



SOUBOR HER

Pat & Mat



ČLOVĚČE, NEZLOB SE!

4 figurky pro každého ze
2-4 hráčů, hrací kostka. Hra
pro 2-4 hráče.

1. Příprava hry

- 1.1. Po vzájemné dohodě si hráči mezi sebou rozdělí figurky podle barev.
- 1.2. Každý hráč má tak čtyři figurky stejné barvy, které umístí na *záložní pole* (políčka na okraji hracího plánu, která svou barvou odpovídají barvě figurek, jež si hráč vybral).
- 1.3. Úkolem jednotlivých hráčů je, aby prošli ve vyznačeném směru po dráze sestavené z kroužků po obvodu hracího plánu a postavili všechny čtyři figurky na *cílová pole* (kroužky ve středu hrací desky, které svou barvou odpovídají barvě figurek, jež si hráč vybral).
- 1.4. Vyhrává ten, kdo jako první umístí všechny figurky v cíli. Ostatní pokračují dále ve hře.

2. Postup hry

- 2.1. Hráči vstupují do hry postupně za sebou ve směru hodinových ručiček a toto pořadí zachovávají po celou dobu hry.
- 2.2. Na počátku hry hodí hráč kostkou třikrát, potom již jen jednou, jakmile na něj přijde řada. Výjimkou je případ, kdy hráč během hry hodí šest bodů. Každá šestka jej pak opravňuje k dalšímu hodů.
- 2.3. Hráč může nasadit vždy jen jednu svou figurku do hry a přesunout ji ze záložního pole na startovní pole (pole s šipkou příslušné barvy) pouze tehdy, podaří-li se mu hodit šestku.
- 2.4. Hráč postoupí s figurkou ve směru hry vždy o tolik políček, kolik bodů hodil.

- 2.5. Postupuje-li hráč kupředu, může přeskakovat ostatní figurky. Pokud hodí takový počet bodů, že dosáhne pole, na němž se nachází jeho vlastní figurka a tím mu brání ve hře, musí zvolit pro tento tah jinou svoji figurku z hracího plánu nebo případně jedno kolo nehrát vůbec. Pokud na tomto poli stojí soupeřova figurka, postaví svoji figurku na její místo. Soupeřova figurka je tím vyřazena a musí se vrátit zpět na své záložní pole na okraji hracího plánu. Do hry se může vrátit až po dosažení šesti bodů.
- 2.6. Figurky, se kterými hráč prošel celým okruhem, se umísťují do cílových polí uprostřed hracího plánu. Tato barevná políčka lze obsadit jen tehdy, padne-li hráči přesně tolik bodů, kolik jich potřebuje k umístění figurky v cíli. Pokud hodí více, musí čekat, až na něho přijde řada, aby mohl házet znovu.

3. Konec hry

Vyhrává ten hráč, který první umístí všechny své figurky v cílovém poli.



PAT A MAT NA VÝLETĚ

1 velká postavička pro každého ze 2-4 hráčů, hrací kostka. Hra pro 2-4 hráče.

1. Příprava hry

- 1.1. Každý hráč si vybere jednu figurku, kterou postaví na startovní pole s obrázkem auta v levém dolním rohu hracího plánu.
- 1.2. Hráči vylosují (např. kámen-nůžky-papír), kdo hru začne, dále pak hráči pokračují po směru hodinových ručiček.

2. Průběh hry

- 2.1. Hráč na tahu hodí kostkou a postoupí po směru šipky o tolik polí, kolik mu padlo na kostce.
- 2.2. V případě, že hodí šestku, nehází znovu.
- 2.3. Pokud hráč ukončí svůj tah na zeleném poli (s modrou značkou „příkázaný směr jízdy“), posune svou figurku na pole směrem vzhůru, kam mu ukazuje šipka.
- 2.4. Pokud hráč ukončí svůj tah na poli se začátkem vracečky (červené pole s oranžovou značkou „objíždky“), posune svoji figurku až na konec vracečky směrem dolů.
- 2.5. Jestliže se hráč zastaví na políčku se špičkou šipky ze zeleného pole nebo na ústí vracečky (šipky z červeného pole), nikam se nepřesouvá a v dalším kole pokračuje ve hře dál.
- 2.6. Jestliže hráč dokončí svůj tah na modrém políčku s obrázkem hřebíku, v příštím kole nehraje.
- 2.7. Hráč, končící svůj tah na poli s obrázkem kleští na modrém poli, se musí vrátit zpět na start.

