al zijn kaarten op het speelveld heeft afgelegd (de Jokers hoeven niet meer te worden afgelegd), roept deze "Ligretto stop". De ronde is nu voorbij. Geen enkele speler mag nu nog verdere kaarten aanleggen.

Nu controleren de spelers samen of de afgelegde stukken correct werden geplaatst. Als een speler een fout heeft gemaakt bij het afleggen, mag deze niet deelnemen aan de volgende **rondescore**:

- Eerst neemt de speler die **alle kaarten in zijn hand** heeft kunnen **afleggen** een **2 winstpunten-chip**.
- De andere spelers tellen de overgebleven kaarten, die ze in hun hand hebben. De speler met de **minste kaarten in de hand** neemt een **1 winstpunt-chip**. Als er sprake is van gelijkspel, nemen al deze spelers een 1-chip.
- Alle **andere spelers** krijgen geen punten. In plaats daarvan leggen ze 2 van hun **kaarten op het spelersbordje**. Deze spelers hebben een klein voordeel in de volgende rondes omdat ze minder kaarten hebben om af te leggen.

Denk erom: Spelers die een fout maken bij het afleggen krijgen geen punten en mogen ook geen kaarten op hun bordje leggen.

Uitzondering: Bij een spel met twee personen krijgt alleen de speler die de ronde heeft afgemaakt punten, de andere speler mag 2 van zijn kaarten op zijn bordje leggen. U kunt uw puntenchips op elk moment "vervangen" door de voorraad (op basis van hun waarde).

Voorbeeld: In een spel met vier personen was Rudi de eerste die al zijn kaarten kon afleggen en zo de ronde kon beëindigen.

Alle spelers hebben hun kaarten correct afgelegd en nemen deel aan de score. Rudi krijgt 2 punten.

Lena en Fabian hebben telkens nog 2 kaarten over en krijgen elk 1 punt.

Alex heeft nog 4 kaarten over, hij krijgt geen punten, maar legt 2 van zijn kaarten op zijn spelersbordje.

Na de score kijken alle spelers naar hun spelersbordje. Als elke speler kaarten op zijn bordje heeft, nemen alle spelers precies 2 kaarten van hun bordje weg. In de meeste gevallen zullen één of meer spelers geen kaarten op hun bordje hebben. In dit geval neemt ook niemand kaarten weg.

Tot slot nemen alle spelers hun kaarten van het speelveld, de kaarten die ze van het bordje hadden weggenomen en hun overige kaarten in de hand bij elkaar en schudden deze.

Er kan een nieuwe ronde beginnen.

Einde van het spel

Als u meer dan eens in dezelfde spelronde speelt, kunt u aan het einde van het spel noteren hoeveel kaarten de spelers op hun bordje hebben liggen en de volgende keer met deze startpositie beginnen.

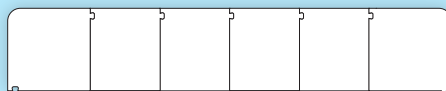
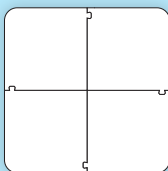
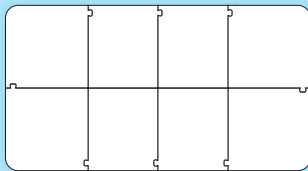
Wenn ihr öfter in derselben Spielrunde spielt, könnt ihr euch am Ende des Spiels notieren, wie viele Karten die Spieler am Spielende auf ihrem Tableau haben und dann beim nächsten Mal gleich mit dieser Startaufstellung beginnen.

Opmerkingen:

- 1) Elke speler mag met zijn hand boven het spelplan blijven gedurende de tijd hij echt nodig heeft om een kaart af te leggen en het verschuiven van de Ligretstoeien. Het blokkeren van het zicht van de andere spelers is niet eerlijk.
- 2) Aangezien alle spelers tegelijkertijd spelen, is de regel: wie eerst is, is aan de beurt. De kaart die als eerste op het speelveld ligt, mag blijven liggen.
- 3) Als er geen enkele speler een kaart kan aanleggen, eindigt de ronde onmiddellijk. De speler die de meeste kaarten kon afleggen, wint de ronde. De score wordt dan gemaakt zoals bij een normaal beëindigde ronde.
- 4) Als een speler een kaart fout op de spelplanvelden heeft gelegd (de kleuren op de kaart komen wel overeen met de spelplanvelden waarop de kaart werd afgelegd, maar de twee kleuren zijn omgedraaid), beslist het algemene oordeel van de spelers of dit telt als een fout of dat er een oogje wordt dichtgeknepen.

