

# BUCHSTABEN-DOMINO

Eine Buchstaben-Spielesammlung für 2 - 6 Spieler ab 6 Jahren.

**Autoren:** HABA Redaktion Spiel & Buch  
**Illustration:** Christian Fiore  
**Redaktion:** Therese Schumann  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten



## Spielinhalt

52 Domino-Karten  
1 Drache Dix  
1 Punktwürfel  
1 Spielanleitung

## Die Domino-Karten

Jede Karte besitzt zwei Seiten:

An eine Bildseite wird immer ein zum Bild passender Buchstabe angelegt.

### Beispiele:

H = Hase  
K = Kaninchen  
T = Tier  
O = Osterhase



An eine Buchstabenseite wird immer ein zu einem der beiden Buchstaben passendes Bild angelegt.

### Beispiele:

L = Löwe  
C = Lastwagen  
C = Clown  
C = Computer

Die Mitspieler kontrollieren natürlich, ob die angelegten Karten richtig sind!

## Spiel 1: Drachenlauf

### Spielidee

Drache Dix zieht seine Runden auf dem Kreis aus Domino-Karten.

**Ziel des Spiels ist es, passende Wort-Bild-Kombinationen zu finden und alle eigenen Karten abzulegen!**

### Spielvorbereitung

Alle Karten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten und legt diese offen vor sich ab.

Anschließend legt ihr 12 Karten vom Stapel offen zu einem Kreis in der Tischmitte aus. Die Bildseite einer Karte liegt dabei immer an der Buchstabenseite der nächsten Karte. Stellt Drache Dix auf das Bild einer beliebigen Karte. Alle übrigen Karten legt ihr als verdeckten Stapel neben den Kreis. Haltet den Würfel bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Drachenzähler, dessen erster Buchstabe des Vornamens zuerst im Alphabet vorkommt. Würfle und ziehe Drache Dix um die gewürfelte Punktzahl im Uhrzeigersinn vorwärts. Jede Karte besitzt dabei zwei Felder: ein Bild- und ein Buchstabenfeld.

#### Auf welchem Feld steht Drache Dix jetzt?

##### • Auf einem Bild:

Suche nach einem Wort, das beschreibt, was auf diesem Bild zu sehen ist.

Hast du eine Karte mit einem passenden Anfangsbuchstaben vor dir liegen? Prima! Nenne deinen Mitspielern das Wort. Anschließend darfst du die Karte in der Kreismitte auf dem Ablagestapel ablegen.

##### • Auf einem Buchstaben-Feld:

Suche nach einem Wort, das mit einem der beiden Buchstaben beginnt.

Hast du eine Karte mit einem passenden Bild vor dir liegen? Sehr gut! Sage deinen Mitspielern das Wort. Anschließend darfst du deine Karte in der Kreismitte ablegen.

#### Hast du keine passende Karte vor dir liegen?

**Schade!** Du darfst eine beliebige deiner Karten ablegen und eine neue Karte vom Nachziehstapel ziehen. Hast du nun eine passende Karte vor dir liegen, darfst du sofort ein passendes Wort sagen und die Karte ablegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

### Spielende

Sobald ein Spieler seine letzte Karte ablegt, wird die angefangene Runde noch bis zum Startspieler zu Ende gespielt. Hat nur ein Spieler alle Karten abgelegt, gewinnt er den Drachenlauf! Haben mehrere Spieler ihre Karten abgelegt, gewinnen sie gemeinsam.

## Spiel 2: ABC-Domino

### Spielidee

Wörter-Chaos im Drachenland! Bringt die Domino-Karten in die richtige Reihenfolge und bildet eine lange Kartenschlange!

**Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Karten anzulegen.**

### Spielvorbereitung

Alle Karten werden verdeckt gemischt und je nach Spielerzahl verteilt:

- bei 2 Spielern erhält jeder 8 Karten
- bei 3 oder 4 Spielern erhält jeder 6 Karten
- bei 5 oder 6 Spielern erhält jeder 5 Karten

Jeder Spieler legt die eigenen Karten offen vor sich auf den Tisch. Zusätzlich wird eine Karte offen in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten haltet ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Der Würfel und der Drache werden für dieses Spiel nicht benötigt.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und versucht, eine seiner Karten an ein Ende der Kartenreihe in der Tischmitte anzulegen.

