

Bendomino™





CONTENTS: 28 Bendominoes

ONE TWIST OF STRATEGY, TWO TWISTS OF FUN !

Bendominoes play just like regular dominoes but their innovative curved, design gives you much more control over the game. Full of challenges, Bendomino offers passionate games in which strategy, luck and good times are always combined. a great game for all generations!

OBJECT OF THE GAME

Be the first to get rid of bendominoes.

PREPARATION OF THE GAME

BENDOMINOES are played in rounds. At the beginning of each round, place the 28 BENDOMINOES face down and mix them.

2 players: each player takes 7 Bendominoes.

3 players: each player takes 6 Bendominoes.

4 players: each player takes 5 Bendominoes.

Stand the Bendominoes on their edges facing you so that other players cannot see the dots. The remaining pieces represent the stock.

PLAYING THE GAME

The player with the highest BENDOMINO double starts the game by placing the piece on the center of the table. If no double was drawn, the highest BENDOMINO number should be played. (Example: 6/5). Taking turns in a clockwise direction, each player tries to match a BENDOMINO by number to either end of the BENDOMINO chain. To be accepted the new piece needs to match but also has to fit!

Example ① - Open game Position:

The new Bendomino only needs to have a matching number, since it can be played 2 ways (to the right or left)

Example ② - Closed game Position:

The new Bendomino needs to have a matching number and

needs to turn in the proper direction. In this example, only a Bendomino turning to the right can be played.

DRAW:

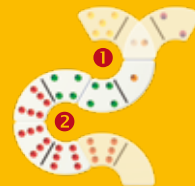
If players do not have a BENDOMINO that can be played, they must draw one piece from the stock. If the piece they draw can be played, they can immediately play it. Blocked Positions. Either end of the BENDOMINO game can be blocked when :

A- No matching numbers are available.

B- No matching pieces can fit,

C- One end of the game is trapped in a dead end,

D- Both ends connect (rare).



END OF A ROUND

• A player has no BENDOMINOES left to play : he wins a round
• Or the stock is empty

and players cannot play any pieces : the player who has the lowest point total wins the round (The point total is the total number of dots on your remaining Bendominoes)



VARIATIONS

NO DRAW - BY TEAM

In this version, we have 2 Teams of 2 players . Each player draws 7 pieces at the start of the game, So there is no stock. Players take turns and only use their individual pieces. A team wins a round when one team member is declared the winner (see basic rules). The winning team scores the dot points from the remaining Bendominoes of the losing team.

MULTIPLE ROUND

The winner of the round note total point of the opponents bendominoes. The first player who has 100 points wins the game.



CONTENU: 28 Bendominos

LA TACTIQUE EST AU TOURNANT

On joue au Bendomino comme aux dominos, à un détail près : leur forme originale permet de bloquer ses adversaires plus facilement.

BUT DU JEU

Se débarrasser le premier de ses bendominos.

PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les 28 Bendominos, faces cachées, au centre de la table.

2 joueurs: chacun pioche 7 Bendominos.

3 joueurs: chacun prend 6 Bendominos.

4 joueurs: chacun en pioche 5.

Chacun place ensuite ses Bendominos devant lui, debout (sur la tranche) de manière à ce que les faces numérotées soient non visibles des autres joueurs. Le reste des pièces constitue la pioche.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur ayant le double le plus haut dans son jeu joue le premier en plaçant cette pièce, face visible, au centre de la table. Si il n'y a pas de double, le bendomino le plus haut doit être joué. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour, les joueurs doivent placer un Bendomino, face visible, à une des extrémités du jeu. La face de la pièce ajoutée doit indiquer le même chiffre que celle à laquelle elle se connecte.

Exemple ① - Position ouverte:

Le prochain Bendomino peut être placé dans les deux sens (vers la droite ou vers la gauche):



Exemple ② - Position fermée:

Le prochain Bendomino ne peut être placé que dans un sens (ici vers la droite) car il n'y

a pas assez d'espace libre pour placer une pièce allant dans l'autre sens.

PIOCHE:

Si un joueur ne peut poser une pièce, il doit piocher jusqu'à ce qu'il en trouve une jouable ou jusqu'à ce que la pioche soit vide. Si la pièce piochée peut être jouée, le joueur doit la jouer immédiatement.

Positions Bloquées: il y a différentes façons de bloquer l'une ou les deux extrémités du jeu :

A- les numéros demandés ne sont plus disponibles;

B- les numéros demandés allant dans le « bon sens » ne sont plus disponibles;

C- une extrémité du jeu est enfermée dans un cul de sac;

D- les deux extrémités sont connectées (cas rare).



FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque :

- Un joueur a joué toutes ses pièces : il gagne la partie
- Ou la pioche est vide et tous les joueurs passent leur tour sans pouvoir jouer : celui qui a le moins de points en main gagne la partie (chaque point de couleur sur les dominos compte pour un point).

VARIANTES

EN ÉQUIPES

On constitue 2 équipes de 2 joueurs, chaque partenaire étant assis l'un en face de l'autre. Chaque joueur prend 7 dominos et il n'y a donc pas de pioche. L'équipe gagnante est celle dont l'un des joueurs est vainqueur selon les règles classiques; elle remporte le cumul des points restant dans les mains de l'équipe adverse.

MANCHES MULTIPLES

Le vainqueur d'une manche inscrit le cumul des points restant dans les mains de son ou ses adversaires.

Le premier joueur qui atteint 100 points gagne la partie.



CONTENIDO: 28 Bendominos

LA TÁCTICA ES LA PROTAGONISTA

La forma de jugar al Bendomino es similar a la del dominó, salvo en un detalle: su original forma permite bloquear a sus adversarios con mayor facilidad.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en deshacerse de sus bendominos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Mezcle los 28 Bendominos, vueltos hacia abajo, en el centro de la mesa.

2 jugadores: cada uno roba 7 Bendominos,

3 jugadores: cada uno toma 6 Bendominos

4 jugadores: cada uno roba 5.

A continuación cada jugador coloca sus Bendominos delante de él, de pie (de canto) de manera que las caras numeradas no sean visibles para los demás jugadores. El resto de las piezas constituye el pozo.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador que tenga el doble más alto en su juego será el primero en colocar esta pieza, con la cara hacia arriba, en el centro de la mesa. Si no hay ningún doble, se debe jugar el bendomino más alto. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador en su turno debe colocar un Bendomino, boca arriba, en uno de los extremos del juego.

La pieza añadida debe colocarse de manera que los puntos de uno de los lados de la ficha coincida con los puntos del extremo de la ficha donde se está colocando.

Ejemplo 1 - Posición abierta:

El siguiente Bendomino se puede colocar en los dos sentidos (hacia la derecha o hacia la izquierda);



Ejemplo 2 - Posición cerrada:

El siguiente Bendomino sólo se puede colocar en un sentido (en este caso hacia la derecha) ya que no hay suficiente

espacio libre para colocar una pieza que vaya en el otro sentido.

POZO :

Si un jugador no puede colocar una ficha, debe robar hasta que consiga una con la que poder jugar o el pozo esté vacío. Si puede jugar con la ficha robada, el jugador debe jugarla inmediatamente.

Posiciones bloqueadas : Hay diferentes formas de bloquear uno o los dos extremos del juego:

A- los números pedidos ya no están disponibles;

B- los números pedidos que van en la «buena dirección» ya no están disponibles;

C- un extremo del juego se cierra en un callejón sin salida;

D- los dos extremos están conectados (caso)



FINAL DEL JUEGO

El juego finaliza cuando:

- Un jugador ha jugado todas sus fichas: gana la partida
- o el pozo está vacío y todos los jugadores pasan su turno sin poder jugar: el que tenga menos puntos en la mano gana la partida (cada punto de color en las fichas cuenta como un punto).

VARIANTES

EN EQUIPOS

Se forman 2 equipos de 2 jugadores, debiendo sentarse los compañeros uno frente al otro. Cada jugador toma 7 fichas y no debe quedar ninguna en el pozo. El equipo ganador es aquel en el que uno de los jugadores gana según las reglas clásicas, llevándose la suma de los puntos restantes que tienen los jugadores del equipo contrario.

RONDAS MÚLTIPLES

El ganador de una ronda anota el total de los puntos que quedan en la mano de su o sus adversarios. El primer jugador que consiga 100 puntos gana la partida.



CONTENUTO: 28 Bendomino

LA TATTICA È TORTUOSA

Si gioca a Bendomino come a domino, con una piccola differenza: l'originale forma delle tessere permette di bloccare gli avversari più facilmente.

SCOPO DEL GIOCO

Liberarsi per primo di tutti i propri pezzi.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolare i 28 Bendomino, a facce coperte, al centro del tavolo.

2 giocatori: ciascun mazzo comprende 7 Bendomino,

3 giocatori: ciascuno ne comprende 6

4 giocatori: ciascuno ne comprende 5.

