

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CONTENU

120 dominos double face : les dalapapas - 1 sac de rangement - les règles du jeu.

Prévoir une feuille et un crayon pour marquer les scores.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

En plaçant habilement leurs dalapapas sur le plan de jeu, les joueurs marquent des points :

- en créant des disques et
- en créant des groupes de disques.

Le premier joueur qui parvient à marquer un nombre de points convenu à l'avance (entre 60 et 240 points) gagne la partie. Une partie à 3 joueurs en 60 points dure environ 30 minutes.

RÈGLES DE POSE

Sur chaque dalapapa est dessiné un disque central et 6 moitiés de disque. Chaque dalapapa posé doit toucher au moins un autre dalapapa de sorte qu'un ou plusieurs disques soient créés. Chaque nouveau disque doit être d'une seule couleur.

En posant un dalapapa sur le plan de jeu, il est possible de créer de 1 à 6 nouveaux disques.

Deux exemples de pose autorisée :



Deux exemples de pose interdite :



MISE EN PLACE

Tous les dalapapas sont mélangés dans le sac. Chaque joueur tire un premier dalapapa. Le plus jeune joueur commence en plaçant le dalapapa qu'il a tiré sur la table. Puis les autres joueurs, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, posent le dalapapa qu'ils ont tiré en respectant les règles de pose. Les dalapapas ainsi posés ne rapportent aucun point. Ils constituent simplement la position de départ.

Une fois la mise en place terminée, chacun tire deux dalapapas du sac et la partie peut commencer.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, joue en posant un de ses deux dalapapas en respectant les règles de pose.

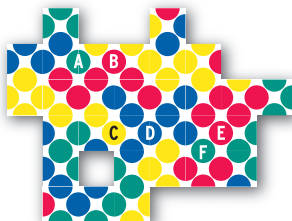
Le joueur marque des points en créant des **disques** et des **groupes de disques**.

GROUPE DE DISQUES

On appelle groupe de disques un ensemble de disques de même couleur, tous voisins deux à deux, ne touchant aucun demi-disque de la même couleur.

Dans l'exemple ci-contre, on dénombre 6 groupes de disques.

- A vaut 1 point
- B vaut 6 points
- C vaut 2 points
- D vaut 7 points
- E vaut 5 points
- F vaut 1 point



POINTS GAGNÉS

> Points de disques

Chaque disque créé lors de la pose du dalapapa rapporte **1 point**.

De plus, le joueur marque **1 point de bonus** par disque **à partir du troisième disque** créé.

En d'autres termes, les deux premiers disques rapportent chacun 1 point, tandis que les disques suivants rapportent 2 points. Il est donc avantageux de créer le plus grand nombre de disques possible.

> Points de groupes

Lorsque la pose du dalapapa crée **un groupe de disques** (voir définition plus haut), le joueur marque **1 point par disque** de ce groupe.

Si un joueur pose un dalapapa qui crée plusieurs groupes en même temps, chacun de ces groupes rapporte des points de groupe.

POSE FACULTATIVE DU DEUXIÈME DALAPAPA

Si le joueur le souhaite, il peut jouer son **deuxième dalapapa**, mais il doit pour cela payer 4 points, qu'il déduira de son score total. Il est parfois intéressant de payer cette pénalité de 4 points si cela permet de créer de nombreux disques ou groupes de disques.

Les points gagnés par chacun des deux dalapapas sont comptabilisés séparément puis additionnés en n'oubliant pas de déduire la pénalité de 4 points du total.

Note : choisissez bien l'ordre de pose des deux dalapapas : cela peut changer votre score.

FIN DU TOUR DU JOUEUR

Lorsque le joueur a terminé, on totalise les points de disques et les points de groupes gagnés, sans oublier l'éventuelle pénalité pour le deuxième dalapapa et on reporte ce total sur la feuille de score. Puis le joueur pioche 1 ou 2 dalapapas, pour compléter sa main à deux. C'est ensuite au tour du joueur suivant de poser un ou deux de ses dalapapas.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le score initialement convenu, la partie est terminée. On continue cependant à jouer jusqu'au dernier joueur, de telle sorte que chacun ait joué le même nombre de tours.

Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus grand score. Il peut y avoir des ex-aequo.

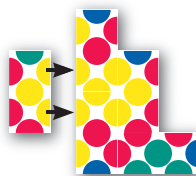
QUELQUES EXEMPLES

Exemple 1

En plaçant la pièce à gauche de la figure, le joueur va totaliser :

- > Points de disques : 2 points (pas de bonus)
- > Points de groupes : 7 points (le groupe jaune)

Soit un total de 9 points.



Exemple 2

En plaçant la pièce à gauche de la figure, le joueur va totaliser :

- > Points de disques : 4 points
1 point pour chacun des deux premiers disques
2 points pour le troisième disque.
- > Points de groupes : 8 points
3 points pour le groupe rouge,
5 points pour le groupe jaune.

Soit un total de 12 points.



Variantes pour Dalapapa

Dalapapa aux enchères

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans, durée variable

But du jeu

Inchangé.

Modification de la règle

À tout moment, pendant qu'un autre joueur réfléchit à son coup mais avant qu'il ne commence à poser sa ou ses pièces, un joueur peut interrompre le cours du jeu en disant « enchères ».

Le but d'une enchère est d'acheter le droit de jouer. Celui qui lance l'enchère annonce un multiple de 2. Dans l'ordre de la table, tous les joueurs peuvent surenchérir, avec une valeur paire, ou passer. Le joueur dont c'est normalement le tour de jouer ne surenchérit pas. Il ne peut dire que « je suis » ou « je passe ». Un joueur qui a passé ne peut plus enchérir par la suite.

- Si le joueur dont c'est le tour normal de jouer gagne l'enchère, il déduit de son score la moitié de l'enchère finale puis joue normalement.
- Si un autre joueur emporte l'enchère, il transfère la valeur de l'enchère de son score à celui du joueur actif puis devient le nouveau joueur actif. La partie continuera par son voisin de gauche.

Le reste des règles est inchangé.

Dalapapa conquête

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans, durée variable

Mise en place

Chaque joueur se munit de trois petites marques reconnaissables.

But du jeu

Les règles sont celles du Dalapapa classique. Mais au score final de chaque joueur viendront s'ajouter les points des territoires qu'il a conquis pendant la partie.

Déroulement de la partie

Trois fois au cours de la partie, chaque joueur, après avoir posé son ou ses dominos, peut placer une marque sur un disque appartenant à un groupe de disques, qu'il soit terminé ou non.

- Il n'est pas autorisé de placer une marque sur un groupe où se trouve déjà une autre marque.
- Il n'est possible de placer qu'une seule marque par tour.
- Chaque marque d'un joueur doit être sur un groupe de couleur différente.

Lorsqu'un groupe comporte plus d'une marque, suite à une jonction, toutes les marques concernées sont retirées et défaussées.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'objectif fixé en début de partie est atteint. Chaque joueur ajoute alors à son score un nombre de points égal au nombre de disques dans les groupes **terminés** où il possède une marque.

dalapapa

Règles et variantes par François Haffner
Dalapapa éditions – 38, rue Roger Salengro
69310 Pierre-Bénite – www.dalapapa.com

Règles pour Dalapapa

Dalapapa gone

**Pour 2 à 6 joueurs de 4 à 8 ans
5 minutes environ**

Mise en place

Placer 3 pièces au centre de la table pour former une figure de départ. Chaque joueur reçoit un nombre de dominos égal à son âge. Par exemple, à 5 ans tu reçois 5 dominos.

But du jeu

Être le premier joueur à finir tes dominos.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a le plus de « a » dans son nom commence. Puis le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À ton tour de jouer, tu dois poser un de tes dominos contre un ou plusieurs dominos déjà posés

- Si tu formes un seul disque, tu pioches un nouveau domino et ton tour est terminé.
- Si tu formes deux disques, tu ne pioches pas de nouvelle pièce et ton tour est terminé.
- Si tu formes trois disques, tu ne pioches pas de nouvelle pièce et tu reposes !

Fin de la partie

Le premier joueur qui n'a plus de domino a gagné !

Dalapapa puzzle

Pour 2 à 10 joueurs de tous âges
10 minutes ou plus

Mise en place

Former un tas au centre de la table avec les 120 dominos. Tous les participants joueront en même temps, mais avec une seule main !

But du jeu

Etre le premier à former devant lui un puzzle constitué de 8 dominos formant un carré de 2 dominos de côté, en respectant les couleurs. On peut décider d'une figure plus grande.

Déroulement de la partie

Au signal de départ, chacun prend un domino au centre de la table et le pose devant lui pour commencer à faire son puzzle. Par la suite, un joueur ne peut prendre en main qu'un seul domino à la fois. Un domino en main doit obligatoirement :

- être placé dans le puzzle devant soi, ou
- être reposé dans le tas au centre de la table.

Il est autorisé de retirer une pièce du puzzle, en respectant le principe « une pièce à la fois ».

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a terminé son puzzle, il a gagné.

Dalapapa Arlequin

Pour 1 à 3 joueurs
durée variable

Mise en place

Séparer le jeu en trois tas de 40 dominos de la façon suivante :

1. les dominos où le nombre de demi-disques bleus et jaunes de chaque face est égal à 4
2. les dominos où le nombre de demi-disques bleus et rouges de chaque face est égal à 4
3. les dominos où le nombre de demi-disques bleus et verts de chaque face est égal à 4

Chaque joueur prend devant lui l'un des tas de 40 dominos.

But du jeu

Reconstituer avec ces 40 dominos un rectangle de 8x10 demi-dominos. La direction des dominos dans la planche est totalement libre.

Les dominos doivent bien sûr respecter les correspondances de couleur avec les dominos contigus.

Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur a réussi à reconstituer une planche.

Dalapapa Alex

Pour 2 à 10 joueurs de tous âges
durée variable

Mise en place

Placer trois ou quatre dominos au centre de la table. Se munir d'un sablier d'environ une minute. Un sablier de Ricochet Robot (un jeu d'Alex Randolph) est parfait. Les joueurs conviennent d'une condition de fin de partie : points à atteindre, nombre de tours, etc.

But du jeu

Tous les joueurs jouent ensemble ; les plus rapides à trouver une solution seront les seuls à marquer des points.

Déroulement de la partie

Un joueur tire deux dominos du sac et les pose visibles à côté du plan de jeu. Tous les joueurs cherchent alors le meilleur gain selon les règles classiques, sans avoir le droit de manipuler les dominos. Quand un joueur a trouvé un score qui lui semble convenable, il annonce ce score puis retourne le sablier. Les autres joueurs disposent alors d'une minute pour trouver un meilleur score.

Lorsque le sablier est terminé, le joueur ayant annoncé le score le plus élevé montre sa solution :

- Si la solution est bonne, le joueur marque les points réclamés.
- Si la solution est mauvaise, le joueur déduit est pénalisé : la première fois il est interdit de jeu lors de la manche suivante, la deuxième fois il se voit déduire de son score le score annoncé, la troisième fois il est jeté dans le lac avec les pieds attachés. Le joueur qui avait annoncé le score immédiatement inférieur propose alors sa solution et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une solution soit valide.

The game of the fourth millennium

A game by François Haffner
for 2 to 4 players
ages 7 years and up
average playing time : 30 minutes

CONTENTS

120 double-sided wooden domino's, called dalapapas - one little cloth pocket - rules of the game.

You will also need pen and paper to note down the scores.

AIM OF THE GAME

Players can score points by placing their dalapapas correctly onto the playing field :

- either by creating discs
- or by creating groups of discs

The first player to reach a certain score (60 to 240 points, agreed before the game) wins the game. 60 point games involving three players take about half an hour.

PLACING RULES

Each dalapapa contains a central disc and 6 semi-discs. Every dalapapa has to touch at least one other dalapapa on the playing field, creating one or more discs. New discs cannot consist of more than one colour.

When placing a dalapapa onto the playing field, a player can create up to 6 new discs.

Two examples of correct moves :



Two examples of incorrect moves :



PLACEMENT

All dalapapas are shuffled in the little pocket and each player draws one dalapapa. The youngest player begins by placing the dalapapa on the playing field. Then, the other players follow clockwise, putting the dalapapas they have drawn onto the gaming field without breaking the placement rules. These first dalapapas merely constitute the starting point of the game and do not yield any points.

As soon as all players have placed their dalapapa, each player draws two dalapapas from the pocket. Now, the real game can begin.

DEVELOPMENT OF THE GAME

Everyone plays in clockwise rotation, starting with the first player. Each player places one of his dalapapas on the playing field without breaking the placement rules.

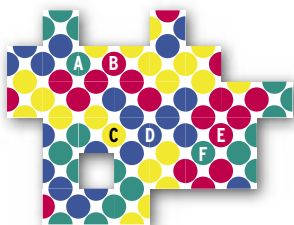
Players can score points by creating **discs** and **disc groups**.

DISC GROUPS

A group of discs contains one or more discs of one and the same colour, constituting an isolated entity without touching semi-discs of the same colour.

The example shown alongside contains 6 groups of discs

- A is worth 1 point
- B is worth 6 points
- C is worth 2 points
- D is worth 7 points
- E is worth 5 points
- F is worth 1 point



SCORING

> Disc points

Each **disc** created by placing a dalapapa, is worth **1 point**.

Furthermore, the player gets **two points per disc as from the third disc**.

In other words : the first two discs are worth one point each while the following discs are worth 2 points. The aim is to create as many discs as possible.

> Group points

When placing a dalapapa creates a **disc group** (see definition above), the player gets **1 point per disc in the group**.

When a player places a dalapapa creating several groups, each group is worth a certain score.