#### • Kannst du eine passende Karte an eine Bild- oder Buchstaben-seite anlegen?

**Super!** Nimm diese Karte und lege sie an die Bild- oder Buchstaben-seite an. Nenne deinen Mitspielern das zugehörige Wort.

#### • Passt keine deiner Karten an die ausliegende(n) Bild- oder Buchstabenkarte(n)?

**Schade!** Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und lege sie offen vor dir ab. Passt diese Karte, darfst du sie sofort anlegen. Ist der Stapel in der Tischmitte aufgebraucht, kannst du auch keine Karte ziehen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und versucht, eine seiner Karten anzulegen.

### Spielende

Sobald ein Spieler seine letzte Karte anlegt, wird die angefangene Runde noch bis zum Startspieler zu Ende gespielt. Hat nur ein Spieler alle Karten angelegt, gewinnt er das Spiel! Haben mehrere Spieler alle Karten angelegt, gewinnen diese Spieler gemeinsam.

Das Spiel endet außerdem, sobald alle Karten des Nachziehstapels aufgebraucht sind und keiner mehr eine Karte ablegen kann. Wer nun die wenigsten Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

# LETTER DOMINOES

A collection of letter games for 2 - 6 players ages 6 years and older.

**Authors:** HABA Game and Book Editors  
**Illustrator:** Christian Fiore  
**Editor:** Therese Schumann  
**Length of the game:** about 10 minutes



## Contents

52 Domino Cards  
1 Dragon Dave  
1 Die  
1 Rulebook

## The Domino Cards

Each card has two squares:

A picture square has to be placed adjacent to a letter that goes with the picture.

### Examples:

H = Hare  
R = Rabbit  
A = Animal  
E = Easter Bunny



A letter square has to be placed adjacent to a picture that goes with one of the two letters.

### Examples:

L = Lion  
L = Lemon  
C = Clown  
C = Computer

The Players will check to see whether the cards that have been laid down are correct!

## Game 1: Dragon Race

### Game idea

Dragon Dave is making his rounds on the circle of domino cards.

**The aim of the game is to find matching word and picture combinations and to lay down all of your own cards!**

### Preparation

All cards are shuffled face-down. Each player receives five cards and places them face up in front of them.

Then deal out 12 cards from the deck face-up in a circle in the center of the table. The picture square of one card is always alongside the letter square of the next card. Place Dragon Dave on the picture of any card. Place all the remaining cards next to the circle as a face-down deck. Have the die ready.

### How to play

Play in a clockwise direction. The start player is the person whose first initial is closest to the start of the alphabet. They are the first dragon tamer.

Roll the die and move Dragon Dave in a clockwise direction by the number shown on the die. Each card has two squares: a picture square and a letter square.

#### On which square is Dragon Dave standing now?

##### • On a picture:

Think of a word that describes what you see on this picture. Do you have a card with an appropriate starting letter in front of you? Great! Name the word to the other players. You may then lay down the card on the discard pile in the middle of the circle.

##### • On a letter square:

Think of a word that begins with one of the two letters on the card. Do you have a card with an appropriate picture in front of you? Excellent! Say the word to the other players. You may then lay down the card on the discard pile in the middle of the circle.

#### You don't have an appropriate card in front of you?

**Too bad!** You may lay down any one of your cards and draw a new card from the draw pile. If you now have an appropriate card in front of you, you may immediately say an appropriate word and lay down the card.

The next player then takes their turn and rolls the die.

### End of the game

As soon as a player lays down their last card, the end of the game is triggered. Play until all players have had the same number of turns. If only one player has laid down all their cards, this player wins the Dragon Race! If several players have laid down all their cards, they all win.

## Game 2: ABC Dominoes

### Game idea

Word chaos in Dragonland! Put the domino cards in the correct order and form a long chain of cards!

**The aim of the game is to lay down all of your own cards.**

### Preparation

All cards are shuffled face-down and dealt according to the number of players:

- With 2 players, each player gets 8 cards
- With 3 or 4 players, each player gets 6 cards
- With 5 or 6 players, each player gets 5 cards

Each player places their own cards face up in front of them on the table. In addition, one card is placed face up in the center of the table. Place the remaining cards face down as the draw pile. The die and Dragon Dave are not needed for this game.

### How to play

Play in a clockwise direction. The youngest player begins and tries to place one of their cards on an end of the card sequence in the center of the table.