Nieuwe speelveldopdeling:

Ervaren spelers kunnen bij de opdeling van de spelplandelen ook flexibel zijn en variëren. Voorbeelden van mogelijke speelveldopdelingen:



Ligretto[®] Domino

Fast-paced card-playing fun
by Rudi Biber for 2–4 players
ages 8 and up.



The Board Game

Game components

9 board sections
60 cards (15 for each player)
8 joker tiles (2 for each player)
4 Ligretto tokens
4 player boards
66 score chips (24 x 1, 28 x 2,
14 x 5)



Object of the game

The object of the game is to quickly put down your stack of cards on the matching spaces on the game board. The first player to properly put down all of their cards says “Ligretto stop” out loud and wins the round.

Game preparation

The game board is placed so all players can reach it well. With 2 players, 6 sections are used. With 3–4 players, all 10 board sections are used.

Every player receives 15 cards with the same border (with solid lines, double lines, dashes or dots), the matching player board and 2 joker tiles that also have matching borders.

Every player shuffles their 15 cards and holds them in their hand in a pile face down.

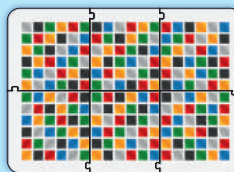
Gameplay

Before every round, the players put **all four of the Ligretto tokens** on the game board on the square spaces of their choice.

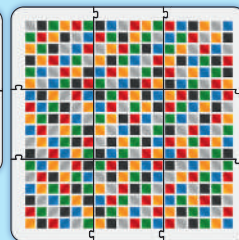
As soon as someone gives the command “Start Ligretto” the game begins and **all players play at the same time**. Every player picks up their pile, turns over the **top card** and checks if that card can be **placed next to a Ligretto token**. If this is the case, the player puts down the card so the **colours match**. If the card does not match, the player puts it face up on the table. All of the cards that a player is not able to put on the board are placed on the table to create a discard pile.

As soon as a player has played all of the cards in their hand, they turn their discard pile over and put it in their hand. **Just like in the beginning**, the player now turns over the top card and **puts it on the board** where it matches (or starts a new discard pile).

Setup for 2 players

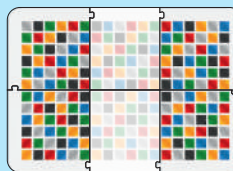


Setup for 3–4 players

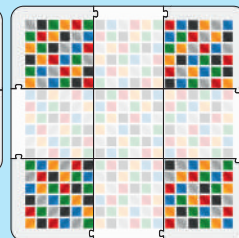


For the first few rounds, our recommendation is for players to put the Ligretto tokens on the indicated board sections:

2 players



3–4 players



IMPORTANT: Every player can put a card next to any one of the 4 Ligretto tokens.

Playing cards

A card matches if it has the **same colours** as the **free spaces next to a Ligretto token**. A card that has just been played has to always **touch** at least one of the **edges** of a space with a Ligretto token.

Example: In this situation, the players have 9 different options for playing their next card.

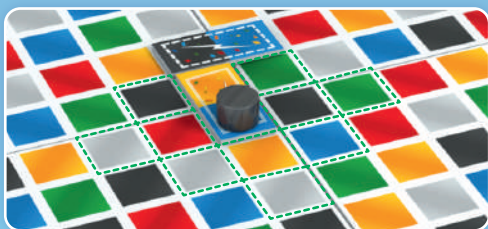
Players are **not allowed** to put down a card that would **conceal** a card that is already on the board.

Players are **not allowed** to put down a card that would only touch the space or card of the Ligretto token with one of its **corners**.