3. Cíl hry

- 3.1. Hru vyhrává hráč, který se jako první dostane přesným hodem do cíle (obrázek s domem).
- 3.2. Pokud hráč hodí víc, než zbývá polí do cíle, vrací se o přebytečná pole zpět a v dalším kole hází znovu.



MÍCHAČKA

*1 libovolná velká postavička Pata, po dvou figurkách (žlutá, červená a modrá).
Hra s barevnou kostkou.
Hra pro 2-4 hráče.*

V této hře se Pat rozhodl, že Kamarádovi Matovi pomůže s výrobou malty na stavbu nového domu. Aby však byla malta kvalitní, musí písek nejdříve překátrovat. Což znamená, odstranit z něj velké kameny.

1. Cíl hry

- 1.1. Cílem hry je dovést postavičku Pata k políčku s míchačkou. Aby však hráč vyhrál, musí cestou vysbírat všechny klasické figurky. Tyto figurky ve hře představují právě velké kameny v písku. Pokud se hráči s postavičkou Pata nepodaří vysbírat tento „nepořádek“, vyhrává hráč, jehož figurka dorazí do cíle jako první.

2. Příprava hry:

- 2.1. Hráči rozdají: jeden z hráčů si vezme postavičku Pata a další hráči po dvou klasických figurkách. V případě, kdy hrají dva hráči, má jeden postavičku Pata a druhý dvě klasické figurky.
- 2.2. Hráč postaví svoji postavičku Pata na startovací pole s obrázkem kbelíku. Ostatní sem postaví i jednu svoji klasickou figurku.
- 2.3. Hráč na tahu hodí hrací kostkou a postoupí na pole, které má stejnou barvu, jež mu padla na kostce. Hráči se střídají po směru hodinových ručiček. Hráči se nesmí svého hodu vzdát.
- 2.4. *Pravidla pro hráče, kteří představují kamení v písku (hráči s klasickými figurkami).*
 - 2.4.1. Úkolem těchto hráčů je dostat svoji figurku do cíle – bílé pole na konci dráhy označené míchačkou, aniž by byl chycen postavičkou Pata. Aby hráč na cílové políčko postoupil, musí mu padnout bílá barva na kostce. Pokud ne, čeká na další hod tak dlouho, dokud mu nepadne.
 - 2.4.2. Hráči vždy postupují vpřed, výjimkou je pohyb po přesunech, viz 2.4.5.
 - 2.4.3. Pokud tito hráči mezi sebou ukončí svůj tah na obsazeném políčku, svoji figurku postaví o jedno pole vpřed.
 - 2.4.4. Pokud však zastaví na poli obsazeném postavičkou Pata, figurku mu odevzdají a svoji druhou postaví na start. Až na ně přijde řada, pokračují znovu ve hře. Pokud již druhou figurku nemají, ze hry vypadávají.
 - 2.4.5. Pokud hráč zastaví na políčku s obrázkem kamení, přesune svoji figurku na pole též s kamením, na které míří šipka. To platí v obou směrech, vpřed i vzad. Hráči musí tyto přesuny respektovat.
- 2.5. *Pravidla pro hráče s postavičkou Pata:*
 - 2.5.1. Úkolem tohoto hráče je vysbírat ostatní protihráče než oni dorazí do cíle.
 - 2.5.2. Hráč s Patem může chodit vpřed i vzad.
 - 2.5.3. Pokud hráč zastaví svůj hod na políčku obsazeném protihráčem, jeho figurku si od něj bere. Pokud již protihráč nemá druhou figurku, ve hře končí úplně, viz 2.4.4.

2.5.4. Hráč s postavičkou Pata nesmí využívat přesuny, políčka s obrázkem kamení jsou pro něj normální políčka.

3. Konec hry:

3.1. Hru vyhrává hráči s postavičkou Pata pokud cestou vysbírá veškeré klasické postavičky. Pokud se však hráč s klasickou figurou podaří dorazit do cíle jako první, vyhrává on.



ŘADY

2 - 4 velké postavičky s barevnými podstavci a ke každé z nich čtyři figurky ze hry „Člověče, nezlob se“.
Hra pro 2 - 4 hráče.

1. Cíl hry

1.1. Cílem hry je pomocí bodování na středovém čtverci dopravit velkou figurku po stupnici na okraji hracího plánu z pole nula na pole deset.