PLACEMENT OF A SECOND DALAPAPA

If a player wants, he can also place his **second dalapapa**, though he has to **pay 4 points**, to do so. Those points will be deducted from his total score. However, sometimes it can be interesting to pay the 4 points if it helps to create several discs or disc groups.

The points of the two dalapapas are calculated separately and then added afterwards. Do not forget to deduct the 4 points from the total score.

Note : by changing the order in which the dalapapas are placed, it is possible to increase your score.

END OF A PLAYER'S TURN

When a player has placed his dalapapas, the disc points and group points are calculated, potential penalties for placing a second dalapapa are deducted and the scores are noted. Then the player draws 1 or 2 dalapapas so as to have 2 dalapapas in his hand.

END OF THE GAME

When a player achieves the score agreed before the game, the game is over. However, the players finish the round so every player has had an equal number of turns.

The winner is the player with the highest score. It is possible to have joint winners.

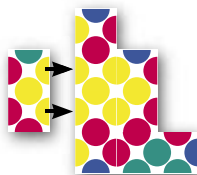
SOME EXAMPLES

Example 1

When placing the dalapapa on the left of the figure, the player gets :

- > Points for discs : 2 points (no bonus)
- > Points for groups : 7 points (the yellow group)

Giving a total score of 9 points.



Example 2

When placing the dalapapa on the left of the figure, the player gets :

- > Points for discs: 4 points
1 punt for each of the first two discs
2 points for the third disc
 - > Points for groups: 8 points
3 points for the red group
5 points for the yellow group
- Giving a total score of 12 points.



CONTENUTO

120 tessere di legno (tipo domino) con doppia faccia: i dalapapà, 1 sacchetto di tessuto per conservarli, le regole del gioco.

Consiglio : prevedere un foglio di carta ed una matita per scrivere i punteggi.

SCOPO DEL GIOCO

Sistemando uno dei loro due dalapapà nell'aera di gioco, i giocatori guadagnano dei punti quando :

- creano dei cerchi e
- creano dei gruppi di cerchi.

Il primo giocatore a raggiungere o superare il punteggio deciso prima dell'inizio del gioco (tra 60 e 240 punti) vince la partita. Una partita con 3 giocatori e 60 punti dura più o meno 30 minuti.

MOSSE AUTORIZZATE

Su ogni dalapapà sono disegnati un cerchio intero centrale e 6 semicerchi. Ogni dalapapà messo in gioco deve toccare almeno un altro dalapapà in modo di creare da uno a sei nuovi cerchi.

Ogni nuovo cerchio deve essere di un unico colore.

Esempi di mosse autorizzate :



Esempi di mosse non autorizzate :



PREPARAZIONE

Tutti i dalapapà vengono inseriti e mescolati nel sacchetto. Ogni giocatore ne prende uno a caso. Poi, il più giovane pone sul tavolo il dalapapà che ha estratto dal sacchetto. Così fanno anche gli altri giocatori in senso orario e successivamente, rispettando le regole del gioco come definite nel paragrafo precedente. I dalapapà che vengono messi in gioco in questa prima fase non producono punti in quanto trattasi di mosse di preparazione per definire l'aera di gioco.

Conclusa la prima fase, ogni giocatore prende a caso nel sacchetto due nuovi dalapapà. La partita può quindi iniziare.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca uno dopo l'altro, in senso orario, iniziando dal primo giocatore. Arrivato il suo turno, il giocatore mette in gioco uno dei suoi due dalapapà, rispettando le regole del gioco.

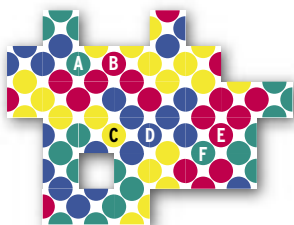
I giocatori guadagnano dei punti quando creano dei **cerchi** o dei **gruppi di cerchi**.

GRUPPO DI CERCHI

Viene definito gruppo di cerchi un insieme di cerchi dello stesso colore, vicini tra di loro e che non siano a contatto con alcun semicerchio dello stesso colore.

Nell' esempio a destra, si vedono 6 gruppi di cerchi.

- A vale 1 punto
- B vale 6 punti
- C vale 2 punti
- D vale 7 punti
- E vale 5 punti
- F vale 1 punto



PUNTI GUADAGNATI

> Cerchi

Ogni **cerchio** creato nel momento della messa in gioco del dalapapà produce **1 punto**.

Peraltro il giocatore guadagna **1 punto bonus** per ogni cerchio creato **a partire dal terzo**.

In altri termini, i due primi cerchi producono ciascuno 1 punto mentre dal terzo producono 2 punti. Lo scopo è dunque di creare un massimo di cerchi interi.

> Gruppi di cerchi

Quando un dalapapà messo in gioco crea **un gruppo di cerchi** (vedi definizione nel riquadro qui sopra), il giocatore guadagna **1 punto per ogni cerchio** di questo gruppo.

Se un giocatore crea più di un gruppo nello stesso tempo grazie alla sua mossa, ciascuno di questi gruppi fa guadagnare punti.

MOSSA FACOLTATIVA DEL SECONDO DALAPAPÀ

Se un giocatore lo desidera, può giocare il suo **secondo dalapapà**, ma deve **pagare 4 punti** che dovrà sottrarre dal suo punteggio. Questa azione può rivelarsi interessante se permette di creare numerosi gruppi e quindi guadagnare più dei 4 punti di penalità.

I punti guadagnati da ciascuno dei due dalapapà sono conteggiati separatamente e poi addizionati senza dimenticare di dedurre la penalità di 4 punti dal totale.

Consiglio: scegliete con attenzione l'ordine nel quale mettete in gioco i vostri due dalapapà in quanto può cambiare il vostro totale.

FINE DEL TURNO DEL GIOCATORE

Quando il giocatore ha finito di giocare, si riportano sul foglio dei punteggi i punti guadagnati per i cerchi e per i gruppi di cerchi creati, senza dimenticare l'eventuale penalità di 4 punti se è stato giocato il secondo dalapapà.

Poi il giocatore prende 1 o 2 dalapapà dal sacchetto in modo di averne sempre due in mano. Inizia quindi il turno del giocatore successivo.

FINE DELLA PARTITA

Se un giocatore raggiunge o supera il punteggio deciso prima dell'inizio del gioco (tra 60 e 240 punti), la partita è terminata. Però, la partita finisce solo quando tutti i giocatori hanno giocato lo stesso numero di turni.

Vince il giocatore con il punteggio più alto. Ci possono essere degli ex æquo.

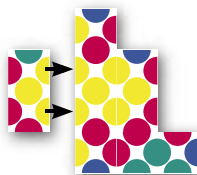
ALCUNI ESEMPI

Esempio 1

Mettendo in gioco la tessera a sinistra, il giocatore guadagnerà :

- > Punti per cerchi : 2 punti (senza bonus)
- > Punti per gruppi : 7 punti (il gruppo giallo)

Quindi un totale di 9 punti.



Esempio 2

Mettendo in gioco la tessera a sinistra, il giocatore guadagnerà :

- > Punti per cerchi : 4 punti
1 punto per i due primi cerchi
2 punti per il terzo cerchio.
- > Punti per gruppi : 8 punti
3 punti per il gruppo rosso,
5 punti per il gruppo giallo.

Quindi un totale di 12 punti.



El juego del cuarto milenio

Un juego de François Haffner
De 2 a 4 jugadores
a partir de 7 años y adultos
Duración aproximada: 30 minutos

CONTENIDO

120 fichas de madera tipo dominó de doble cara: los dalapapas - 1 bolsa de tela para guardar - reglas de juego.
Es necesario disponer de lápiz y papel para anotar las puntuaciones.

PRINCIPIOS Y OBJETIVO DEL JUEGO

Colocando con habilidad los dalapapas en la superficie de juego, los jugadores se anotan puntos:

- al crear discos y
- al crear grupos de discos.

El primer jugador que logre obtener un número de puntos acordado de antemano (entre 60 y 240) gana la partida. Una partida de 3 jugadores a 60 puntos dura alrededor de 30 minutos.

REGLAS DE COLOCACIÓN

En cada dalapapa hay un disco central y 6 mitades de disco. Cada dalapapa colocado debe tocar al menos otro dalapapa de tal forma que se crean uno o varios discos. Cada disco nuevo debe ser de un solo color.

Colocando un dalapapa en la superficie de juego, se pueden crear de 1 a 6 discos nuevos.

Dos ejemplos de colocación correcta:



Dos ejemplos de colocación incorrecta:



PREPARACIÓN

Se mezclan todos los dalapapas en la bolsa y cada jugador saca uno. Comienza el jugador de menos edad, poniendo el dalapapa que ha sacado en la mesa. A continuación, los otros jugadores, por turno y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, ponen el dalapapa que han sacado respetando las reglas de colocación. Los dalapapas así colocados no proporcionan ningún punto. Simplemente constituyen la posición de partida.

Una vez completado esto, cada uno saca dos dalapapas de la bolsa y puede comenzar la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

El turno de juego empieza en el primer jugador y continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada participante juega poniendo uno de sus dos dalapapas en la mesa respetando las reglas de colocación.

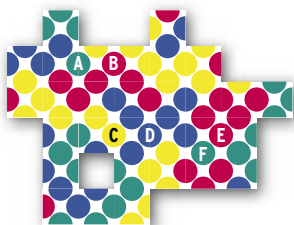
Los jugadores se anotan puntos creando **discos y grupos de discos**

GRUPO DE DISCOS

Un grupo de discos contiene uno o más discos de un único color que constituye(n) una unidad aislada sin tocar semidisks del mismo color.

En el ejemplo que se presenta aquí, encontramos 6 grupos de discos.

- A vale 1 punto
- B vale 6 puntos
- C vale 2 puntos
- D vale 7 puntos
- E vale 5 puntos
- F vale 1 punto



CÓMO SE GANAN PUNTOS

> Puntos de discos

Cada disco que se crea al colocar el dalapapa proporciona **1 punto**.

Además, el jugador se anota **1 punto de bonificación** por disco **a partir del tercer disco** creado.

En otras palabras, los dos primeros discos proporcionan 1 punto cada uno, mientras que los discos siguientes proporcionan 2 puntos. Por tanto, conviene crear el mayor número de discos posible.

> Puntos de grupos

Cuando la colocación del dalapapa crea **un grupo de discos** (véase la definición anterior), el jugador se anota **1 punto por cada disco** de este grupo.

Si un jugador coloca un dalapapa que crea varios grupos al mismo tiempo, cada uno de estos grupos proporciona puntos de grupo.

COLOCACIÓN OPCIONAL DEL SEGUNDO DALAPAPA

Si el jugador lo desea, puede jugar el **segundo dalapapa**, pero para esto debe **pagar 4 puntos**, que restará de su puntuación total. A veces resulta interesante pagar esta penalización de 4 puntos si esto permite crear muchos discos o grupos de discos.

Los puntos que se ganan con cada uno de los dos dalapapas se contabilizan por separado y luego se suman, sin olvidar restar del total la penalización de 4 puntos.

Nota : elige bien el orden de colocación de los dos dalapapas, ya que esto puede cambiar tu puntuación.

FIN DEL TURNO DEL JUGADOR

Cuando el jugador ha terminado, se suman los puntos de discos y los puntos de grupos ganados, sin olvidar la posible penalización por el segundo dalapapa, y se anota este total en la hoja de puntuaciones. A continuación, el jugador toma 1 o 2 dalapapas para volver a tener dos. Entonces le toca el turno al siguiente jugador, que tiene que colocar a su vez uno de sus dalapapas o los dos.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador llega a o pasa de la puntuación acordada de antemano, termina la partida. Sin embargo, se continúa jugando hasta el último participante, de tal forma que cada uno haya jugado el mismo número de turnos.

El ganador es el jugador que haya obtenido la puntuación más alta. Puede haber empates.

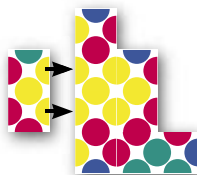
EJEMPLOS

Ejemplo 1

Al colocar la ficha a la izquierda de la figura, el jugador obtiene :

- > Puntos de discos : 2 puntos (no hay bonificación)
- > Puntos de grupos : 7 puntos (el grupo amarillo)

Es decir, un total de 9 puntos.



Ejemplo 2

Al colocar la ficha a la izquierda de la figura, el jugador obtiene :

- > Puntos de discos : 4 puntos
1 punto por cada uno de los dos primeros discos
2 puntos por el tercer disco.
- > Puntos de grupos : 8 puntos
3 puntos por el grupo rojo,
5 puntos por el grupo amarillo.

Es decir, un total de 12 puntos.



Het spel van het vierde millennium

Een spel van François Haffner
voor 2 tot 4 spelers
vanaf 7 jaar
gemiddelde speelduur : 30 minuten

INHOUD (VAN HET SPEL)

120 dubbelzijdige houten dominostenen, dalapapa's genaamd - 1 stoffen opbergzakje - de spelregels.

Voorzie ook pen en papier om de scores te noteren.

PRINCIPE EN DOEL VAN HET SPEL

De spelers scoren punten door hun dalapapa's correct op het speelveld te plaatsen :

- als ze schijven maken
- als ze groepen van schijven maken

De eerste speler die een op voorhand afgesproken aantal punten scoort (tussen 60 en 240 punten) wint het spel. Een spel met 3 spelers en 60 punten duurt ongeveer een half uur.

PLAATSINGSREGELS

Op elke dalapapa staat een centrale schijf en 6 halve schijven. Elke dalapapa moet ten minste één andere dalapapa op het spelbord raken zodat er een of meer schijven ontstaan. Elke nieuwe schijf mag slechts uit één kleur bestaan.