#### • Can you lay down a card alongside a picture or letter square? Fantastic!

Take this card and lay it down alongside the picture or letter square. Say the appropriate word for the square you matched (letter or picture) to the other players.

#### • Do none of your cards fit the picture or letter cards that have been laid out? Too bad!

Draw a card from the draw pile and place it in front of you. If this card has an appropriate square, you can lay it down immediately. If the deck in the center of the table has been used up, you cannot draw a card.

Then the next player takes their turn and tries to lay down a card.

### End of the game

As soon as a player lays down their last, the end of the game is triggered. Play until all players have had the same number of turns. If only one player has laid down all their cards, this player wins the game! If several players have laid down all their cards, they all win. The game also ends as soon as all the cards of the draw pile are used up and no one can lay down a card. The player with the fewest cards in front of them wins the game. In the event of a tie there can be multiple winners.

# DOMINOS ABC

Une collection de jeux de lettres pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

**Auteurs :** Service de rédaction Jeux & Livres de HABA  
**Illustration :** Christian Fiore  
**Rédaction :** Therese Schumann  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes



## Contenu du jeu

52 cartes de domino  
1 dragon Dix  
1 dé à points  
1 règle du jeu

## Les cartes de domino

Chaque domino représente deux cases :

A côté de la partie illustration, il faut poser une lettre correspondant au motif.

### Exemples :

L = Lapin  
O = Oreilles de lapin  
A = Animal  
P = Pâques



A côté de la partie lettres, il faut poser une image correspondant à une des deux lettres.

### Exemples :

L = Lion  
C = Camion  
C = Clown

Les autres joueurs vérifient bien sûr, que les cartes posées correspondent bien !

## Jeu 1 : Course du dragon

### Idée de jeu

Le dragon Dix se promène au-dessus du cercle de cartes de domino.

**Le but du jeu est de trouver les bonnes combinaisons mot/image et de poser toutes ses cartes !**

### Préparation du jeu

Toutes les cartes sont mélangées faces cachées. Chaque joueur reçoit cinq cartes qu'il place faces visibles devant lui.

Ensuite posez 12 cartes de la pioche faces visibles en cercle au milieu de la table. La partie illustration d'une carte doit toujours se trouver à côté des lettres de la carte suivante. Placez le dragon Dix sur l'illustration d'une des cartes. Les cartes restantes forment une pioche faces cachées à côté du cercle. Préparez le dé.

### Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dresseur de dragon dont le nom est le premier dans l'ordre alphabétique commence.

Lance le dé et avance le dragon Dix dans le sens des aiguilles d'une montre en fonction du nombre de points du dé. Chaque domino représente deux cases : une case avec une illustration et l'autre avec des lettres.

#### Sur quelle case le dragon Dix se trouve-t-il ?

##### • Case avec illustration :

Cherche un mot qui décrit ce que l'on voit sur cette illustration. As-tu devant toi une carte dont la première lettre correspond ? Super ! Communique le mot aux autres joueurs. Prends ensuite la carte devant toi et place-la au milieu de la table sur la pile de défausse.

##### • Case avec lettres :

Cherche un mot qui commence par une de ces lettres. As-tu devant toi une carte dont l'illustration correspond ? Formidable ! Communique le mot aux autres joueurs. Prends ensuite ta carte et pose-la au milieu de la table.

#### Tu n'as pas de carte correspondante devant toi ?

**Domage !** Tu poses une de tes cartes au choix et tires une nouvelle carte de la pile de pioche. Si la carte que tu viens de tirer correspond, énonce aussitôt le mot qui convient pour poser la carte.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

### Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, le tour se poursuit encore jusqu'à revenir au premier joueur. Si un seul joueur a posé toutes ses cartes, il est le gagnant de la course du dragon ! Si plusieurs joueurs ont posé leurs cartes, ils remportent la partie à égalité.

## Jeu 2 : Dominos ABC

### Idée de jeu

Les mots sont en désordre au pays des dragons ! Remettez les cartes de dominos dans le bon ordre et formez une longue série de cartes ! Le but du jeu est de poser toutes ses cartes.

### Préparation du jeu

Toutes les cartes sont mélangées faces cachées et distribuées suivant le nombre de joueurs :

- Si vous jouez à 2 : distribuez 8 cartes à chacun
- Si vous jouez à 3 ou 4 : distribuez 6 cartes à chacun
- Si vous jouez à 5 ou 6 : distribuez 5 cartes à chacun

Chaque joueur pose ses cartes faces visibles devant lui sur la table. Posez aussi une carte face visible au milieu de la table. Les cartes restantes faces cachées forment une pile de pioche.