2. Příprava hry

- 2.1. Každý hráč si vezme jednu velkou postavičku a postaví ji vedle hracího plánu ke své stupnici (políčka stejné barvy jako má podstavec postavičky).
- 2.2. Hráči se dohodnou, nebo losem určí, kdo bude začínat a dále se v tazích pravidelně střídají. Navíc by každou další novou hru měl začínat jiný hráč.
- 2.3. Všichni si připraví čtyři figurky své barvy ze hry „Člověče, nezlob se“ - dále v návodu jim budeme říkat „KAMENY“. Hraje-li hru plný počet čtyř hráčů, hraje se na čtverci 6x6 polí. Pokud hraje méně hráčů, používá se barevně odlišený plán 5x5 polí.

3. Průběh hry

3.1. Hráči se snaží na středovém čtverci poskládat své kameny do nepřerušené řady, která může být kterýmkoli směrem. Pokud hráč seřadí do řady své tři figurky, získává bod (v případě prvního získaného bodu hráč postaví svoji postavičku na stupnici na první pole, po následně získaných bodech po této stupnici postupuje až k desátému poli), když seřadí všechny čtyři, získává dva body (posouvá velkou figurku o dvě pole).

3.2. V případě, že se hráči podaří sestavit řadu čtyř a v následujícím kole musí jedním svým kamenem táhnout, stane se, že po ukončení tahu vedle sebe zůstanou ležet tři kameny, tímto však nevznikne trojitá řada.

Mohlo by se zdát, že se tak hráč může v následujícím kole opět jedním tahem vrátit k utvoření řady čtyř. To ano, ale je úkolem protihráče zabránit tomu. Hráči pochopitelně tvoří řady, ale svými posuny zároveň brání protihráči k tvoření jejich řad.

3.3. Hra začíná tak, že první hráč položí kamkolu na středový čtverec svůj první kámen. Poté pokládá svůj první kámen druhý hráč, následuje třetí a čtvrtý. Pak položí první hráč svůj druhý kámen a tak dále, až mají všichni vložené všechny svoje kameny (při hře dvou hráčů se v tazích prostě střídají). Od té chvíle zůstávají všechny kameny na hracím plánu a pouze se posouvají.

3.4. Hráč může provést tři akce:

- 3.4.1. Posunout svoji figurku na jakékoli volné sousední pole kterýmkoli směrem (tedy i šikmo).
- 3.4.2. Přeskočit jednu svoji figurku na volné pole hned za ní, kterýmkoli směrem. Smí se přeskakovat jediná vlastní figurka a pouze na první pole za ní.
- 3.4.3. Přeskočit libovolný počet cizích figurek na nejbližší volné pole kterýmkoli směrem. mezi těmito přeskakovanými figurkami nesmí být ani jedna figurka vlastní barvy a opět se musí skákat na první volné pole za přeskakovanými figurkami (nesmí se přeskakovat prázdné pole).

3.4. Pořadí hráčů se celou hru nemění a nikdo se nesmí svého tahu zříci.

4. Konec hry

4.1. Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů dopraví velkou postavičku na desáté pole své stupnice. Pozor, na pole deset je třeba dojet přesně. Pokud hráč stojí jedno pole od pole desátého a „náhodou“ sestaví čtveřici - posouvá figurku o dva body vzad (na pole sedm)!



PŘETAHOVANÁ

1 velká postavička *pro každého* ze 2-4 hráčů, hrací kostka.

Hra pro 2-4 hráče.

1. Příprava hry

- 1.1. Na herním plánu jsou znázorněny čtyři cesty, které se uprostřed herního plánu střetávají (velké kulaté fialové pole).
- 1.2. Barva startovního pole musí odpovídat barvě figurky.
- 1.3. Hráči vyberou losem (např. kámen-nůžky-papír), kdo hru začíná.