Example: No cards may be played on the indicated spaces because for (a), a card would conceal a card that is already on the board and for (b), a card would only touch the Ligretto token diagonally with one corner.

Every time you play a matching card, move the **Ligretto token to the card that was just put on the board**. The Ligretto token is always placed on the colour that is **further away** from the previous position of the Ligretto token. The new position of the Ligretto token now determines where subsequent cards can be played.

Example: After playing the blue/yellow card, the player moves the Ligretto token to the blue space.



Cul-de-sacs

If a player has put their card on a cul-de-sac, which means the new position of the Ligretto token does not provide any options for playing a new card, that player **puts their next card on any free space** on the board that matches the colours on their card. That player immediately puts the blocked Ligretto token on one of the two new spaces. **Cards are then played from this new position.**

If by playing a card a player blocks another Ligretto token on the board, the player proceeds with the blocked Ligretto token as if they had just placed the token on a cul-de-sac. The player looks for any free space for their next card and immediately puts the blocked Ligretto token on that card.

Joker

Sometimes there is a space in a different colour between a space with matching colours and the Ligretto token. That's where jokers fortunately come in!

A joker is used as a bridge on spaces in any colour. To play a joker, put it on one of the three free and permitted spaces next to the Ligretto token and immediately move the Ligretto token to the joker. **Only the player who used the joker is allowed to put a card next to it.** That card needs to be played immediately after playing the joker.

Note: players are allowed to use both jokers one after the other and right next to each other. However, players should use their jokers as sparingly as possible to remain flexible until the end of the game.

Ending rounds and scoring

As soon as a player has put all of their cards on the board (they do not have to use their jokers), they call out "Ligretto stop" and the round is over. The other players are no longer allowed to put down cards.

Now all together, the players make sure the cards have been positioned on the board properly. If a player made a mistake positioning a card, that player does not participate in the subsequent **scoring of the round**:

- First, the player who put down **all of the cards in their hand** takes one of the **two-point victory chips**.
- The rest of the players count up the remaining cards in their hands. The player with the **fewest cards in their hand** takes one **one-point victory chip**. If there is a tie, the players who tied each take one one-point chip.
- The **remaining players** do not score any points. Instead, they each put two of their **cards on their player boards**. These players will have a slight advantage in the subsequent rounds, because they will have fewer cards to put down.

Remember: A player who makes a mistake positioning cards does not score any points and is not allowed to put any cards on their playing board.

Exception: In a game with two players, only the player who ends the round scores points. The other player does not score any points, but is allowed to put two of their cards on their player board.

You are allowed to "exchange" your score chips using the chip supply at any time (in accordance with their value).

Example: In a game with four players, Rudi is the first to put down all of his cards, which means he ends the round. All of the players positioned their cards properly and participate in the scoring of the round. Rudi scores two points.

Lena and Fabian each have two cards left, which means they score one point each.

Alex still has four cards left, does not score any points, but does put two of his cards on his player board.

After completing scoring, all of the players look at their player boards. If every player has cards on their player board, then all of the players take exactly two cards off their player boards.

In most cases, one or more players will not have any cards on their player boards. In this case, no one takes any cards off any player boards. Finally, all of the players take their cards off the board, add these to the cards they took off their player boards along with the cards that are left in their hands and then shuffle them all together. Now a new round can start.

End of game

Before playing, the players determine how many rounds they would like to play. For the first game, we recommend playing six rounds. The player who scores the most points in the predetermined number of rounds wins the game.

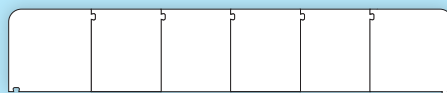
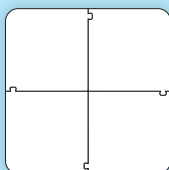
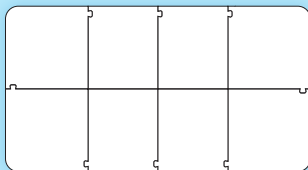
If you frequently play with the same group of players, you can write down the number of cards each player had on their player board at the end of the game and then start with the same set-up the next time you play.