Le dé et le dragon ne servent pas dans ce jeu.

### Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et tente de poser une de ses cartes à l'une des extrémités de la série de cartes au milieu de la table.

#### • Peux-tu poser une carte qui convient côté illustration ou lettres ?

**Bravo !** Pose ta carte à côté de l'illustration ou des lettres qui conviennent. Communique le mot correspondant aux autres joueurs.

#### • Aucune de tes cartes ne correspond à l'illustration ou aux lettres placées aux extrémités de la rangée de cartes ?

**Domage !** Tu tires une carte de la pioche et la pose face visible devant toi. Si cette carte correspond, tu peux la poser aussitôt. Si la pioche au milieu de la table est épuisée, tu ne peux plus piocher de carte.

C'est au tour du joueur suivant de tenter de poser ses cartes.

### Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, le tour se poursuit encore jusqu'à revenir au premier joueur. Si un seul joueur a posé toutes ses cartes, il est le gagnant de la partie ! Si plusieurs joueurs ont posé toutes leurs cartes, ils remportent la partie à égalité.

Le jeu s'achève également dès que toutes les cartes de la pioche sont épuisées et que plus aucun joueur ne peut poser de carte. Le joueur qui a le moins de cartes devant lui gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



# LETTER DOMINO

Een spellenverzameling rond het thema letters voor 2 - 6 spelers vanaf 6 jaar.

**Auteurs:** HABA Redaktion Spiel & Buch  
**Illustraties:** Christian Fiore  
**Redactie:** Therese Schumann  
**Speelduur:** ca. 10 minuten



## Spelinhoud

52 dominokaarten  
1 draak Dix  
1 dobbelsteen  
1 handleiding

## De dominokaarten

*Elke kaart heeft twee velden:*

Aan een kant met een afbeelding wordt telkens een letter gelegd die bij de afbeelding past.

**Voorbeelden:**  
H = Haas  
K = Konijn  
D = Dier  
P = Paashaas



**Voorbeelden:**  
Leeuw  
Locomotief  
Clown  
Computer

Aan een kant met een letter wordt telkens een afbeelding gelegd die bij een van beide letters hoort.

De medespelers controleren natuurlijk of de gelegde kaarten juist zijn!

## Spel 1: Drakenwedstrijd

### Spelidee

Draak Dix loopt rondjes over de dominokaarten.

**Het doel van het spel is om een gepaste woord-/afbeeldings-combinatie te vinden en alle eigen kaarten af te leggen.**

### Spelvoorbereiding

Meng alle kaarten met de afbeelding naar beneden. Elke speler krijgt vijf kaarten en legt deze open voor zich. Daarna leggen jullie 12 kaarten van de stapel open in een cirkel in het midden op tafel. De kant met een afbeelding ligt altijd naast de kant met een letter van de volgende kaart. Zet draak Dix op een afbeelding van een willekeurige kaart. Alle overige kaarten leggen jullie als verdeckte stapel naast de cirkel. Houd de dobbelsteen bij de hand.

### Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De draken-temper, van wie de eerste letter van zijn voornaam als eerste in het alfabet voorkomt, begint.

Gooi met de dobbelsteen en zet draak Dix het geworpen aantal ogen klokgewijs vooruit. Elke kaart heeft twee velden: een afbeelding en een letter.

#### Op welk veld staat draak Dix nu?

##### • Op een afbeelding:

Zoek een woord dat beschrijft wat op de afbeelding staat. Heb je een kaart met een gepaste beginletter voor je liggen? Prima! Vertel het woord aan je medespelers. Daarna mag je die kaart in het midden van de cirkel op de aflegstapel leggen.

##### • Op een letter:

Zoek een woord dat met één van beide letters begint. Heb je een kaart met een gepaste afbeelding voor je liggen? Zeer goed! Vertel het woord aan je medespelers. Daarna mag je die kaart in het midden van de cirkel leggen.

#### Heb je geen gepaste kaart voor je liggen?

Jammer! Je mag een willekeurige kaart afleggen en een nieuwe kaart van de afneemstapel nemen. Als je nu een gepaste kaart voor je hebt liggen, mag je meteen een gepast woord zeggen en de kaart afleggen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelsteen gooit.