2. Průběh hry

- 2.1. Hráč na tahu hodí hrací kostkou a postoupí kupředu ke středu herního plánu o stanovený počet bodů. Ostatní hráči následují ve směru pohybu hodinových ručiček.
- 2.2. Pokud je před hrací figurkou volný prostor, musí se figurka pohybovat pouze vpřed.
- 2.3. Na každém hracím políčku smí stát pouze jedna figurka.
- 2.4. Figurky se vzájemně nesmějí přeskočit, a tak pokud při svém pohybu vpřed dojde figurka na dotek k soupeřově figurce, musí dokončit svůj tah směrem od soupeře.
- 2.5. Toto pravidlo platí vždy, a tak pokud stojí figurky soupeřů těsně u sebe a pro pohyb vpřed není místo, musí figurka, která je na tahu, o hozený počet bodů ustoupit. Příklad: Mezi dvěma figurkami jsou dvě políčka volná. Padne-li Vám např. 5, figurka postoupí o dvě pole vpřed a tři zpět.
- 2.6. Právě tohoto momentu využívají všichni hráči a snaží se vytlačit své soupeře z cesty ven.
- 2.7. Figurky mohou při svém pohybu postoupit, či ustoupit na libovolnou cestu.
- 2.8. Pohyb všech figurek je však možný pouze po herních polích.
- 2.9. Ukončí-li však figurka tah na jakémkoli startovním barevném políčku, je ze hry vyřazena. Vítěz tohoto střetnutí smí svou figurku ihned přemístit do křižovatky cest a odtud zaútočit na kteréhokoliv jiného soupeře.

- 2.10. Stojí-li v tuto chvíli na středovém políčku jiná figurka, odsune tuto původní figurku ze středu o jedno políčko do libovolné cesty.
- 2.11. Je-li figurka některého z hráčů v průběhu hry uzavřena mezi dvěma jinými figurkami, a tím na svůj tah nemá žádné volné políčko, je ze hry vyřazena.

3. Cíl hry

- 3.1. Ten, jehož figurka zůstala na herním poli poslední, je vítězem celé hry.



VELKÝ ÚKLID

Hrací plán, 36 kartiček předmětů, dvě až čtyři postavičky Pata a Mata, číselnou kostku. Hra pro 2-4 hráče.

Rub
cesta



Líc
vlastní



Líc
zlatá karta



Líc
„harampádí“



1. Cíl hry

- 1.1. Pat a Mat se rozhodli uklidit sklep, ale všude je tolik harampádí. Každý se snaží hledat předměty, které si vzal „za úkol“. Krom toho nalézají ztracené peníze.
- 1.2. Cílem hry je co nejdříve vyhledat čtyři předměty v barvě své figurky, vrátit se rychle na startovní pole a nakonec se pokusit vyhledat co nejvíce bonusových „zlatých“ karet.

2. Příprava

- 2.1. Každý hráč si vezme jednu postavičku a postaví ji na startovní pole (pole mimo středový čtverec v barvě figurky). Hráči se dohodnou, nebo losem určí, kdo bude začínat a dále se v tazích pravidelně střídají. V průběhu celé hry platí, že každý musí využít svůj hod beze zbytku a nesmí se svého tahu zříci.
- 2.2. Jeden z hráčů zamíchá paklík kartiček a vyloží je všechny lícem dolů na středový čtverec, který je rozdělený na 6x6 políček. Nesmí přitom karty pootáčet - musí je pokládat tak, jak je drží v ruce.

3. Průběh hry

- 3.1. Na rubu každé kartičky je nakreslena cesta, která spojuje dvě sousední strany. Hráči se budou se svými postavičkami po těchto kartičkách pohybovat tak, aby vždy vjížděli na políčko (na kartičku) po cestě a opět ji po cestě opouštěli.
- 3.2. Hráč hodí kostkou a tak docílí určitého počtu bodů. Za jeden bod může buďto potočit jednu libovolnou kartičku, na které nestojí žádná postavička, jakýmkoli způsobem, nebo táhnout postavičkou o jedno pole libovolným směrem. Nesmí se pouze táhnout jednoduše „tam a zpátky“, tedy popojet postavičkou na sousední pole a hned další bod využít k návratu na stejné pole (smí ale například popojet na sousední pole, další bod využít k pootočení výchozího pole a třetí k návratu na toto pootočené pole).
- 3.3. Figurky se nevyhazují, ani nepřeskakují a na jednom poli smí stát pouze jedna figurka. Takže hráč nesmí ani projet přes políčko obsazené jinou figurkou - musí ho objet.
- 3.4. Vždy, když hráč zastaví s postavičkou na nějaké kartičce, otočí ji, podívá se na její líc a všem ji ukáže. Pokud se jedná o kartu jeho barvy, bere si ji, pokládá před sebe mimo hrací plán a hraje ještě jednou. Pokud se jedná o jakoukoli jinou kartu, vrátí ji na stejné místo v libovolném pootočení (lícem dolů) a ve hře pokračuje další. Postavičky pak smějí projet i zastavit na poli, kde neleží žádná kartička a kterým se dá projíždět všemi čtyřmi směry.