Information:

- 1) Players are only allowed to have their hands over the game board for the amount of time that is necessary to put down a card and move the Ligretto token. Blocking other players' view of the board is unfair.
- 2) Because all of the players play at the same time, the rule is: the early bird catches the worm. The card that is placed on the board first is allowed to stay on the board.
- 3) If it is not possible for any of the players to put down a card, the round ends immediately. The player who was able to put down the most cards wins the round. Scoring is conducted just like for a normal round.
- 4) If a player puts a card on the board incorrectly (the colours match those on the spaces but are the wrong way around), those playing decide whether it counts as a mistake or to turn a blind eye.

Different board configurations:

Experienced players can be flexible in how they set up the board and use different configurations. Examples for possible board configurations:



Ligretto® Domino

El divertido juego de descarte de Rudi Biber para 2 - 4 jugadores a partir de 8 años.



Juego de mesa

Componentes

9 secciones del tablero
60 cartas (15 por jugador)
8 comodines (2 por jugador)
4 fichas Ligretto
4 tablas para los jugadores
66 chips de puntos (24 de 1, 28 de 2, 14 de 5)



Objetivo

El objetivo del juego es descartarse lo antes posible, colocando sucesivamente todas las cartas del propio montón de manera que cubran casillas idénticas en el tablero. El primero en colocar correctamente todas sus cartas sobre el tablero, tiene que decir en voz alta "Ligretto: jstop!". Con esto, habrá ganado la ronda.

Preparativos

Primero se extenderá el tablero de juego sobre la mesa de manera que quede al alcance de todos los jugadores. Si solo hay 2 jugadores, se comprará un tablero de 6 secciones. Si participan 3 - 4 jugadores, se utilizarán las 10 secciones del tablero.

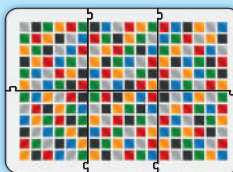
A cada jugador le corresponden 15 cartas con el mismo recuadro blanco (línea continua simple o doble, o discontinua a rayas o a puntos). Además, dispone de una tabla y de 2 comodines marcados también con el mismo recuadro que las cartas. Cada jugador baraja sus 15 cartas, pone el montón boca abajo y lo sostiene en una mano.

Desarrollo del juego

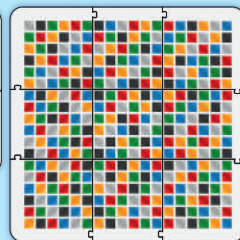
Antes de cada ronda, los jugadores repartirán las 4 piezas Ligretto sobre las casillas que quieran del tablero de juego.

Cuando se diga la orden "Ligretto: ¡ya!", dará comienzo la ronda. A partir de ese momento, los jugadores jugarán simultáneamente. Cada jugador sostendrá en la mano su pila de cartas y destapará la carta de arriba. Al instante deberá mirar si puede posicionarla junto a una pieza Ligretto. Si encuentra un lugar adecuado, la colocará ahí. Si no puede colocar la carta, la pondrá en la mesa, destapada, delante suyo. Seguidamente deberá ir apilando sobre esta carta destapada todas las cartas que no pueda poner en el tablero, formando un montón. Si el jugador ha echado todas las cartas que tiene en la mano, dará la vuelta al montón apilado y se lo llevará a la mano, con las cartas boca abajo. Entonces volverá a girar la carta superior e intentará colocarla en el tablero de juego (o, si no encaja, la colocará en su puesto de la mesa para formar un nuevo montón).

Spieldaufbau für 2 Spieler

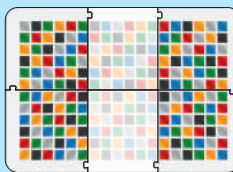


Spieldaufbau für 3-4 Spieler



Für die ersten Runden empfehlen wir, dass die Spieler die Ligretto-Steine auf die markierten Spielplanteile platzieren:

2 Spieler



3-4 Spieler



IMPORTANTE: todos los jugadores pueden colocar cartas alrededor de cualquiera de las 4 fichas Ligretto.