### Einde van het spel

Als een speler zijn laatste kaart aflegt, wordt de ronde nog tot aan de startspeler afgemaakt. Als slechts één speler alle kaarten heeft afgelegd, wint hij de drakenwedstrijd! Als meerdere spelers minkaarten hebben afgelegd, winnen zij samen.

## Spel 2: ABC-dominio

### Spelidee

Woordenchaos in Drakenland! Leg de dominokaarten in de juiste volgorde en vorm een lange kaartenrij!

**Het doel van het spel is om al je eigen kaarten te leggen.**

### Spelvoorbereiding

Meng alle kaarten verdekt en verdeel ze afhankelijk van het aantal spelers:

- bij 2 spelers krijgt iedereen 8 kaarten,
- bij 3 of 4 spelers krijgt iedereen 6 kaarten,
- bij 5 of 6 spelers krijgt iedereen 5 kaarten.

Elke speler legt zijn eigen kaarten open voor zich op tafel. Leg bovendien een kaart open in het midden op tafel. De overige kaarten leggen jullie klaar als verdeckte afneemstapel.

De dobbelsteen en de draak zijn bij dit spel niet nodig.

### Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint en probeert een van zijn kaarten aan een uiteinde van de kaartenrij in het midden van de tafel te leggen.

#### • Kan je een gepaste kaart naast een afbeelding of letter leggen?

**Geweldig!** Neem deze kaart en leg die naast de afbeelding of de letter. Vertel het bijbehorende woord aan je medespelers.

#### • Past geen enkele van je kaarten naast de open kaart(en) met afbeelding of letter?

**Jammer!** Neem een kaart van de afneemstapel en leg die open voor je. Als deze kaart past, mag je die meteen afleggen. Als de stapel in het midden van de tafel op is, kun je ook geen kaart meer nemen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die probeert een van zijn kaarten af te leggen.

### Einde van het spel

Als een speler zijn laatste kaart aflegt, wordt de ronde nog tot aan de startspeler afgemaakt. Als slechts één speler alle kaarten heeft afgelegd, wint hij het spel! Als meerdere spelers alle kaarten hebben afgelegd, winnen zij samen.

Het spel eindigt ook zodra alle kaarten van de afneemstapel op zijn en niemand meer een kaart kan afleggen. Wie nu de minste kaarten voor zich heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

# DOMINÓ DE LETRAS

Una colección de juegos de letras para 2 - 6 jugadores a partir de 6 años.

**Autores:** Redacción de juegos y libros de HABA  
**Ilustrador::** Christian Fiore  
**Redacción:** Therese Schumann  
**Duración del juego:** aprox. 10 minutos



## Contenido del juego

52 cartas de dominó  
1 dragón Dix  
1 dado  
1 instrucciones del juego

## Las cartas de dominó

*Todas las cartas tienen dos casillas:*

Junto a un dibujo, se colocará siempre una letra que guarde relación con él.

**Ejemplos:**  
C = Conejo  
L = Liebre  
A = Animal  
M = Mamífero



Junto al lado con letras, se colocará siempre un dibujo que guarde relación con alguna de ellas.

**Ejemplos:**  
León  
Luna  
Caballo  
Cazadora

Los contrincantes controlarán si la carta colocada al lado en cada caso es correcta.

## Juego 1: La carrera del dragón

### Propuesta de juego

El dragón Dix sobrevuela en círculo las cartas de dominó.

**El objetivo del juego consiste en encontrar combinaciones correctas de palabras y dibujos y ser quien coloque todas sus cartas.**

### Preparación del juego

Se mezclan boca abajo todas las cartas. Cada jugador recibe cinco cartas y las coloca boca arriba delante de él. A continuación, cogéis 12 cartas del mazo y las colocáis en círculo boca arriba en el centro de la mesa, de manera que los dibujos de las cartas estén siempre sucedidos por las letras de la siguiente carta. Situad al dragón Dix sobre el dibujo de una de las cartas. Las cartas sobrantes las colocáis en una pila boca abajo junto al círculo. Preparad el dado.

### Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador cuyo nombre empiece por la letra que aparezca antes en el abecedario.

Tira el dado y mueve el dragón Dix, en el sentido de las agujas del reloj, tantas casillas como puntos hayas sacado. Todas las cartas cuentan con dos casillas: una casilla de dibujo y otra de letra.