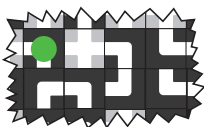
- 3.5. Když některý hráč nalezne všechny čtyři kartičky své barvy, měli by se všichni snažit co nejrychleji dopravit svoji figurku na své startovní pole. Ve chvíli, kdy se to některému hráči podaří, nikdo již nesmí sbírat kartičky své barvy a všichni pouze spěchají na své startovní pole (cestou ale stále platí pravidlo o otáčení karty, na kterém zastavila figurka).
- 3.6. Na startovní (a zároveň cílové) pole je třeba dojet přesným počtem bodů (což není složité, jelikož přebytečné body lze snadno využít k otočení libovolných políček). Poslední hráč již nemusí dojíždět (takže ve dvou stačí, aby dojel první). Takto vznikne pořadí hráčů pro hledání zlatých karet.
- 3.7. První v pořadí má první pokus otočit libovolnou kartu ve středovém čtverci. Jedná-li se o zlatou kartu, bere si ji a ve hře pokračuje druhý v pořadí. Pokud se jedná o jakoukoli jinou kartu, vrátí ji na místo a ve hře pokračuje druhý v pořadí.

4. Konec hry

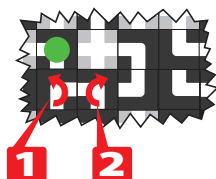
- 4.1. Hra končí ve chvíli, kdy je objevená poslední (čtvrtá) zlatá karta. V té chvíli si všichni sečtou body na svých kartičkách. Vyhrává ten, kdo má nejvyšší součet. Při rovnosti bodů vyhrává ten, kdo dorazil dříve na své startovní pole.

Poznámka: Při hře méně než čtyř hráčů se předměty „nehrající“ barvy počítají jako „harampádí“. Při hře dvou hráčů je možné se dohodnout a hledat kartičky dvou barev při posouvání jediné figurky. Do cíle se pak spěchá, až když někdo objeví svoji osmou kartičku.

Výchozí pozice
– padla 6



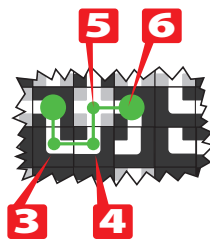
Dva body využité
k otočení kartiček



Pozice po otočení
kartiček



Další body využité
k postupu



Otočí se kartička,
na které byl tah
dokončen.

5. Další hry:

5.1. VELKÝ ÚKLID - zjednodušená varianta

Platí stejná pravidla o hledání a braní kartiček, o návratu i hledání zlatých karet, ale nevěnuje se žádná pozornost cestičkám na rubu kartiček. Hráči mohou svoji figurkou táhnout jakýmkoli směrem nahoru, dolů nebo do stran, ale nikoli šikmo. Stále platí pravidlo o zákazu posunu „tam a zpátky“.

5.2. ZÁVODY NA TRASE - kratší varianta

Příprava hry je stejná jako při „Velkém úklidu“. Když jsou karty vyloženy, každý si třikrát hodí kostkou a zaznamená si hodnoty, které hodil. Tyto hodnoty pak určují postupné cíle, které musí navštívit, než se bude smět vrátit na své startovní pole. První cíl je na levé straně (z pohledu hráče), druhý na protilehlé a třetí na pravé straně. Pravidla posunu jsou rovněž stejná jako při „Velkém úklidu“, pouze se neotáčí karty, na kterých se zastavilo. Hráči se snaží co nejrychleji „navštívit“ všechny cíle - v daném pořadí - a dojet zpět na startovní pole své barvy. Na všechny cíle je opět třeba dojet přesně, stále platí pravidlo o zákazu „tam a zpátky“ a hráč se nesmí svého tahu zříci. Vyhrává hráč, který jako první dorazí do cíle.

Lze hrát i prémiovou variantu, kde první místo v prvním cíli je bodováno jedním bodem, první místo ve druhém cíli je bodováno dvěma body, ve třetím třemi a cílové prémiové pěti body. Druhý v konečném cíli získá tři body a třetí jeden bod. Pak vyhrává hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů, přestože nemusí dojet do konečného cíle jako první.