Wanneer men een dalapapa op het spelbord legt, kan men 1 tot 6 nieuwe schijven creëren.

Twee voorbeelden van toegestane zetten :



Twee voorbeelden van verboden zetten :



PLAATSING

Alle dalapapa's worden geschud in het zakje. Elke speler trekt een eerste dalapapa. De jongste speler begint door de dalapapa die hij heeft getrokken op het speelveld te plaatsen. Daarna leggen de andere spelers om beurten en in wijzerzin de dalapapa die ze hebben getrokken zonder daarbij de plaatsingsregels te overtreden. De dalapapa's die zo worden geplaatst, brengen geen punten op. Ze vormen slechts het startpunt van het spel.

Zodra iedereen zijn dalapapa heeft geplaatst, neemt elke speler twee dalapapa's uit het zakje en kan het echte spel beginnen.

VERLOOP VAN HET SPEL

Alle spelers spelen om beurten en in wijzerzin, te beginnen bij de eerste speler. Ze leggen een van beide dalapapa's op het speelveld, rekening houdend met de plaatsingsregels.

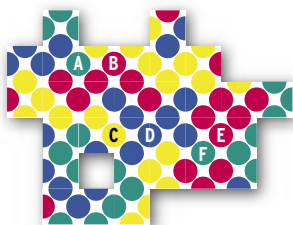
Spelers scoren punten door **schijven** en **schijfgroepen** te creëren.

SCHIJFGROEPEN

Een schijfgroep bestaat uit één of meer schijven van één bepaalde kleur, die samen een gesloten geheel vormen, zonder een andere halve schijf van dezelfde kleur te raken.

Het voorbeeld hiernaast omvat 6 schijfgroepen.

- A is 1 punt waard
- B is 6 punten waard
- C is 2 punten waard
- D is 7 punten waard
- E is 5 punten waard
- F is 1 punt waard



PUNTENTELLING

> Schijfpunten

Elke schijf die door het plaatsen van een dalapapa ontstaat, brengt **1 punt** op.

Bovendien krijgt de speler **vanaf de derde schijf 1 bonuspunt** per schijf.

Met andere woorden: de eerste twee schijven brengen elk 1 punt op, de volgende schijven brengen 2 punten op. Het is dus de bedoeling om zo veel mogelijk schijven te creëren.

> Groepsunten

Wanneer het plaatsen van een dalapapa **een schijfgroep** creëert (zie definitie hierboven), krijgt de speler **1 punt per schijf** in de groep.

Als een speler een dalapapa plaatst die meerdere groepen creëert, brengt elk van de groepen groepsunten op.

EVENTUELE PLAATSING VAN EEN TWEEDE DALAPAPA

Als de speler dat wenst, kan hij ook zijn **tweede dalapapa**, plaatsen maar daarvoor moet hij **4 punten betalen**, die worden afgetrokken van de totale score. Het is soms interessant om die boete van 4 punten te betalen als men op die manier verschillende schijven of schijfgroepen kan creëren.

De punten van de twee dalapapa's worden afzonderlijk berekend en daarna samengeteld. Vergeet niet om de 4 strafpunten van het totaal af te trekken.

Opmerking: door de volgorde waarin de dalapapa's worden geplaatst aan te passen, kunt u uw score verhogen.

EINDE VAN DE BEURT

Wanneer een speler gespeeld heeft, telt men de schijfpunten en groepsunten op, trekt men eventuele strafpunten voor de tweede dalapapa af en noteert men de score op een blad papier. Daarna trekt speler 1 of 2 dalapapa's om zijn hand aan te vullen tot twee. Daarna is het de beurt aan de volgende speler om een of twee dalapapa's te plaatsen.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler de oorspronkelijk afgesproken score behaalt, is het spel afgelopen. De ronde wordt echter nog uitgespeeld zodat iedereen evenveel beurten heeft gekregen.

De winnaar is de speler met de hoogste score. Er kan een ex aequo zijn.

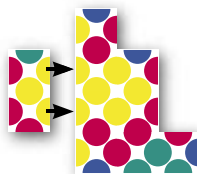
ENKELE VOORBEELDEN

Voorbeeld 1

Wanneer hij de dalapapa links tegen de figuur zet, krijgt de speler in het totaal:

- > Punten voor schijven: 2 punten (geen bonus)
- > Punten voor groepen: 7 punten (de gele groep)

Hetzij een totaal van 9 punten



Voorbeeld 2

Wanneer hij de dalapapa links tegen de figuur zet, krijgt de speler in het totaal:

- > Punten voor schijven: 4 punten
1 punt voor elk van de eerste twee schijven
2 punten voor de derde schijf
- > Punten voor groepen: 8 punten
3 punten voor de rode groep
5 punten voor de gele groep
hetzij een totaal van 12 punten.



Das Spiel des vierten Jahrtausends

Ein Spiel von François Haffner
für 2 bis 4 Spieler
ab 7 Jahren und für Erwachsene
voraussichtliche Dauer: 30 Minuten

PACKUNGSIHALT

120 doppelseitige Dominosteine aus Holz: die Dalapapas - 1 Stoffsäckchen zum Aufräumen - die Spielregeln
Bitte noch ein Blatt und Stift bereitlegen, um die Punkte zu notieren!

ZIEL DES SPIELES

Die Dalapapas müssen geschickt auf der Spielfläche angeordnet werden, denn die Spieler gewinnen zweifach Punkte durch:

- Das Legen von gleichfarbigen Kreisen und
- Das Legen von ganzen Kreisgruppen.

Der erste Spieler, dem es gelingt, eine vor dem Spielbeginn festgelegte Anzahl von Punkten (zum Beispiel zwischen 60 und 240 Punkten) zu erreichen, hat gewonnen! Ein Spiel mit 3 Teilnehmern und einer festgelegten Punktzahl von 60 dauert ungefähr 30 Minuten.

AUFSTELLUNG

Auf jedem Dalapapa ist ein Kreis in der Mitte gezeichnet, weiterhin 6 halbe Kreise am Rand. Jeder Dalapapa soll so gelegt werden, dass mit jedem angefügten Dalapapa mindestens ein weiterer Kreis geschaffen wird. Natürlich darf der geschaffene Kreis nur eine Farbe haben, und nicht aus verschiedenen Farben zusammgelegt werden.

Mit jedem neuen Dalapapa können zwischen 1 und 6 neuer Kreise geschaffen werden.

Zwei erlaubte Beispiele:



Zwei Beispiele, die nicht erlaubt sind:



VORBEREITUNG

Alle Dalapapas werden im Säckchen gemischt. Jeder Spieler nimmt einen ersten Dalapapa. Der jüngste Spieler beginnt, indem er sein Dalapapa auf den Tisch legt. Anschließend legen die übrigen Spieler, einer nach dem anderen und im Uhrzeigersinn, ihren Dalapapa auf die Spielfläche, die aufgeführten Spielregeln - wie oben gezeigt - müssen dabei natürlich beachtet werden. Die erste Runde im Legen von Dalapapas bringen den Spielern jedoch noch keine Punkte. Die Kärtchen bedeuten nur die Ausgangsbasis für den weiteren Spielablauf.

Sobald jeder Spieler seinen ersten Dalapapa gelegt hat, darf er zwei weitere Dalapapas aus dem Säckchen nehmen und das Spiel kann beginnen.

ABLAUF DES SPIELES

Jeder Spieler darf jetzt einen seiner zwei Dalapapas an den bereits auf den Tisch gelegten Dalapapa anfügen. Mit jedem gewonnenen vollständigen **Kreis** oder gar **Gruppen von Kreisen** erzielt der Spieler Punkte. Regelmäßig werden weitere ein oder zwei Dalapapas aus dem Säckchen von den übrigen Spielern genommen, je nachdem wie viele Dalapapas der Spieler, der an der Reihe ist, gelegt hat.

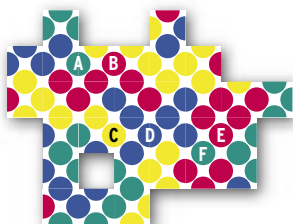
Gespielt wird im Uhrzeigersinn gemäß den gezeigten Spielregeln.

KREISGRUPPEN

Kreisgruppen setzen sich aus mehreren Kreisen gleicher Farben zusammen. Verschiedenfarbige Kreise zählen nicht, außerdem sind mindestens 2 Kreise für eine Gruppe erforderlich.

Im Beispiel rechts zählen wir sechs Kreisgruppen mit folgender Wertung:

- A zählt 1Punkte
- B zählt 6 Punkte
- C zählt 2 Punkte
- D zählt 7 Punkte
- E zählt 5 Punkte
- F zählt 1 Punkt



DIE GEWONNENEN PUNKTE

> Punkte für geschaffene Kreise

Jeder Kreis, den ein Dalapapa Spieler gelegt hat, zählt **1 Punkt**.

Darüber hinaus erhält jeder Spieler einen **Bonuspunkt** ab dem dritten geschaffenen Kreis. Also zählen die ersten 2 geschaffenen Kreise nur **1 Punkt**, alle weiteren geschaffenen Kreise zählen jeweils **2 Punkte** Ziel ist es, soviel Kreise wie möglich zu schaffen.

> Punkte für geschaffene Kreisgruppen

Wenn der Dalapapa Spieler eine Kreisgruppe legt (wie im oben stehenden Beispiel), erhält der Spieler **1 Punkt** für jeden Kreis in dieser Gruppe.

Wenn der Spieler mehrere Gruppen gleichzeitig legt, zählt natürlich jeder geschaffene Kreis, unabhängig wie viele Gruppen gebildet wurden.

ZUSÄTZLICHES LEGEN EINES ZWEITEN DALAPAPA

Wenn der Spieler wünscht, einen zweiten Dalapapa zu spielen, kann er dies nur gegen Bezahlung von **4 Punkten** erreichen. Diese werden ihm von seinem Ergebnis abgezogen. Warum sollte ein Spieler dies tun? Das Legen eines zweiten Dalapapa kann dann interessant sein, wenn zahlreiche weitere Kreise oder Kreisgruppen geschaffen werden können.

Die Gesamtabrechnung erfolgt getrennt für jeden Dalapapa, anschließend zählt man beide zusammen und vergisst natürlich nicht, die Bezahlung des zweiten Dalapapas mit vier Punkten vom Gesamtergebnis abzuziehen.

Anmerkung: wählen Sie genau die Anordnung Ihrer Dalapapas, das Gesamtergebnis hängt hiervon ab!

DIE SPIELREIHE

Wichtig ist, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl von Dalapapas hat. Legt der Spieler ein bzw zwei Dalapapas, nehmen die übrigen Spieler ebenfalls ein bzw zwei Dalapapas in ihre Hand. Sobald ein Spieler alle seine Dalapapas gelegt hat, ist die Runde zu Ende und man zählt die gelegten Kreise und Kreisgruppen zusammen. Abgezogen werden die 4 Punkte für das mögliche zweite Dalapapa Spiel. Notiert wird alles auf dem Blatt Papier. Anschließend werden von allen übrigen Spielern die zusätzlichen Dalapapas zusammen gezählt und abgerechnet.

ABSCHLUSS DES SPIELES

Sobald ein Spieler die zu Beginn des Spieles festgelegte Anzahl von Punkten erreicht hat, ist die Partie zu Ende. Jedoch lässt man auch noch die übrigen Spieler ihre Dalapapas zu Ende legen, damit jeder Spieler gleich häufig zum Zuge kam.

Gewinner ist der Spieler, der das höchste Ergebnis erreicht hat, vielleicht gibt es auch einen zweiten Spieler, der genau soviel Punkte erreicht. In diesem Falle gibt es zwei Gewinner!

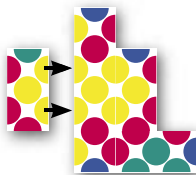
Einige Beispiele

Beispiel 1

Der Spieler erhält durch das Anfügen des Dalapapas folgende Punkte:

- > Punkte für Kreise: 2 Punkte (ohne Bonus)
- > Punkte für Gruppen: 7 Punkte (die gelbe Gruppe)

Insgesamt erhält der Spieler mit dieser Anordnung 9 Punkte.



Beispiel 2

Der Spieler erhält durch das Anfügen des Dalapapas folgende Punkte:

- > Punkte für Kreise: 4 Punkte
1 Punkt für jeden der ersten beiden Kreise
2 Punkte für den dritten Kreis
- > Punkte für Gruppen: 8 Punkte
3 Punkte für die rote Gruppe,
5 Punkte für die gelbe Gruppe.

Insgesamt erhält der Spieler 12 Punkte.