#### ¿En qué casilla se encuentra el dragón Dix ahora?

##### • En un dibujo:

Busca una palabra que describa el dibujo.  
¿Tienes delante de ti una carta con la primera letra de esa palabra?  
¡Genial! Diles la palabra a tus contrincantes. Por último, puedes colocar la carta en el centro del círculo, en una pila de descartar.

##### • En una casilla con letra:

Piensa en una palabra que empiece con alguna de las dos letras.  
¿Tienes delante de ti una carta con un dibujo que le corresponda?  
¡Muy bien! Menciona la palabra a tus contrincantes. Por último, puedes colocar la carta en el centro del círculo.

#### ¿No tienes ninguna carta que puedas colocar?

¡Qué lástima! Puedes cambiar una de tus cartas por una carta nueva de la pila para robar. Y si te sirve, puedes decir inmediatamente una palabra adecuada y colocar tu carta.

A continuación, será el turno del siguiente jugador, que deberá tirar el dado.

### Finalización del juego

Cuando un jugador haya colocado su última carta, la ronda se continuará hasta llegar al jugador que comenzó el juego. Y, si tan solo un jugador ha colocado todas sus cartas, él será el ganador de la carrera del dragón. En caso de que varios jugadores hayan colocado sus cartas, todos ellos serán ganadores.

## Juego 2: Dominó ABC

### Propuesta de juego

¡Un caos de palabras en Dragolandia! Coloca las cartas de dominó en el orden correcto y forma una serpiente larga de cartas.

**El objetivo del juego consiste en colocar todas tus cartas.**

### Preparación del juego

Se mezclan todas las cartas boca abajo y se reparten en función del número de jugadores:

- Con 2 jugadores, cada uno recibe 8 cartas
- Con 3 o 4 jugadores, cada uno recibe 6 cartas
- Con 5 o 6 jugadores, cada uno recibe 5 cartas

Todos los jugadores colocan sus cartas boca arriba delante de sí. Asimismo, se coloca una carta boca arriba en el centro de la mesa. Dejád el resto de cartas en una pila para robar. En este juego, no se necesitarán el dado ni el dragón.

### Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven e intenta colocar una de sus cartas en uno de los extremos de la fila de cartas en el centro de la mesa.

#### • ¿Puedes colocar una carta correcta junto a algún dibujo o letra? ¡Estupendo!

Coge la carta y colócala junto al dibujo o la letra. Diles a tus contrincantes la palabra correspondiente.

#### • ¿No encaja ninguna de tus cartas con los dibujos o las letras? ¡Qué lástima!

Roba una carta y colócala boca arriba delante de ti. Si esta carta te sirve, puedes colocarla de inmediato. En caso de que la pila del centro de la mesa se haya agotado, no podrás robar ninguna carta.

A continuación, será el turno del siguiente jugador, que intenta colocar una de sus cartas.

### Finalización del juego

Cuando un jugador haya colocado su última carta, la ronda continuará hasta llegar al jugador que comenzó la partida. Y si solo ha conseguido un jugador colocar todas sus cartas, él será el ganador. En caso de que varios jugadores hayan colocado todas sus cartas, todos ellos habrán ganado.

El juego también concluirá cuando se hayan agotado todas las cartas de la pila para robar y nadie pueda colocar una de sus cartas. En ese caso, ganará el que tenga menos cartas delante de él. En caso de empate, habrá varios ganadores.

# IL DOMINO DELLE LETTERE

Una raccolta di giochi sulle lettere dell'alfabeto, per 2-6 giocatori a partire da 6 anni.

**Autori:** Redazione HABA giochi e libri  
**Illustrazioni:** Christian Fiore  
**Testo:** Therese Schumann  
**Durata del gioco:** circa 10 minuti



## Dotazione del gioco:

52 carte domino  
1 drago Dix  
1 dado con punti  
1 istruzioni di gioco

## Le carte domino

*Ogni carta è costituita da due caselle:*

Al lato dell'immagine si attacca sempre una lettera corrispondente alla figura.

**Esempi:**  
C = Coniglio  
A = Animale  
M = Mammifero  
L = Lepre



Al lato delle lettere si attacca sempre un'immagine corrispondente a una delle due lettere.

**Esempi:**  
Leone  
Luna  
Clown  
Computer

Gli avversari devono controllare che le carte vengano attaccate correttamente!

## Gioco 1: La corsa del drago

### Idea e scopo del gioco

Il drago Dix fa un giro sul cerchio formato dalle carte domino.