Cómo se colocan las cartas

Se puede colocar una carta si esta tiene los **mismos colores** que las **casillas libres que quedan junto a una ficha Ligretto**. La carta que se coloque tiene que **alinearse** con al menos uno de los **bordes** de la carta en la que está la ficha Ligretto.

Ejemplo: en este caso, los jugadores tienen 9 posibilidades distintas de colocar la siguiente carta.

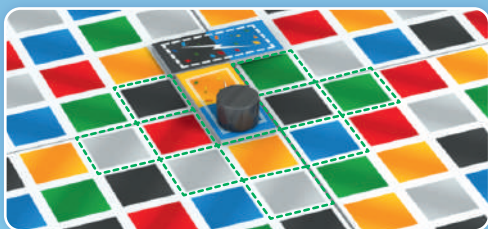
No está permitido colocar una carta de manera que **tape** a otra que ya se encuentre sobre el tablero.

No está permitido colocar una carta que solo tenga una **esquina** en contacto con la casilla o la carta donde se encuentra la ficha Ligretto.

Ejemplo: en las casillas marcadas no pueden colocarse cartas, porque en (a) se taparía una carta ya presente y en (b) solo habría una conexión diagonal con la ficha Ligretto, a través de una esquina.

Cada vez que se haya puesto una carta adecuada, **se colocará la ficha Ligretto sobre la nueva carta**. La ficha Ligretto siempre debe ocupar el color **más alejado** de su ubicación anterior. A partir de ese momento, la nueva posición de la ficha Ligretto pasará a indicar el lugar donde se colocarán las siguientes cartas.

Ejemplo: tras colocar la carta azul-amarilla, el jugador pone la ficha Ligretto sobre la casilla azul.



Tramos sin salida

Cuando un jugador coloque su carta en un tramo sin salida, es decir, cuando no se puedan colocar más cartas alrededor de la nueva posición de la ficha Ligretto, dicho jugador colocará **su carta siguiente en cualquier lugar libre** del tablero que tenga los dos colores de su carta. Hecho esto, posicionará inmediatamente en una de las dos casillas la ficha Ligretto que se encuentra bloqueada. **A partir de entonces podrán colocarse cartas en esta zona.**

Cuando un jugador coloque su carta de manera que una de las fichas Ligretto del tablero quede bloqueada, deberá proceder de la misma manera que si hubiera sido él quien la hubiera puesto en un tramo sin salida. Es decir, buscará un lugar libre cualquiera para su próxima carta y colocará inmediatamente la ficha Ligretto bloqueada.

Comodines

A veces se interpone una casilla de otro color que impide al jugador poner la carta que quiere junto a la ficha Ligretto. ¡Para eso están los comodines, precisamente! El comodín puede utilizarse para saltarse casillas de cualquier color. Para ello, el jugador pondrá el comodín en una de las tres casillas libres permitidas junto a la ficha Ligretto, y colocará inmediatamente la ficha Ligretto en dicha casilla. **Solo el jugador que haya puesto el comodín podrá colocar una carta a su lado.** Y lo tiene que hacer de inmediato.

Nota: está permitido colocar los dos comodines uno después de otro y en posiciones contiguas. Sin embargo, se aconseja utilizarlos con prudencia, porque es mejor disponer de ellos cuando la ronda está avanzada y queda poco para el final.

Final de la ronda y recuento de puntos

En cuanto uno de los jugadores haya colocado todas sus cartas en el tablero de juego (sin necesidad de haber utilizado los comodines), exclamará "Ligretto: ¡stop!" y pondrá punto final a la ronda. Ya no se podrán colocar más cartas.

Entonces los jugadores comprobarán juntos si se han colocado correctamente todas las cartas. Si un jugador se ha equivocado al poner sus cartas, no podrá participar en el **recuento de puntos** que tendrá lugar seguidamente:

- El jugador que haya colocado **todas las cartas que tenía en mano** podrá coger un chip de 2 puntos.
- Los demás jugadores contarán las cartas que les queden en mano. El jugador que tenga **menos cartas en mano** cogerá un **chip de 1 punto**. En caso de que haya empate, los jugadores igualados cogerán un chip de 1 punto cada uno.
- Los **demás jugadores** no obtendrán ningún punto. En lugar de ello, colocarán 2 de sus **cartas sobre sus respectivas tablas**. Estos jugadores tendrán una pequeña ventaja en las rondas siguientes, al tener menos cartas por colocar.