Ciascuno colloca successivamente i propri Bendomino davanti a sé, lui, in modo che le facce numerate non siano visibili agli altri giocatori. Il resto dei pezzi costituisce il mazzo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che ha il doppio più alto nel suo insieme, gioca per primo collocando questo pezzo, affaccia in vista, al centro del tavolo. Se non vi è doppio, deve essere giocato il Bendomino più alto. Si gioca in senso orario. Ciascuno a proprio turno, i giocatori devono collocare un Bendomino, a faccia in vista, a una delle estremità del gioco.

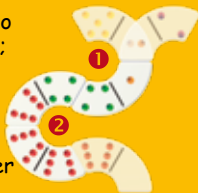
La faccia del pezzo aggiunto deve indicare la stessa cifra di quella alla quale si connette.

Esempio ① - Posizione aperta:

Il Bendomino successivo può essere collocato nei due sensi (verso destra o verso sinistra);

Esempio ② - Posizione chiusa:

Il Bendomino successivo non può essere collocato che in un senso (qui verso destra) poiché non vi è spazio libero a sufficienza per collocare un pezzo che vada nell'altro senso.



MAZZO :

Se un giocatore non può posare un pezzo, deve pescare dal mazzo fino a che non ne trova uno giocabile o fino a che il mazzo non sia vuoto. Se il pezzo pescato può essere giocato, il giocatore deve giocarlo immediatamente.

Posizioni bloccate : Vi sono diversi modi per bloccare una o tutte e due le estremità del gioco:

A- i numeri necessari non sono più disponibili;

B- i numeri necessari che vanno nel «senso giusto» non sono più disponibili;

C- un'estremità del gioco è chiusa a fondo cieco;

D- le due estremità si toccano (caso raro)



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando:

- Un giocatore ha giocato tutti i suoi pezzi: vince la partita
- O il mazzo è vuoto e tutti i giocatori passano il loro turno senza poter giocare: quello che ha meno punti in mano vince la partita (ciascun pallino colorato sui domino conta per un punto).

VARIANTES

IN SQUADRE

Si costituiscono 2 squadre di 2 giocatori, e ogni partner è seduto di fronte all'altro. Ciascun giocatore prende 7 Bendomino e quindi non vi è mazzo. La squadra vincente è quella di cui uno dei giocatori è vincitore secondo le regole classiche; riporta il cumulo dei punti rimanenti nelle mani della squadra avversaria.

MANI MULTIPLE

Il vincitore di una mano annota il cumulo dei punti rimanenti nelle mani del suo o dei suoi avversari.

Il primo giocatore che raggiunge 100 punti vince la partita.



INHALT: 28 Bendominos

TAKTIK IN SICHT

Bendomino wird wie Domino gespielt, nur mit einem Unterschied: Aufgrund der originellen Form der Steine können Gegner leichter blockiert werden.

ZIEL DES SPIELS

Als Erster alle Bendomino-Steine ausspielen.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Die 28 Bendominos werden mit der Vorderseite nach unten in der Tischmitte gemischt.

Bei 2 Spielern zieht jeder 7 Bendominos, bei 3 Spielern 6, bei 4 Spielern 5.

Danach stellt jeder Spieler seine Bendominos vor sich (auf der Kante) auf, so dass die anderen Spieler die nummerierte Seite nicht sehen können. Die restlichen Bendominos bilden den Stapel.

ABLAUF DES SPIELS

Der Spieler mit dem Doppel-Domino mit der höchsten Punktzahl in seinem Spiel spielt als Erster und legt diesen Stein mit der sichtbaren Seite in die Tischmitte. Wenn es kein Doppel-Domino gibt, wird mit dem Bendomino mit der höchsten Punktzahl begonnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jeder der Spieler muss dann, wenn die Reihe an ihm ist, einen Bendomino-Stein mit der Punkteite nach oben an einem Ende des Spiels anlegen. Die Punktzahl des angelegten Steins muss mit der Punktzahl des Steins übereinstimmen, an den er angelegt wird.

Beispiel ① - Offene Position:

Der nächste Bendomino kann in beide Richtungen zeigen (nach rechts oder nach links).

Beispiel ② - Geschlossene Position:

Der nächste Bendomino darf nur in eine Richtung zeigen (hier nach rechts), da es nicht genug freien Platz gibt, um einen Stein zu setzen, der in die andere Richtung zeigt.



STAPEL:

Wenn ein Spieler keinen Stein anlegen kann, muss er so lange Steine vom Stapel nehmen, bis er einen Stein hat, den er ausspielen kann oder bis der Stapel erschöpft ist. Wenn ein Stein von dem Stapel gespielt werden kann, muss ihn der Spieler sofort verwenden.