**I giocatori devono abbinare correttamente lettere e immagini, e scartare tutte le carte in loro possesso.**

### Preparazione del gioco

Le carte vanno mescolate coperte. Ciascun giocatore riceve cinque carte e le dispone davanti a sé scoperte. Quindi si scoprono 12 carte dal mazzo e si dispongono in cerchio al centro del tavolo. Il lato dell'immagine di una carta deve trovarsi sempre accanto al lato delle lettere della carta successiva. Il drago Dix va posizionato sull'immagine di una carta a piacere. Con le carte restanti si forma un mazzo coperto, che va messo accanto al cerchio. Tenete pronto il dado.

### Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il domatore di draghi la cui iniziale del nome precede quella degli avversari in ordine alfabetico. Lancia il dado e sposta il drago Dix in senso orario per un numero di caselle pari al punteggio indicato. Ogni carta è costituita da due caselle: una casella con l'immagine e una casella con le lettere.

#### Su quale casella si trova adesso il drago Dix?

##### • Su un'immagine:

cerca una parola che descriva ciò che si vede nell'immagine. Hai davanti a te una carta con l'iniziale corrispondente? Ottimo! Di la parola ai tuoi avversari. Infine, puoi scartare la carta al centro del cerchio, sul mazzo degli scarti.

##### • Su una casella con le lettere:

cerca una parola che inizi con una delle due lettere. Hai davanti a te una carta con un'immagine corrispondente? Ottimo! Di la parola ai tuoi avversari. Adesso puoi scartare la tua carta al centro del cerchio.

#### Non hai carte adatte davanti a te?

Peccato! Puoi scartare una carta a piacere e pescarne un'altra carta dal mazzo di pesca. Se adesso hai davanti a te una carta adatta, puoi dire la parola corrispondente e scartare la carta.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.

### Fine del gioco

Non appena un giocatore scarta la sua ultima carta, si continua a giocare il giro iniziato fino alla fine. Se alla fine del giro un solo giocatore ha scartato tutte le sue carte, vince la corsa del drago! Se più giocatori hanno scartato tutte le loro carte, vincono a pari merito.

## Gioco 2: Il domino dell'alfabeto

### Idea e scopo del gioco

Caos di parole nella terra dei draghi! Mettete le carte domino nella giusta sequenza e create un serpente di carte!

**I giocatori devono attaccare tutte le carte in loro possesso.**

### Preparazione del gioco

Mescolate tutte le carte coperte e distribuitele in base al numero di giocatori:

- se si gioca in 2, ognuno riceve 8 carte
- se si gioca in 3 o in 4, ognuno riceve 6 carte
- se si gioca in 5 o in 6, ognuno riceve 5 carte

Ogni giocatore dispone, davanti a sé e scoperte, le proprie carte sul tavolo. Inoltre, si scopre una carta e si posiziona scoperta al centro del tavolo. Con le carte restanti, sempre coperte, si forma il mazzo di pesca.

In questo gioco non si usano né il dado né il drago.

### Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore più giovane, che cerca di attaccare una delle sue carte a una delle due estremità della fila di carte che si andrà a formare al centro del tavolo.

#### • Puoi attaccare la carta giusta al lato dell'immagine o al lato delle lettere?

**Ottimo!** Prendi la carta e attaccala al lato corrispondente. Di ai tuoi avversari la parola in questione.

#### • Nessuna delle tue carte può essere attaccata al lato dell'immagine o al lato delle lettere?

**Peccato!** Pesca una carta dal mazzo di pesca e posizionala scoperta davanti a te. Se questa carta può essere attaccata alla sequenza di carte, fallo subito. Se il mazzo al centro del tavolo è esaurito, non puoi pescare nessuna carta.

Il turno passa al giocatore successivo, che cerca a sua volta di attaccare una delle sue carte.

### Fine del gioco

Non appena un giocatore attacca la sua ultima carta, si continua a giocare il giro iniziato fino alla fine. Se un solo giocatore ha attaccato tutte le sue carte, vince il gioco! Se più giocatori hanno attaccato tutte le loro carte, vincono a pari merito.

Inoltre, il gioco si conclude quando il mazzo di pesca è esaurito e nessun giocatore può più attaccare delle carte. Il giocatore rimasto con il minor numero di carte vince il gioco. In caso di parità si hanno più vincitori a pari merito.