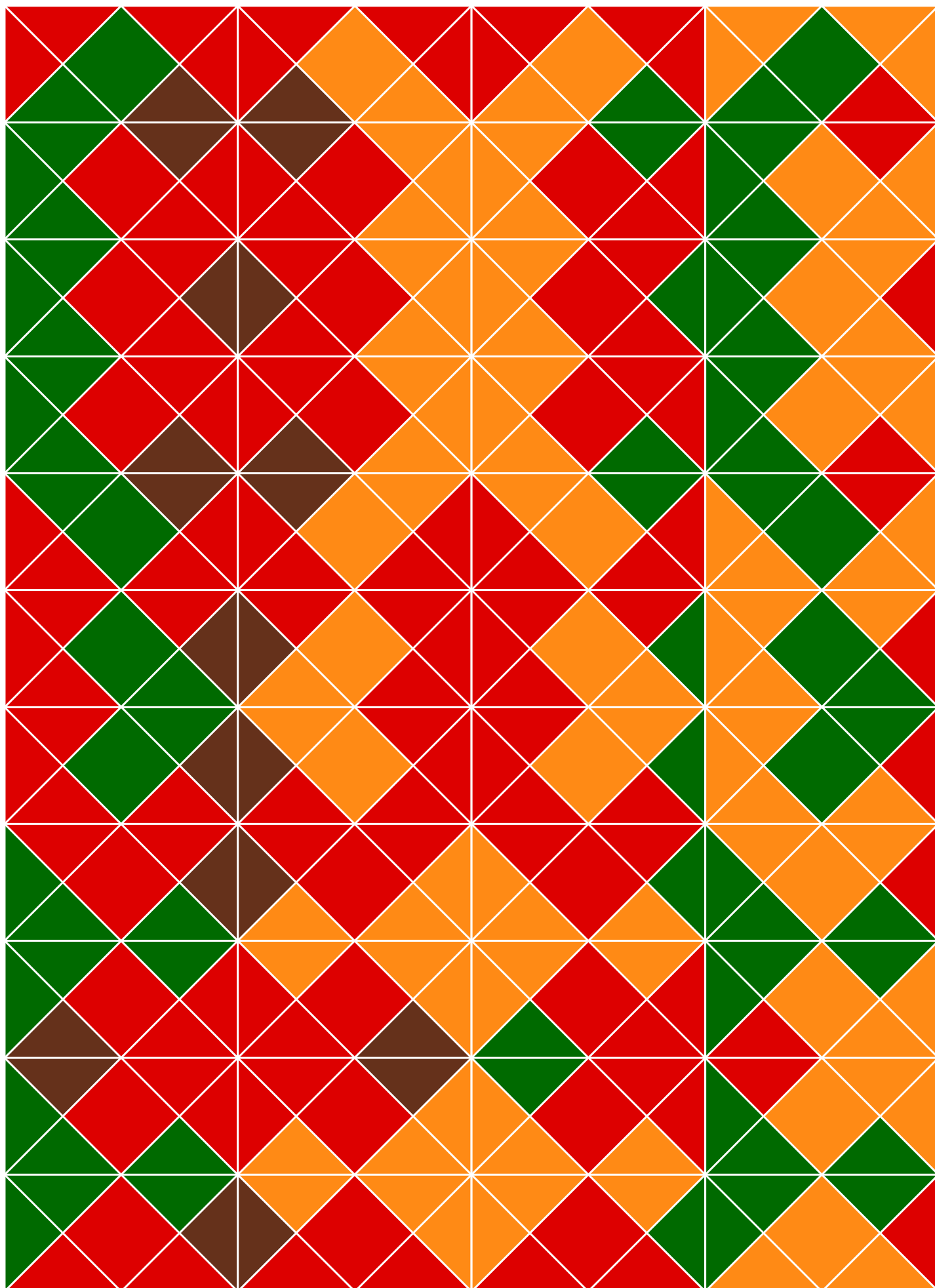


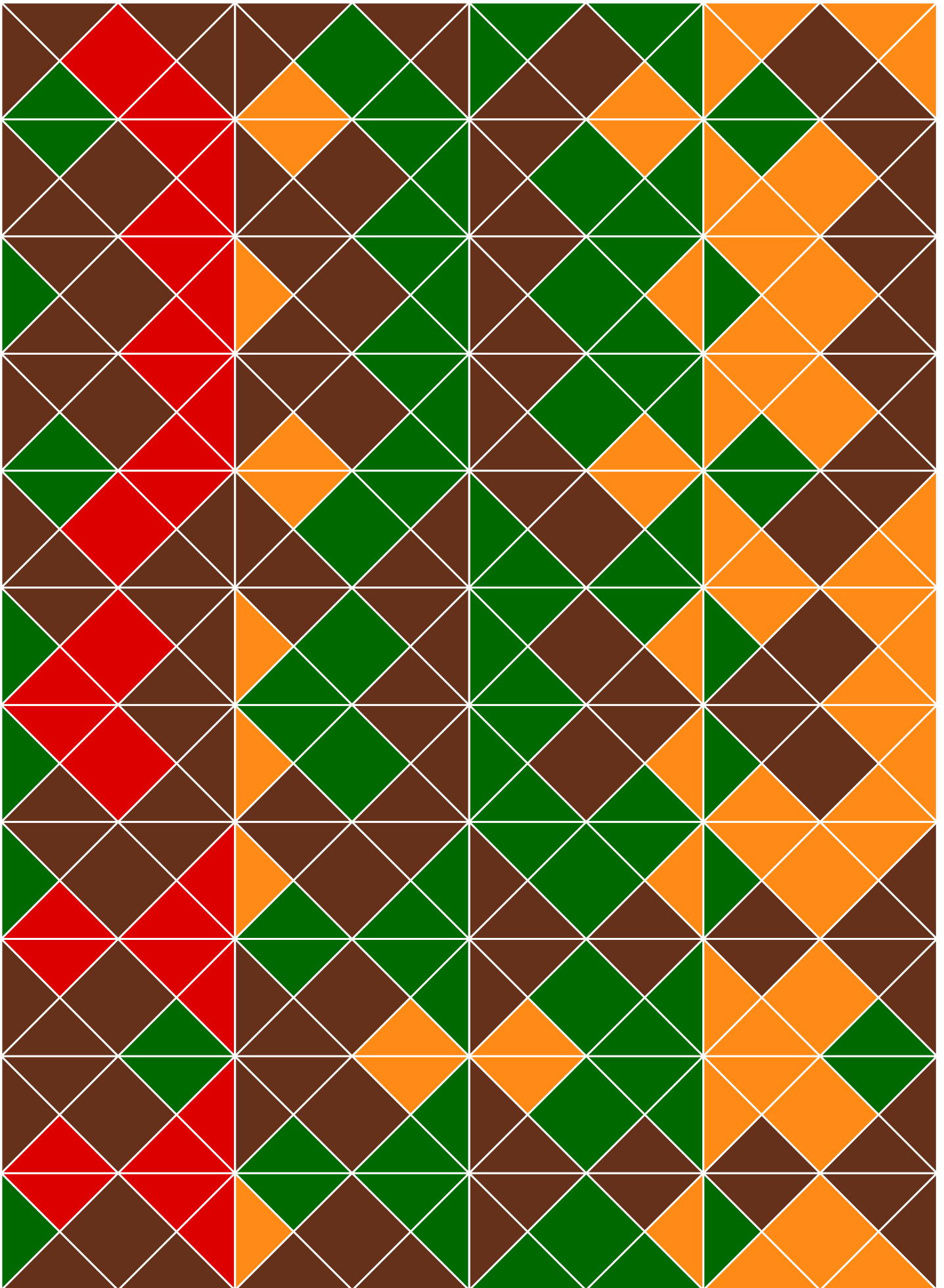
Carrés

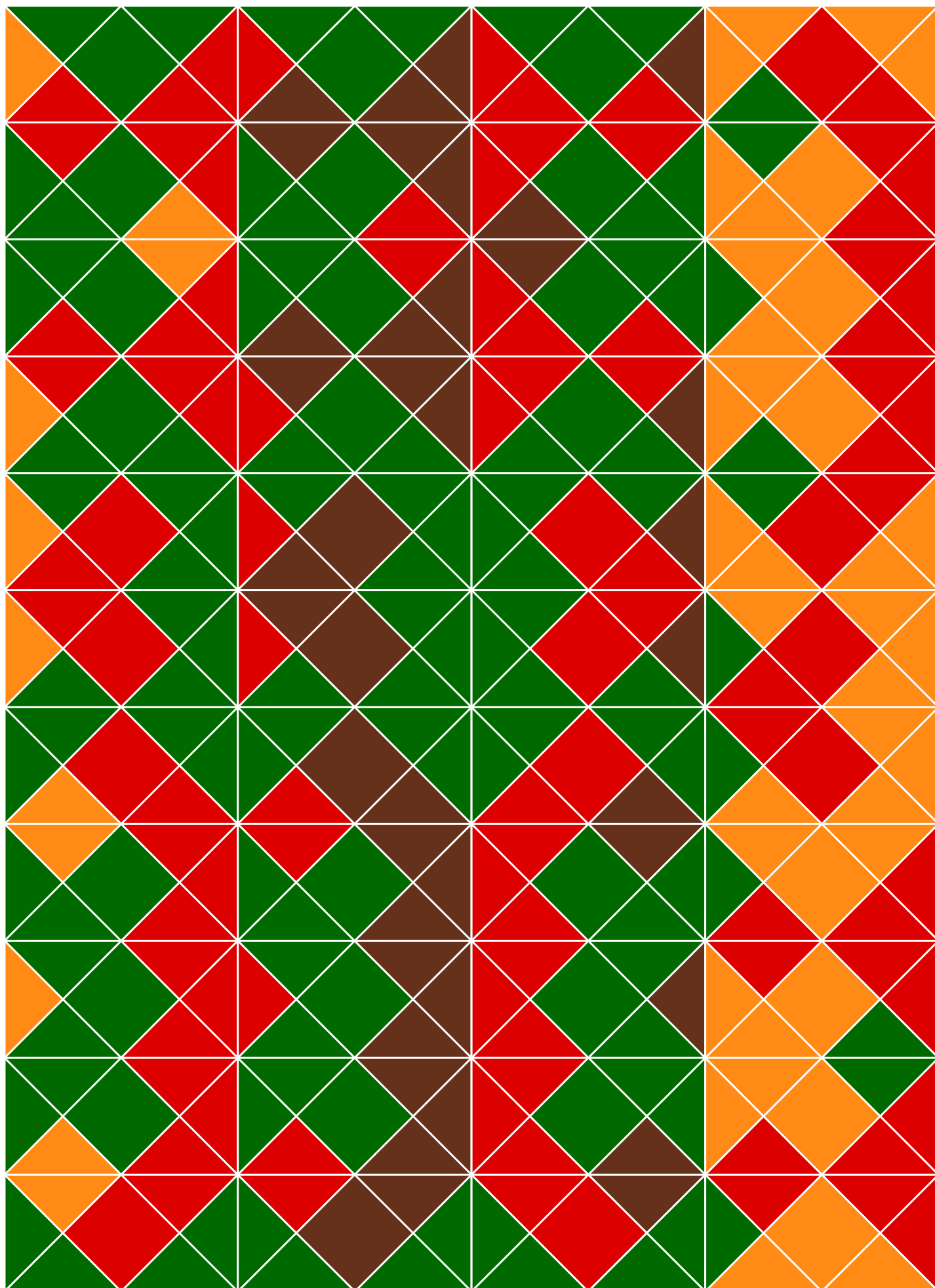
Rouge Orange Vert Brun

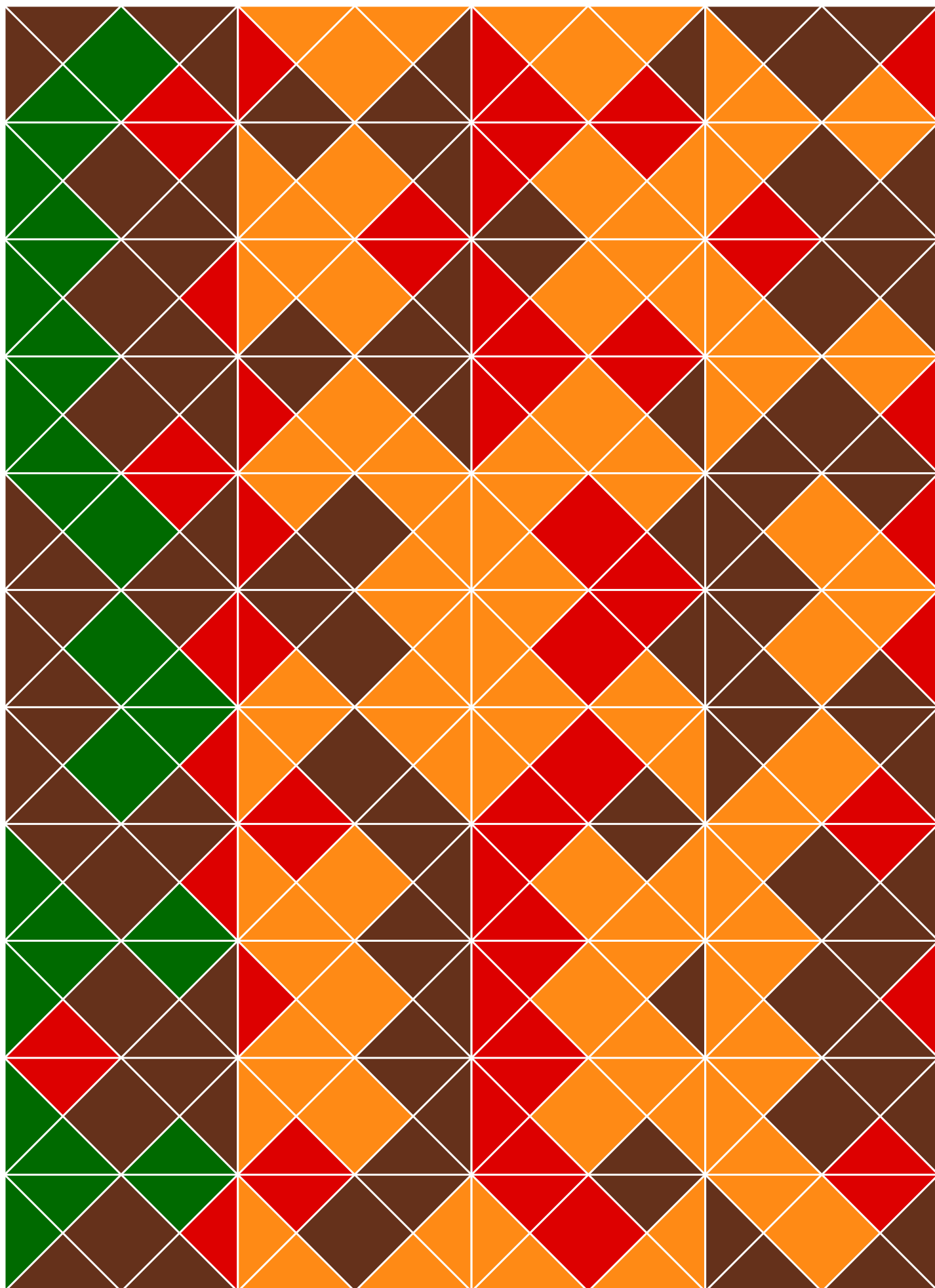
6 planches

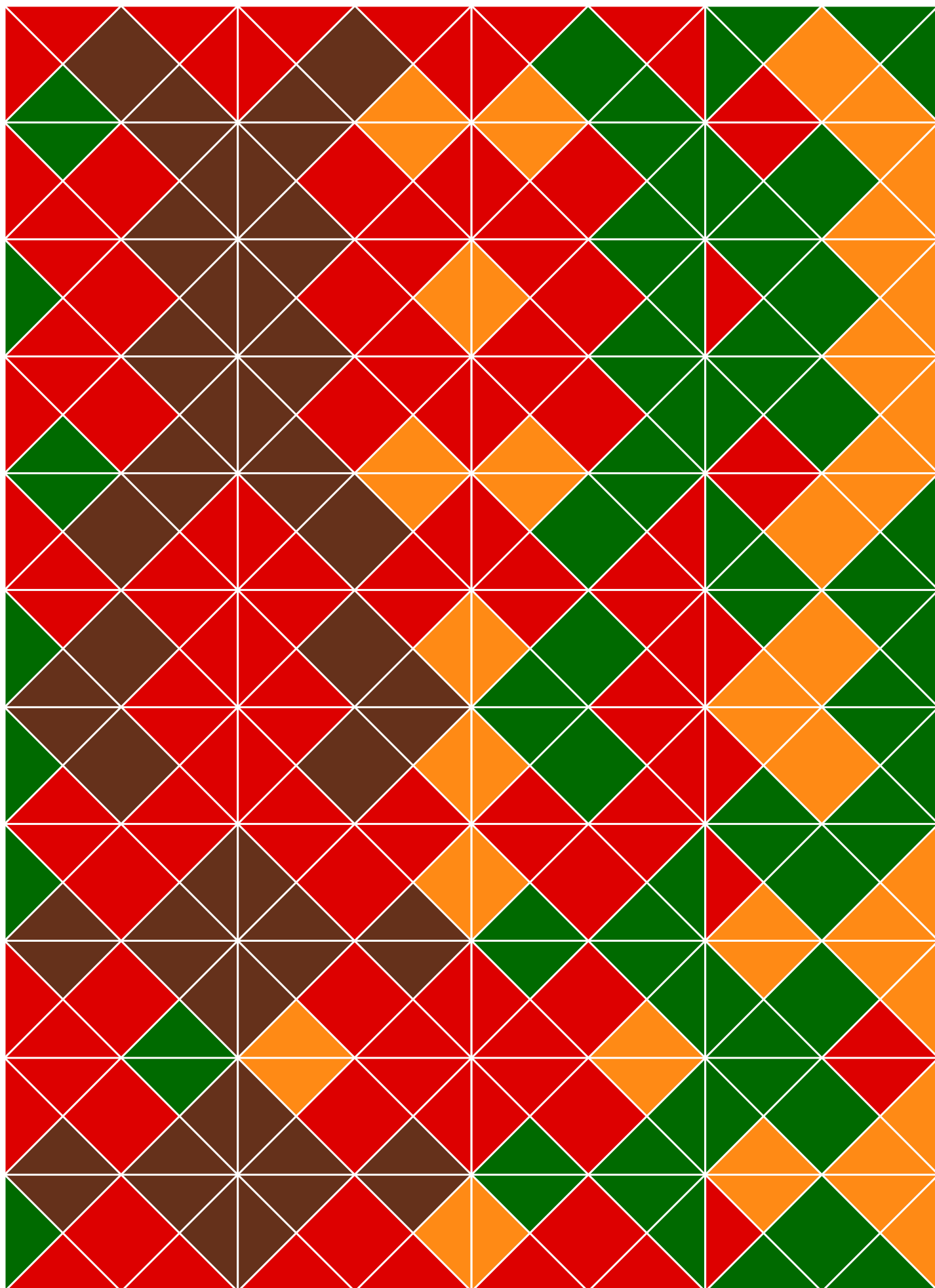
*Dessin original,
malheureusement
fortement déconseillé
pour les Daltoniens*