Blockierte Positionen : Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ein Ende oder beide des Spiels zu blockieren:

A- Es gibt keine Steine mehr, die die passenden Nummern haben.

B- Es gibt keine Nummern mehr, die in die „richtige Richtung“ zeigen.

C- Ein Ende des Spiels ist befindet sich in einer Sackgasse.

D- Beide Spielenden haben sich verbunden (selten).



ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, wenn:

- ein Spieler alle Steine ausgespielt hat: Er hat die Partie gewonnen.
- der Stapel leer ist und kein Spieler mehr spielen kann: Der Spieler mit den wenigsten Punkten in der Hand hat die Partie gewonnen (jeder Farbpunkt auf einem Bendomino-Stein zählt als ein Punkt).

VARIANTES

IN TEAMS

Es werden 2 Teams mit je 2 Spielern gebildet, wobei sich die Partner gegenüber sitzen. Jeder Spieler nimmt 7 Bendominos, so dass es keinen Stapel mehr gibt. Es gewinnt das Team, von dem ein Spieler nach den klassischen Regeln gewinnt. Dieses Team gewinnt ebenfalls alle Punkte des gegnerischen Teams.

MEHRFACHRUNDE

Der Gewinner einer Runde gewinnt auch die Punkte seines oder seiner Gegner. Der Spieler, der zuerst 100 Punkte erreicht, gewinnt die Partie.



INHOUD : 28 Bendomino's

DE TACTIEK WENDT EN KEERT

Bendomino wordt op dezelfde manier gespeeld als domino, met één verschil : de originele vorm van de stenen maakt het mogelijk je tegenspelers makkelijker vast te zetten.

DOEL VAN HET SPEL :

Je als eerste ontdoen van je bendomino's.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL : Meng de 28 Bendomino's in het midden van de tafel, waarbij de bovenzijde van de stenen zichtbaar is.

2 spelers : pakt iedere speler 7 Bendomino's,

3 spelers : spelers pakt iedere speler 6 Bendomino's,

4 spelers : spelers 5 Bendomino's.

Alle spelers zetten vervolgens hun Bendomino's rechttop (op de zijkant) voor zich neer, zodat de genummerde zijdes niet zichtbaar zijn voor de andere spelers. De rest van de stenen vormt de pot.

VERLOOP VAN HET SPEL : De speler met het hoogste dubbele cijfer in zijn spel begint door deze steen met de bovenkant zichtbaar in het midden van de tafel te leggen. Als er geen dubbele cijfers zijn, wordt de hoogste bendomino gespeeld. Het spel verloopt in de richting van de wijzers van de klok. De spelers leggen beurtelings een Bendomino, met de bovenzijde zichtbaar, aan één van de uiteinden van het spel aan.

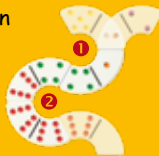
De bovenzijde van de toegevoegde steen moet hetzelfde cijfer vermelden als de steen waaraan zij wordt aangelegd.

Voorbeeld ① - Open positie:

De volgende Bendomino kan in beiden richtingen worden neergelegd (naar rechts of naar links);

Voorbeeld ② - Gesloten positie:

De volgende Bendomino kan slechts in één richting worden neergelegd (hier naar rechts), want er is GEEN voldoende plaats beschikbaar om in de andere richting een steen NEER TE LEGGEN



POT : Als een speler geen steen kan aanleggen, moet hij uit de pot pakken totdat hij een steen trekt die kan worden aangelegd, of totdat de pot leeg is. Als de getrokken steen kan worden aangelegd, moet de speler dit onmiddellijk doen. Geblokkeerde posities

Er bestaan verschillende manieren om één van de uiteinden of beiden uiteinden van het spel te blokkeren :

A- de gevraagde nummers zijn niet meer beschikbaar;

B- de gevraagde nummers die de « goede richting » uitgaan zijn niet meer beschikbaar;

C- een uiteinde van het spel is vastgelopen in een doodlopend spoor;

D- de twee uiteinden zijn met elkaar verbonden (komt zelden voor).



EINDE VAN HET SPEL :

Het spel wordt beëindigd wanneer :

- Een speler al zijn stenen heeft aangelegd : hij wint het spel
- De pot leeg is en alle spelers hun beurt moeten overslaan zonder een steen te kunnen aanleggen : de speler met het laagste aantal punten in handen wint het spel (ieder gekleurd punt op een domino komt overeen met één punt).