Recordad: los jugadores que se hayan equivocado al descartarse no obtendrán ningún punto ni podrán colocar cartas en sus tablas.

Excepción: si la partida es entre dos jugadores, solo obtendrá puntos el jugador que finalice la ronda. El otro podrá poner 2 de sus cartas sobre la tabla. Podéis "cambiar" vuestros chips de puntos con otros del montón por un valor equivalente.

Ejemplo: en la partida participan cuatro jugadores. Carlos gana la ronda al ser el primero en haberse descartado por completo. Todos los jugadores han colocado sus cartas correctamente y pueden participar en el recuento. Carlos obtiene 2 puntos.

Lena y David se han quedado con 2 cartas cada uno y obtienen 1 punto, respectivamente.
A Alex le sobran 4 cartas, no obtiene ningún punto, pero puede colocar 2 cartas en su tabla.

Tras el recuento, todos los jugadores miran sus tablas. Si **todos los jugadores** tienen cartas en su tabla, **cada uno** cogerá 2 cartas de su tabla.

Sin embargo, casi siempre hay uno o más jugadores que no tienen ninguna carta en la tabla. En tal caso, nadie coge cartas.

Por último, todos los jugadores recogerán sus cartas del tablero de juego, las que han retirado de la tabla y las que tienen en mano y las barajarán. Ahora ya puede empezar la siguiente ronda.

Final de la partida

Antes de empezar la partida, los jugadores decidirán cuántas rondas quieren jugar. Las primeras veces recomendamos hacer 6 rondas. Ganará quien haya acumulado más puntos tras acabar la última de las rondas convenidas.

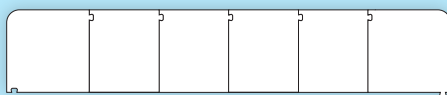
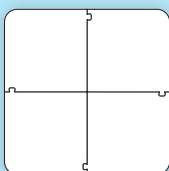
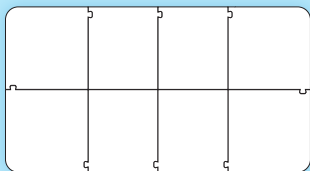
Si sois un grupo de amigos que juegan juntos con frecuencia, cuando acabéis la partida podéis anotar cuántas cartas tiene cada uno en su tabla y empezar con esa cantidad en la próxima partida.

Observaciones:

- 1) Los jugadores solo pueden tener la mano por encima del tablero el tiempo necesario para colocar una carta o la ficha Ligretto. No se debe obstaculizar la vista intencionadamente a otros jugadores.
- 2) Como todos juegan a la vez, hay que darse mucha prisa. ¡Quien no corre, vuela! La primera carta que se coloque será la que permanezca en el tablero.
- 3) En caso de que ningún jugador pueda colocar su carta, la ronda finalizará de inmediato. Ganará la ronda el jugador que haya colocado más cartas. El recuento de puntos se hará de la misma manera que si la partida se hubiera completado de la forma usual.
- 4) Si un jugador coloca una carta al revés en el tablero de juego (los colores de su carta coinciden con las casillas del tablero, pero están a la inversa), los demás participantes decidirán en común si lo consideran un error o si se lo perdonan.

Nueva configuración del tablero:

Los jugadores más experimentados pueden variar la composición de las secciones del tablero. Ejemplos de composiciones posibles del tablero:





Auteur / Autore / Auteur / Author / Autor: Rudi Biber
Rédaction / Redazione / Redactie / Editor / Redacción: Matthias Karl
Design: www.designstudio1.de

Sous réserve de modifications.
Subject to modifications.
Wijzigingen voorbehouden.
Con riserva di modifiche.
Sujeto a modificaciones.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