PEXESO

Hra pro dva a více hráčů se skládá z dvaceti obrázkových dvojic. Principem hry je vyhledávání párů.

Žetony jsou při hře otočeny obrázkem dolů a obracejí se po dvou. Je nutné zapamatovat si náměty obrázků a místo, na kterém leží.

1. Příprava hry

- 1.1. Hráči si určí pořadí.
- 1.2. Žetony se promíchají a rozloží se tak, aby nikdo z hráčů, včetně rozkládajícího, neviděl obrázky na jednotlivých žetonech.

2. Průběh hry

- 2.1. Hráč, který začíná, otočí dva libovolné žetony, aby ostatní viděli obrázky a umístění žetonů. Neotočí-li dva stejné žetony, obrátí je zpět na stejném místě.
- 2.2. Pak pokračuje další hráč. Podaří-li se hráči otočit stejné obrázky, žetony odebere a pokračuje ve hře.

3. Cíl hry

- 3.1. Hra končí rozebráním všech žetonů.
- 3.2. Vyhrává ten, kdo získal nejvíc dvojic.



KVARTETO

Hra se skládá z 32 karet. Je určena pro libovolný počet hráčů, nejméně však 3.

1. Příprava

- 1.1. Karty se zamíchají a všechny rozdají mezi hráče.

2. Průběh hry

- 2.1. Hráč zleva od rozdávajícího začíná, a to tak, že se zeptá kteréhokoliv z hráčů na požadovanou kartu.
- 2.2. Pokud tuto kartu vyzvaný hráč má, musí ji tazateli odevzdat.
- 2.3. Ten se může ptát na další karty tak dlouho, dokud se mu vyhledávání karet daří.
- 2.4. Pokud ne, pokračuje ve hře dotázaný hráč, který nevlastní požadovanou kartu.
- 2.5. Úplná kvarteta se ihned vyloží na stůl. Každé kvarteto se skládá ze 4 karet např. 1A, 1B, 1C, 1D.

3. Cíl hry

- 3.1. Vyhrává ten, kdo získá nejvíce kvartet.

DOMINO

Sada ke hře Domino sestává z 28 kamenů. Na každém se nachází dva obrázky. Kámen, na kterém jsou oba obrázky stejné, se jmenuje dvojítý.



1. Příprava

- 1.1. Zamícháme hrací kameny a rozdáme je jednotlivým hráčům.
- 1.2. Jestliže se hry účastní dva hráči, obdrží každý sedm kamenů, když hrají tři nebo čtyři hráči, obdrží každý pět kamenů.
- 1.3. Každý hráč skrývá své kameny před ostatními.
- 1.4. Kameny, které zbyly po rozdání, zůstávají v talonu, ze kterého hráči dobírají v průběhu hry.

2. Průběh hry

- 2.1. Hru otevírá hráč, který má dvojitý kámen. Když má hráč několik dvojitých kamenů, zvolí si libovolný z nich, jestliže má několik hráčů dvojitě kameny, pak hru zahájí ten hráč, kterého určí dohoda. Jestliže mezi rozdanými chybí dvojitý kámen, pak se opět dohodou určí hráč, který dobere první kámen z talonu a tento hráč zahajuje hru.
- 2.2. Další hráč v pořadí určeném směrem hodinových ručiček přidává svou kostičku

ke zvolené polovině kamene, který položil předcházející hráč.

- 2.3. Další hráči pokračují obdobně. Je nutno dodržovat zásadu, aby přidávané kameny měly na jedné polovině stejný obrázek, jako obrázek na polovině kamene, který již leží na stole.
- 2.4. Kameny na stole tvoří trať o dvou koncích.
- 2.5. Každý hráč může přidat svůj kámen k jednomu z obou konců. Uspořádání domina může tedy být pokaždé jiné.
- 2.6. Jestliže některému hráči schází příhodný kámen, je nucen přibrat z talonu jeden kámen a v právě probíhajícím kole udělat tah.
- 2.7. Když se přibráný kámen nehodí, přibírá znovu.
- 2.8. Když opět nepřesune, nebo v talonu už nejsou kameny, musí hráč vynechat jedno kolo.

3. Cíl hry

- 3.1. Domino vyhrává ten, kdo se zbaví všech kamenů jako první.