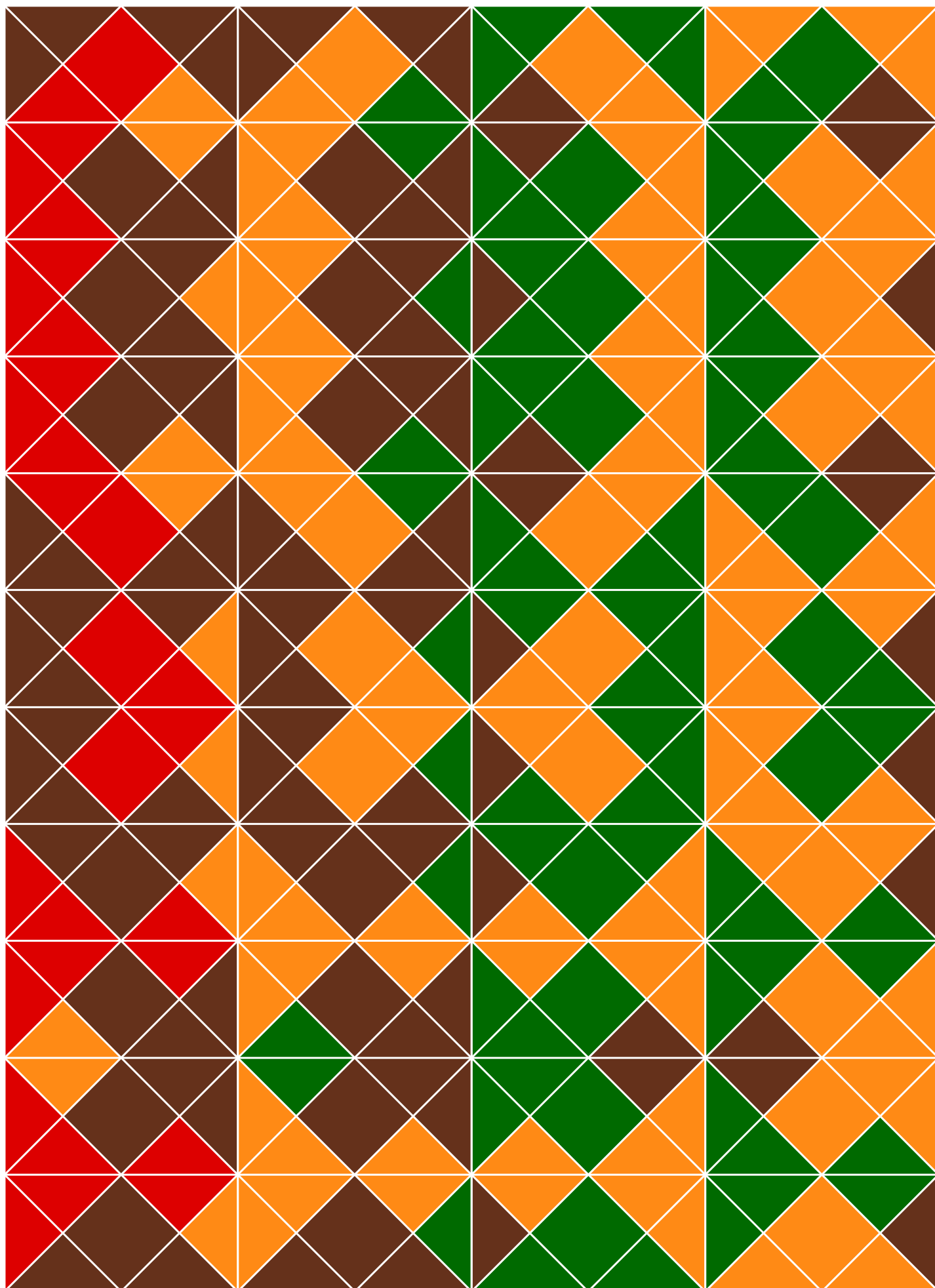












Feuille de score

7		8		9	
6	27	28	29	30	10
	26	51	52	31	
5	25	50	53	32	11
	24	49	54	33	
4	23	48	55	34	12
	22	47	56	35	
3	21	46	57	36	13
	20	45	58	37	
2	19	44	59	38	14
	18	43	60	39	
1	17	42	41	40	15
	16	18	17	16	

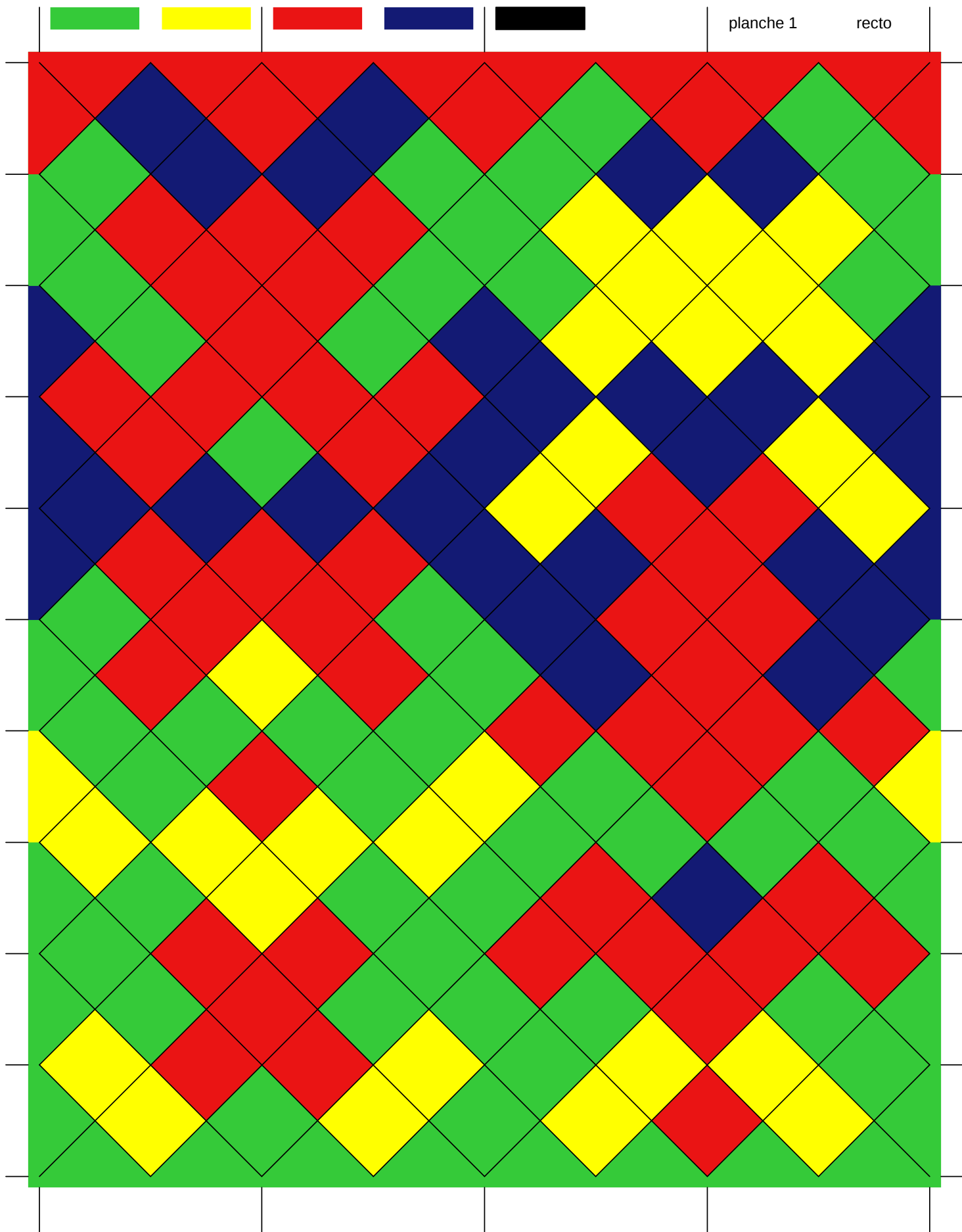
Dalapapa – un jeu de François Haffner – décembre 2003 – plateau de score