SPELVARIANT

IN TEAMVERBAND SPELEN: Er worden 2 teams samengesteld van 2 spelers, spelpartners gaan tegenover elkaar zitten. Iedere speler pakt 7 domino's, er is dus geen pot. Het team waarvan één van de spelers het spel wint overeenkomstig de klassieke regels is de winnaar; dit team krijgt alle in handen van de tegenpartij overgebleven punten.

MEERDERE PARTIJEN: De winnaar van een partij verkrijgt alle in handen van zijn tegenstander of tegenstanders overgebleven punten. De eerste speler die 100 punten vergaart wint de partij.



CONTEÚDO : 28 Bendominos

A TÁTICA ESTÁ NA CURVA

Joga-se o Bendomino como o dominó, com uma ligeira diferença: a sua forma original permite bloquear os seus adversários com maior facilidade.

OBJECTIVO DO JOGO

Ser o primeiro a se desembaraçar dos seus bendominos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Baralhe os 28 Bendominos, com as faces para baixo, no centro da mesa..

2 jogadores: cada um fica com 7 Bendominos,

3 jogadores: cada um pega em 6 Bendominos,

4 jogadores: cada um fica com 5

A seguir, cada um coloca os seus Bendominos à sua frente, de pé (sobre o rebordo) de maneira que as faces numeradas não sejam visíveis pelos outros jogadores. O resto das peças constitui o monte.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

O jogador que tenha a pedra dupla mais alta no seu jogo joga em primeiro lugar colocando esta peça, com a face para cima, no centro de mesa. Se não houver uma peça dupla, deve ser jogado o bendomino mais alto. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. À vez, os jogadores devem colocar um Bendomino, com a face para cima, numa das extremidades do jogo. A face da pedra adicionada deve indicar o mesmo número que aquela a que ela se liga.

Exemplo 1 - Posição aberta:

O próximo Bendomino pode ser colocado nos dois sentidos (para a direita ou para a esquerda);

Exemplo 2 - Posição fechada:

O próximo Bendomino apenas pode ser colocado num sentido (aqui, para a direita),



pois não há espaço livre suficiente para colocar uma peça que vá no outro sentido.

MONTE :

Se o jogador não puder pôr uma pedra, deve ir ao monte até encontrar uma que seja jogável ou até que o monte fique vazio. Se a pedra tirada do monte puder ser jogada, o jogador deve jogá-la imediatamente.

Posições bloqueadas : há diferentes maneiras de bloquear uma ou as duas extremidades do jogo:

A- os números pedidos já não estão disponíveis;

B- os números pedidos que vão no «bom sentido» já não estão disponíveis;

C- uma extremidade do jogo está fechada no beco sem saída;

D- as duas extremidades ligaram-se (caso raro).



FIM DO JOGO

- Um jogador jogou todas as suas peças: ele ganha a partida
- Ou o monte está vazio e todos os jogadores passam a sua vez sem poder jogar: o que tiver menos pontos em mão ganha a partida (cada ponto de cor nos dominós conta por um ponto).

VARIANTES

EM EQUIPAS

Constituem-se 2 equipas de 2 jogadores, cada parceiro estando sentado em frente ao outro. Cada jogador pega em 7 dominós e, por isso, não há monte. A equipa vencedora é aquela em que um dos jogadores é vencedor segundo as regras clássicas; ela ganha o cúmulo dos pontos que restam nas mãos da equipa adversária.

PARTIDAS MÚLTIPLAS

O vencedor de uma partida inscreve o cúmulo de pontos que restam nas mãos do seu ou seus adversários. O primeiro jogador que atingir os 100 pontos ganha a partida.

Bendomino®

A game created by Thierry Denoual. © 2005-2013 Thierry Denoual.
All rights reserved for all countries. Bendomino is a trademark of Blue Orange.

Jeu créé par Thierry Denoual © 2005-2013. Tous droits réservés pour tous pays.
Bendomino est une marque déposée de la société Blue Orange.

Juego creado por Thierry Denoual © 2005-2013. Todos los derechos reservados
para todos los países. Bendomino es una marca registrada de la sociedad Blue
Orange.

Gioco creato da Thierry Denoual © 2005-2013. Tutti i diritti riservati per tutti i paesi.
Bendomino è un marchio depositato dalla società Blue Orange.

Ein Spiel von Thierry Denoual © 2005-2013. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten.
Bendomino ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

Spel ontwikkeld door Thierry Denoual © 2005-2013. Alle rechten voorbehouden
voor alle landen. Bendomino is een geregistreerd merk van de onderneming Blue
Orange.

Jogo criado por Thierry Denoual © 2005-2013. Todos os direitos reservados para
todos os países. Bendomino é uma marca registrada da sociedade Blue Orange.



www.blueorangegames.eu