Carrés

Rouge Jaune Vert Bleu

Fond noir

6 planches



verso

planche 1

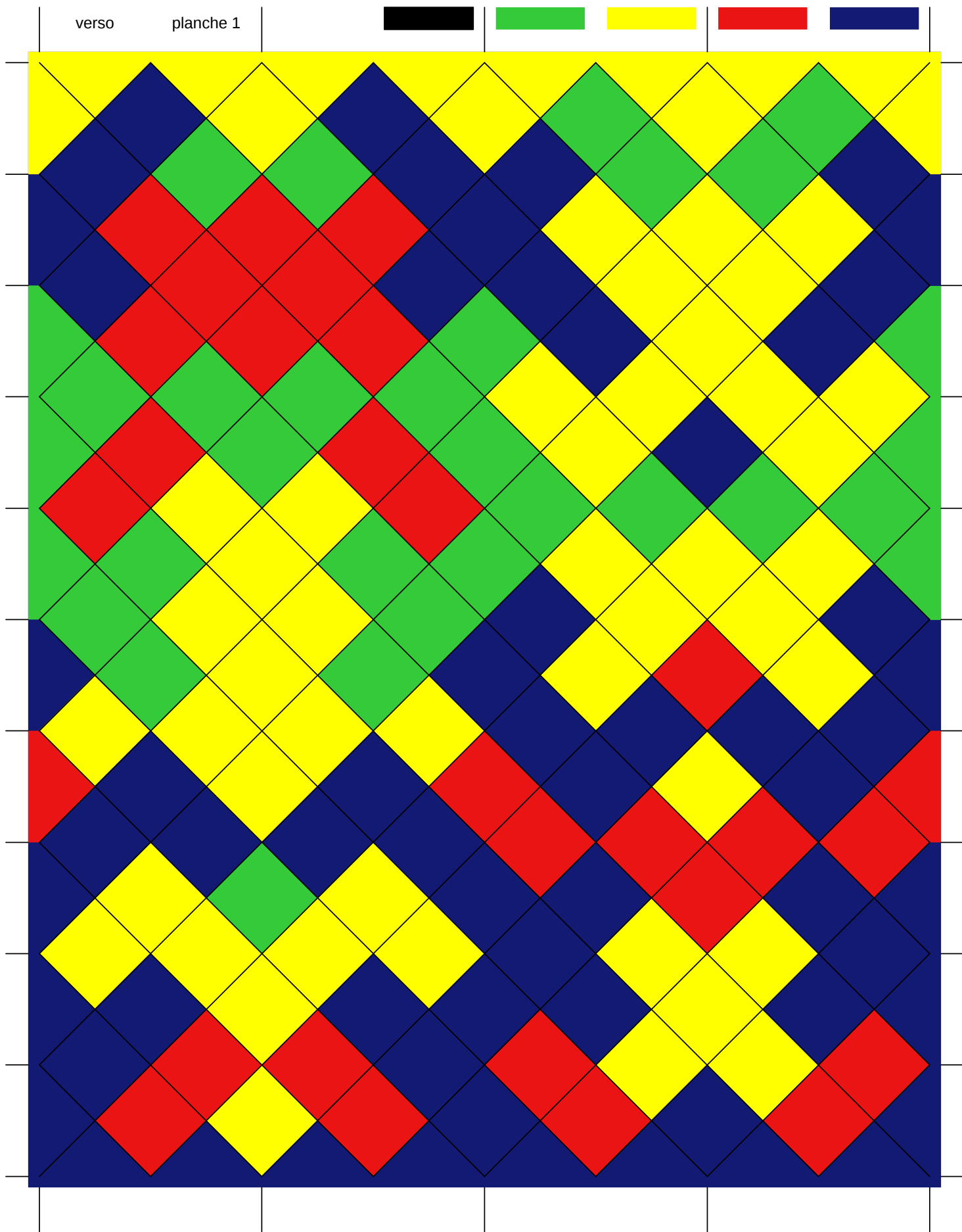
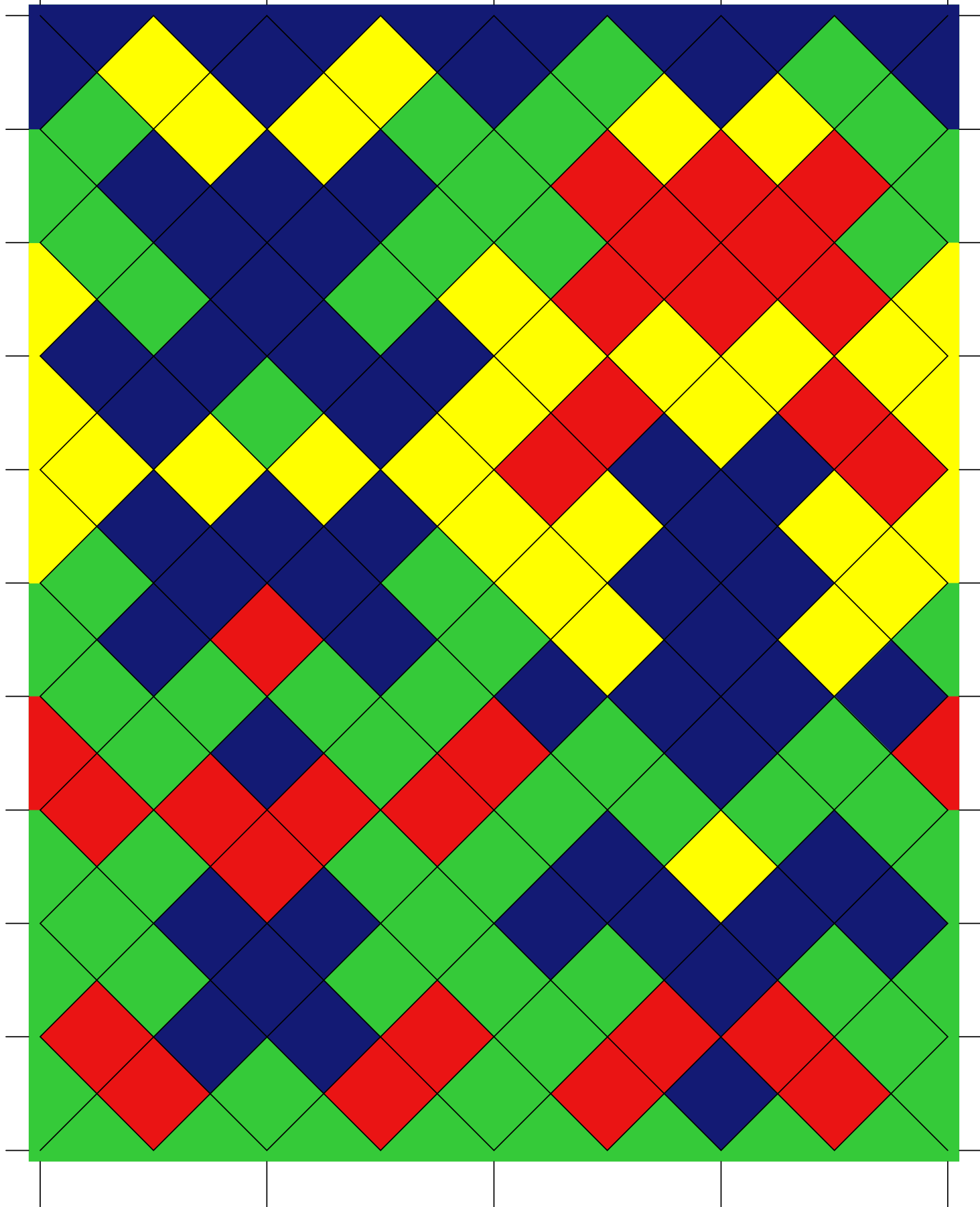




planche 2 recto



verso

planche 2

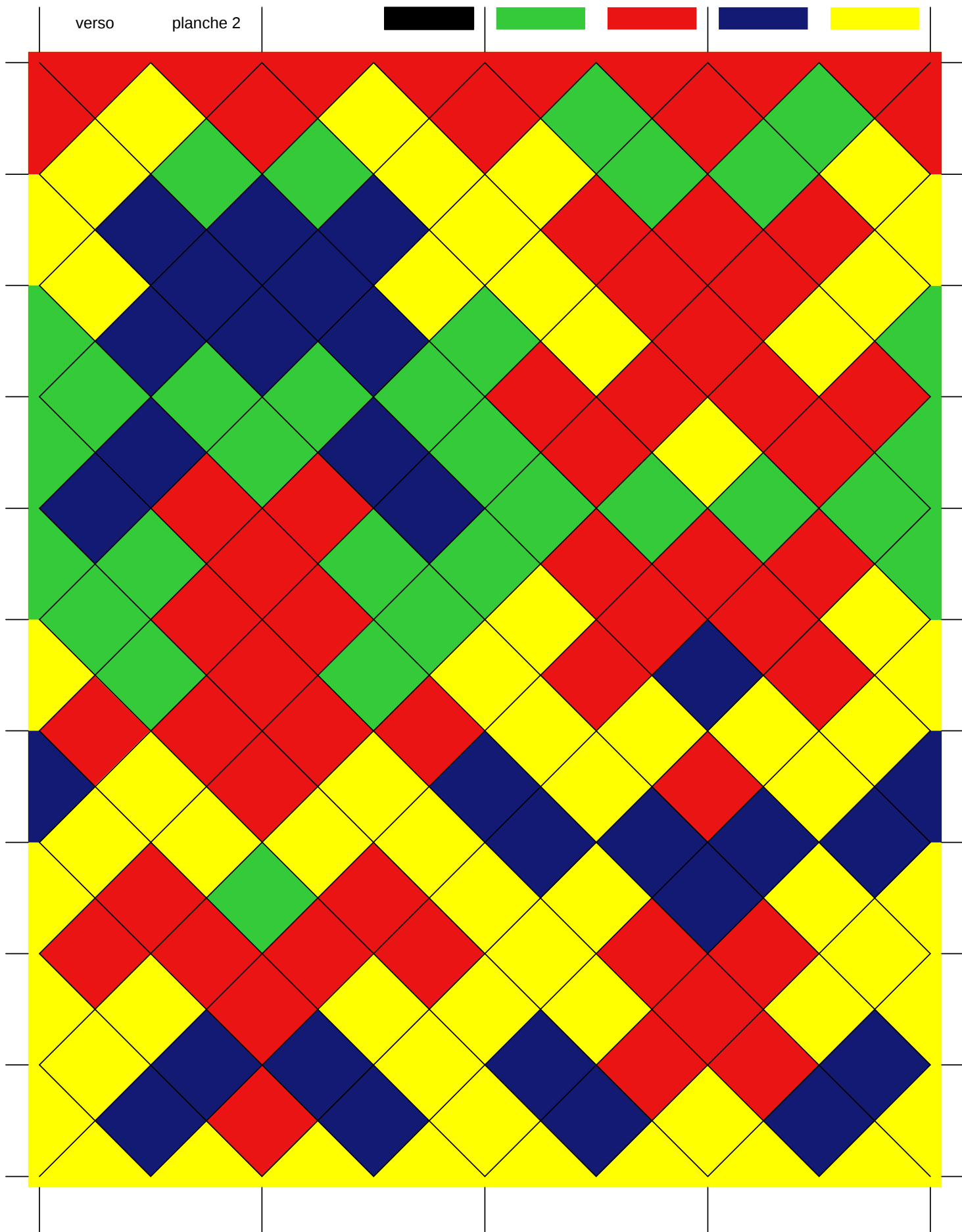
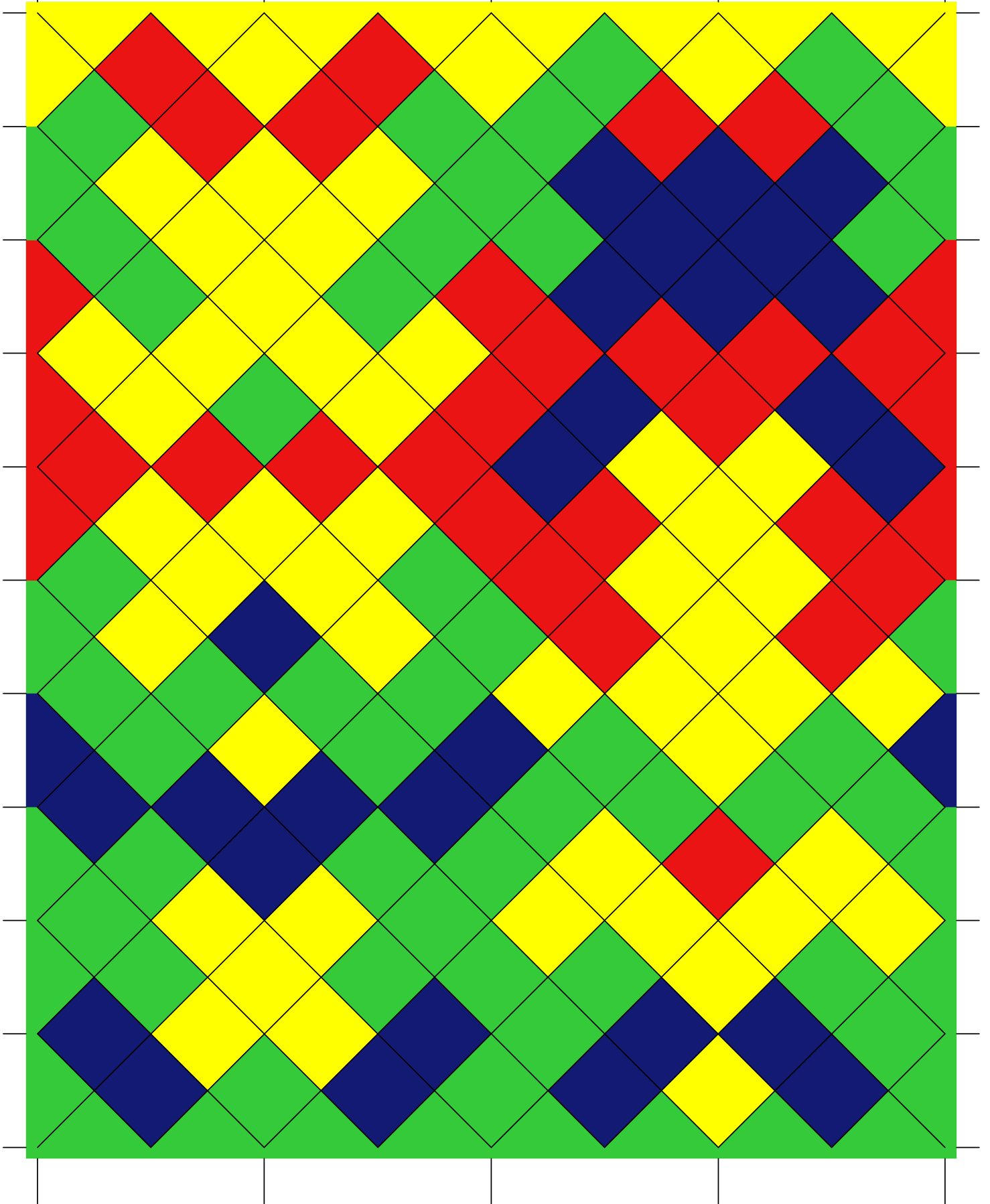




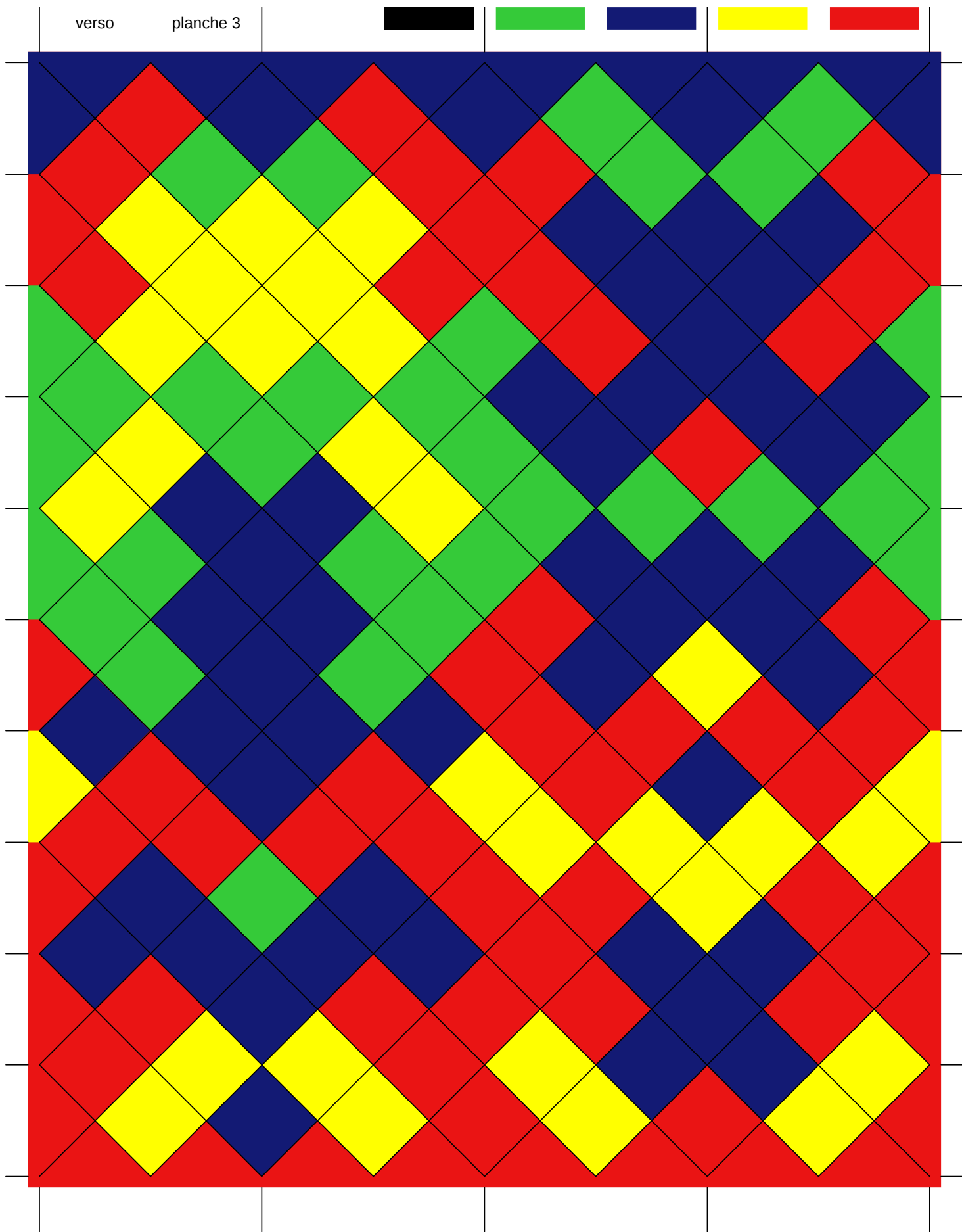
planche 3

recto



verso

planche 3

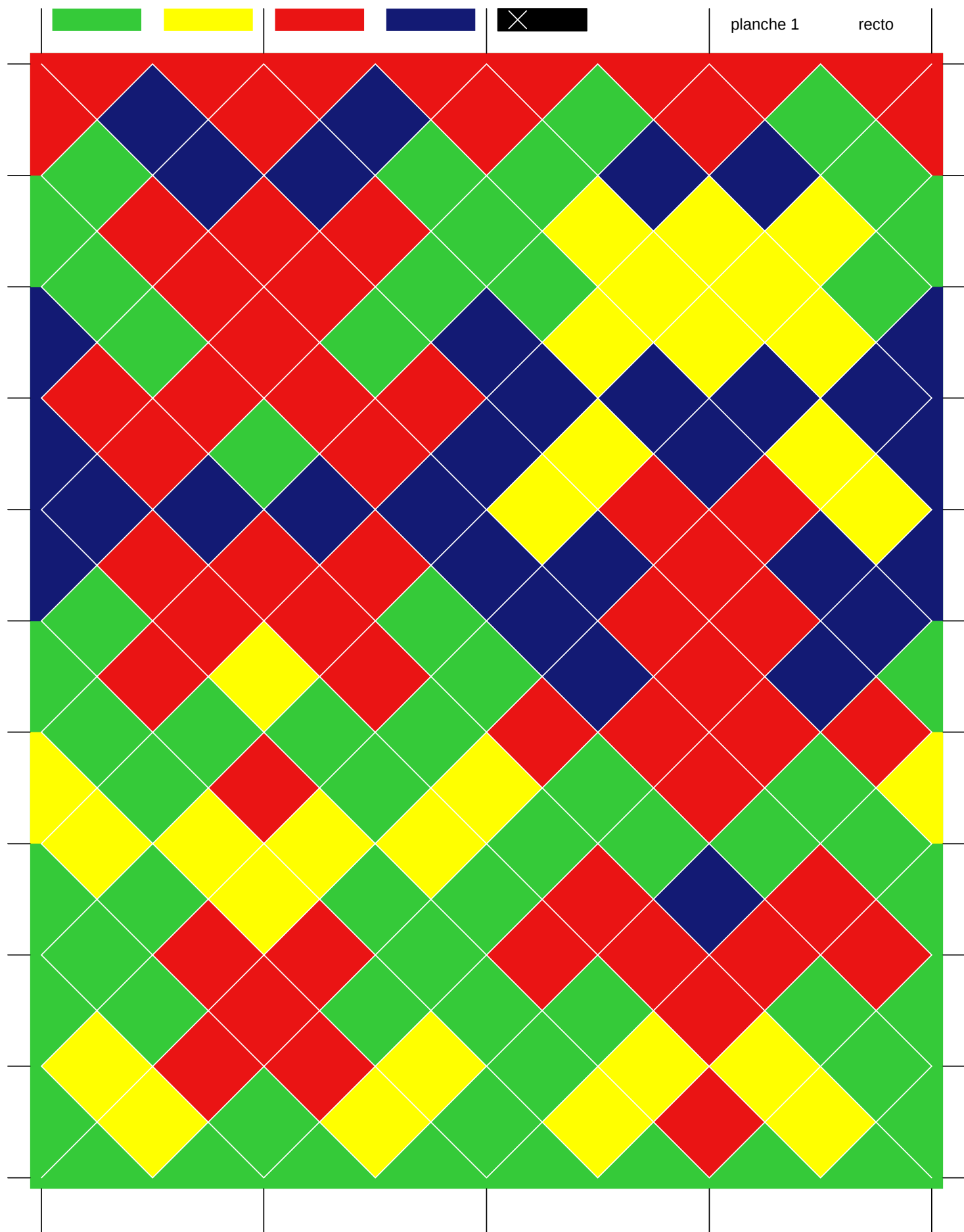


Carrés

Rouge Jaune Vert Bleu

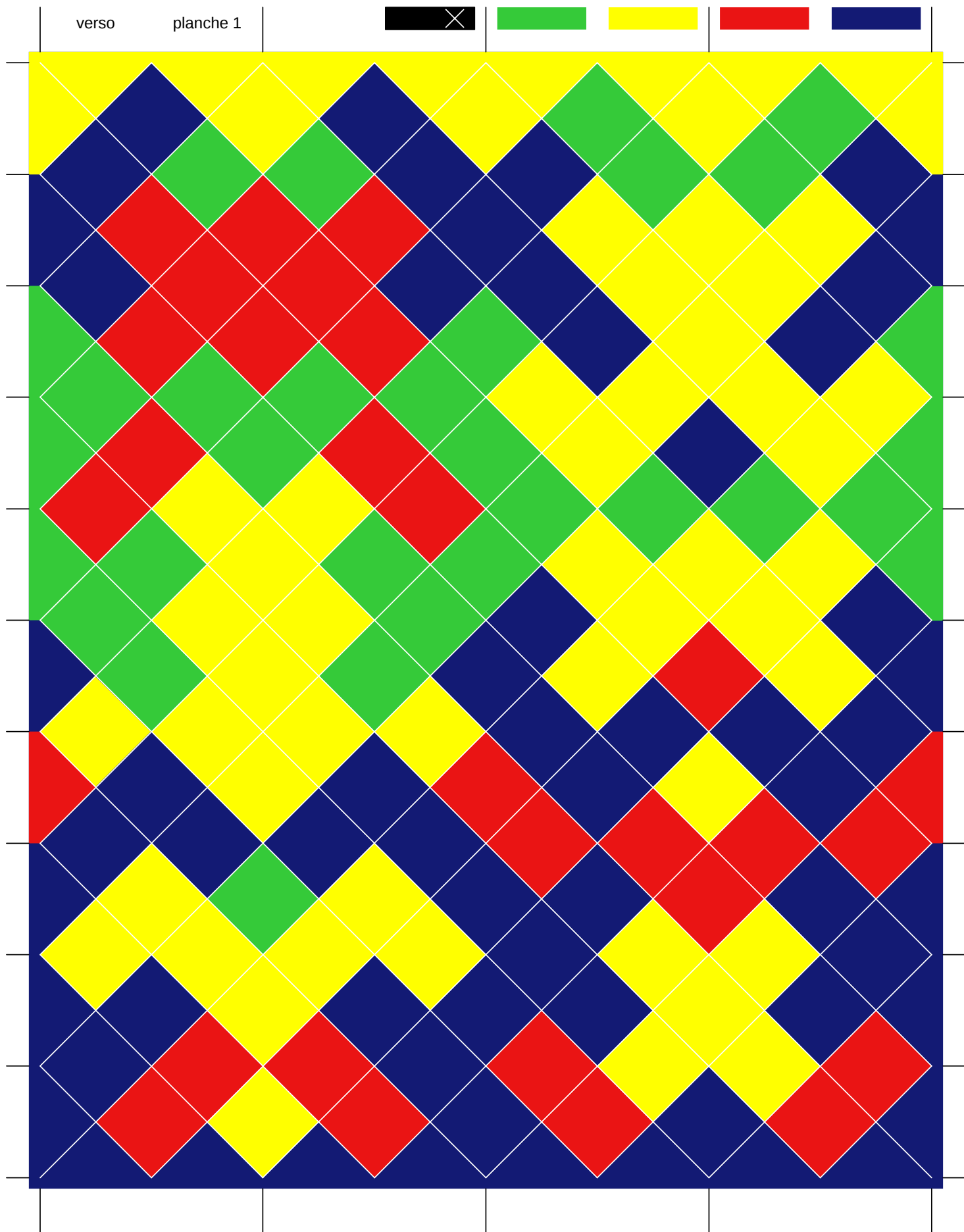
Fond blanc

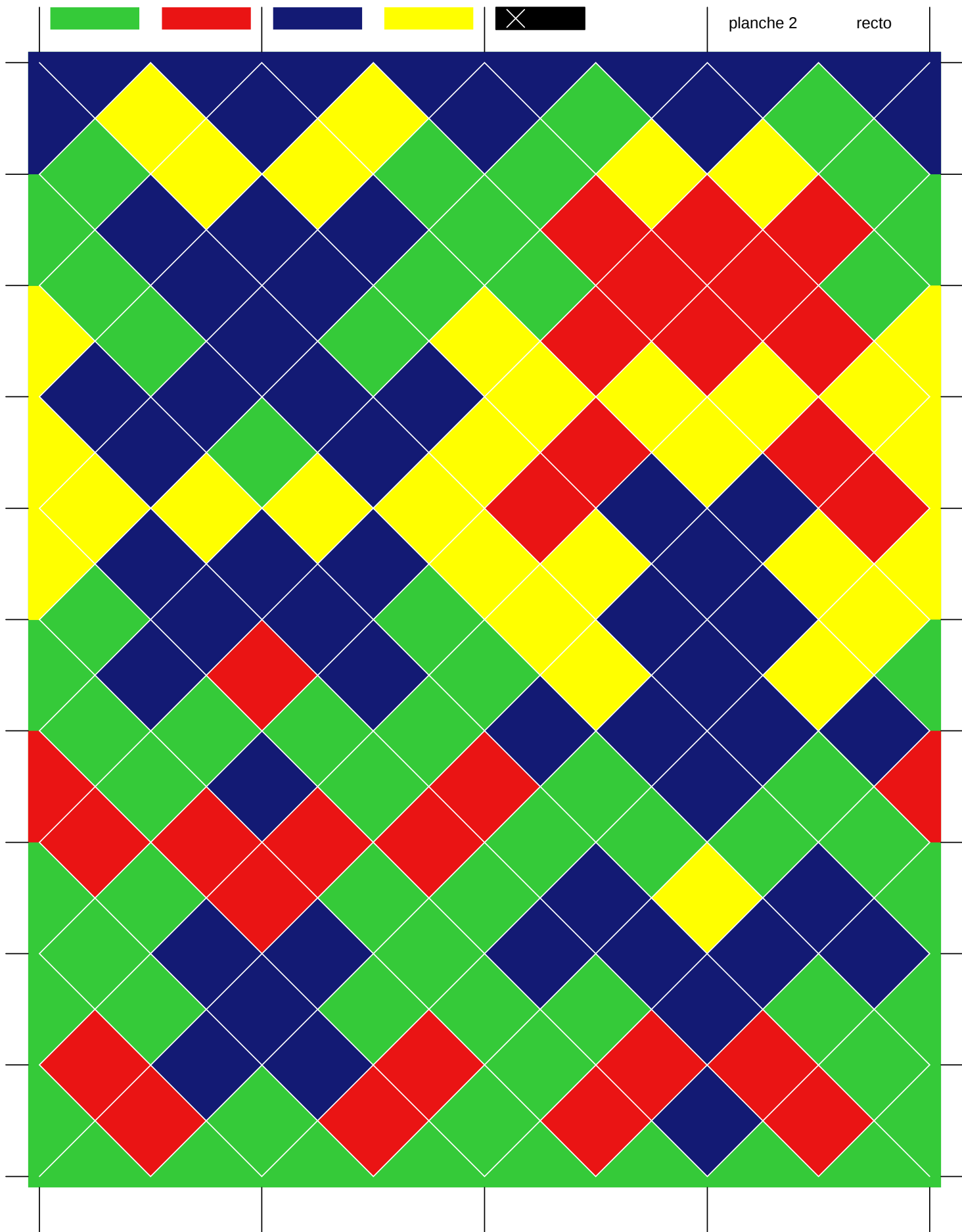
6 planches



verso

planche 1





verso

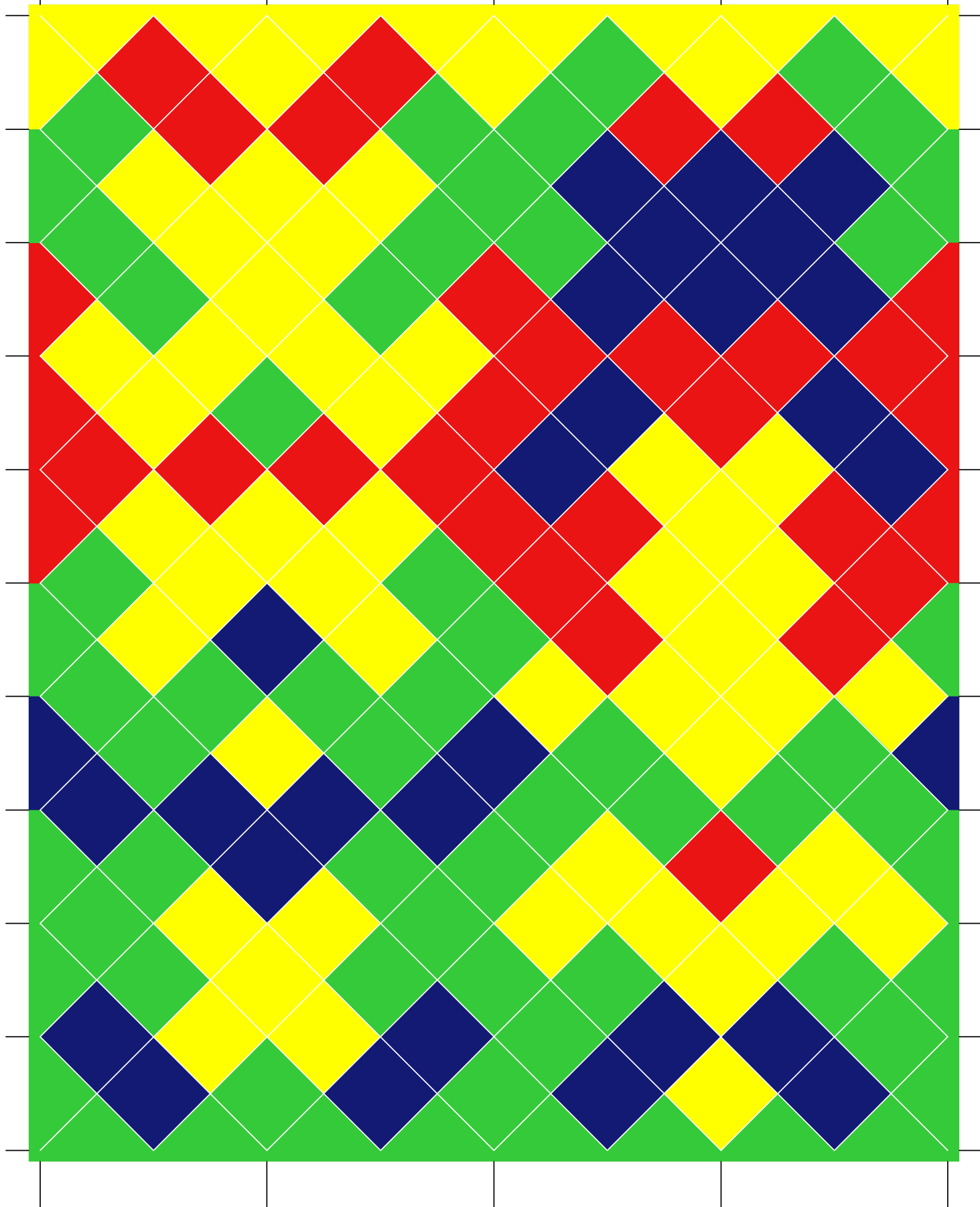
planche 2





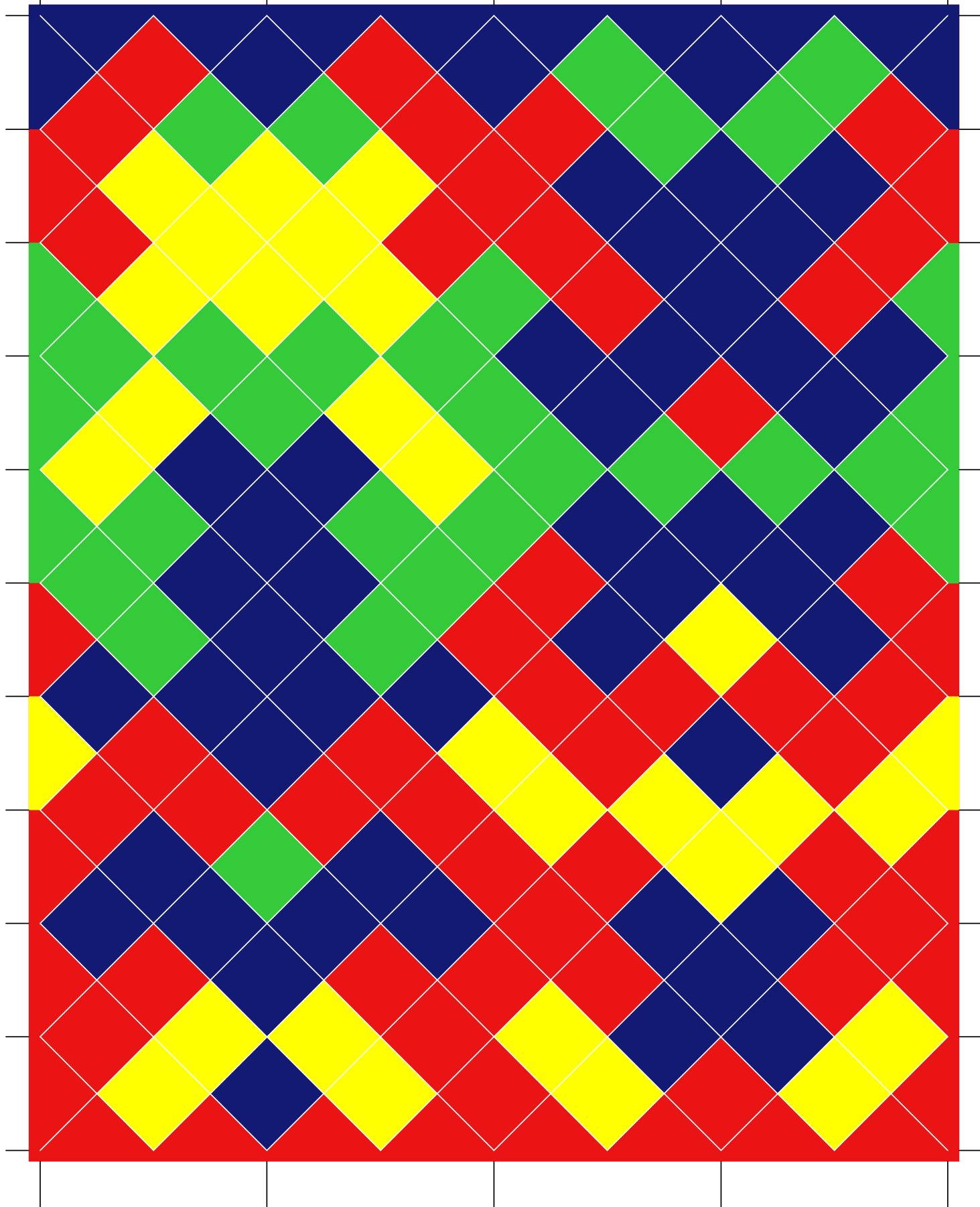
planche 3

recto



verso

planche 3



Ronds

Rouge Jaune Vert Bleu

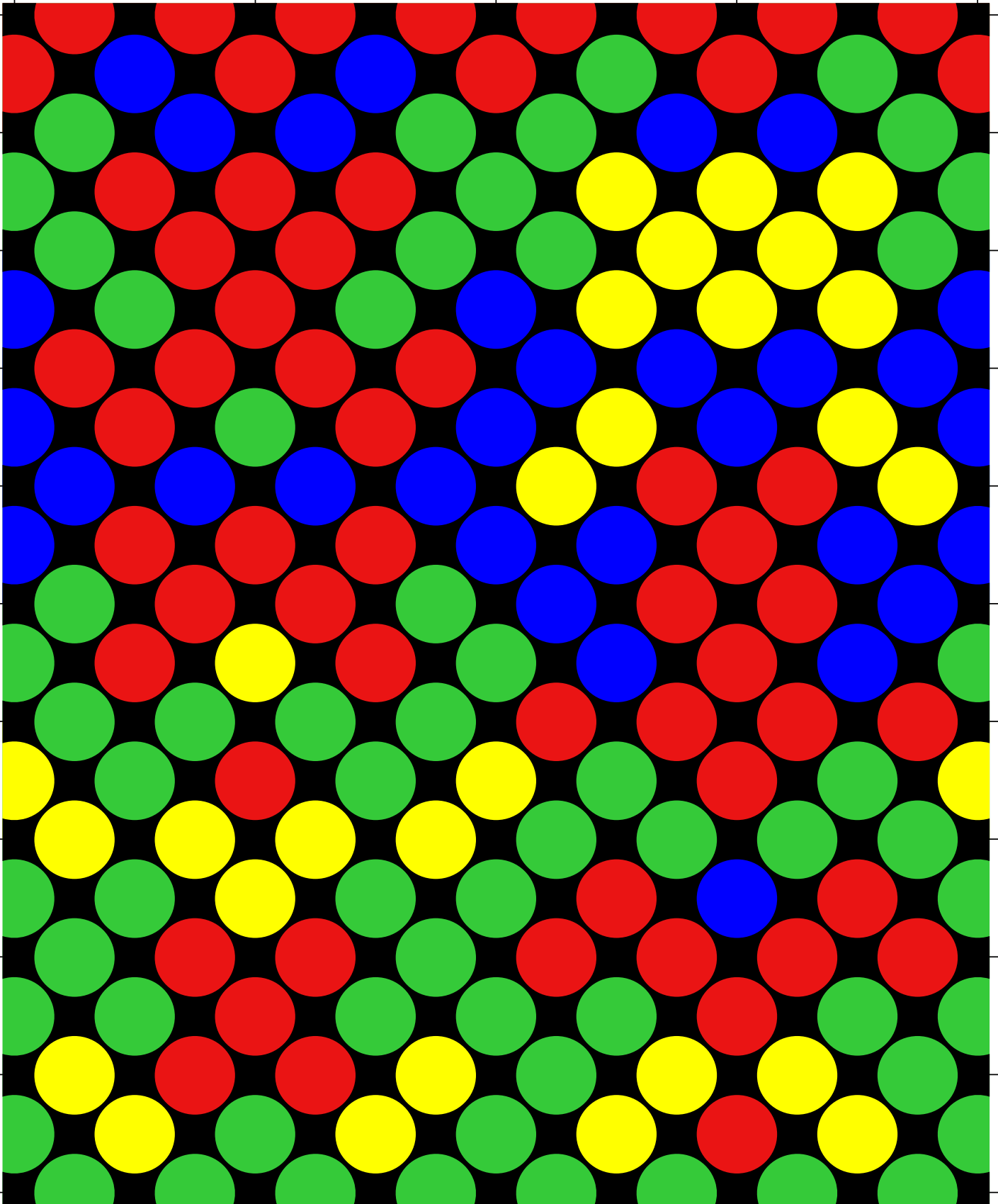
Fond noir

6 planches



planche 1

recto



verso

planche 1

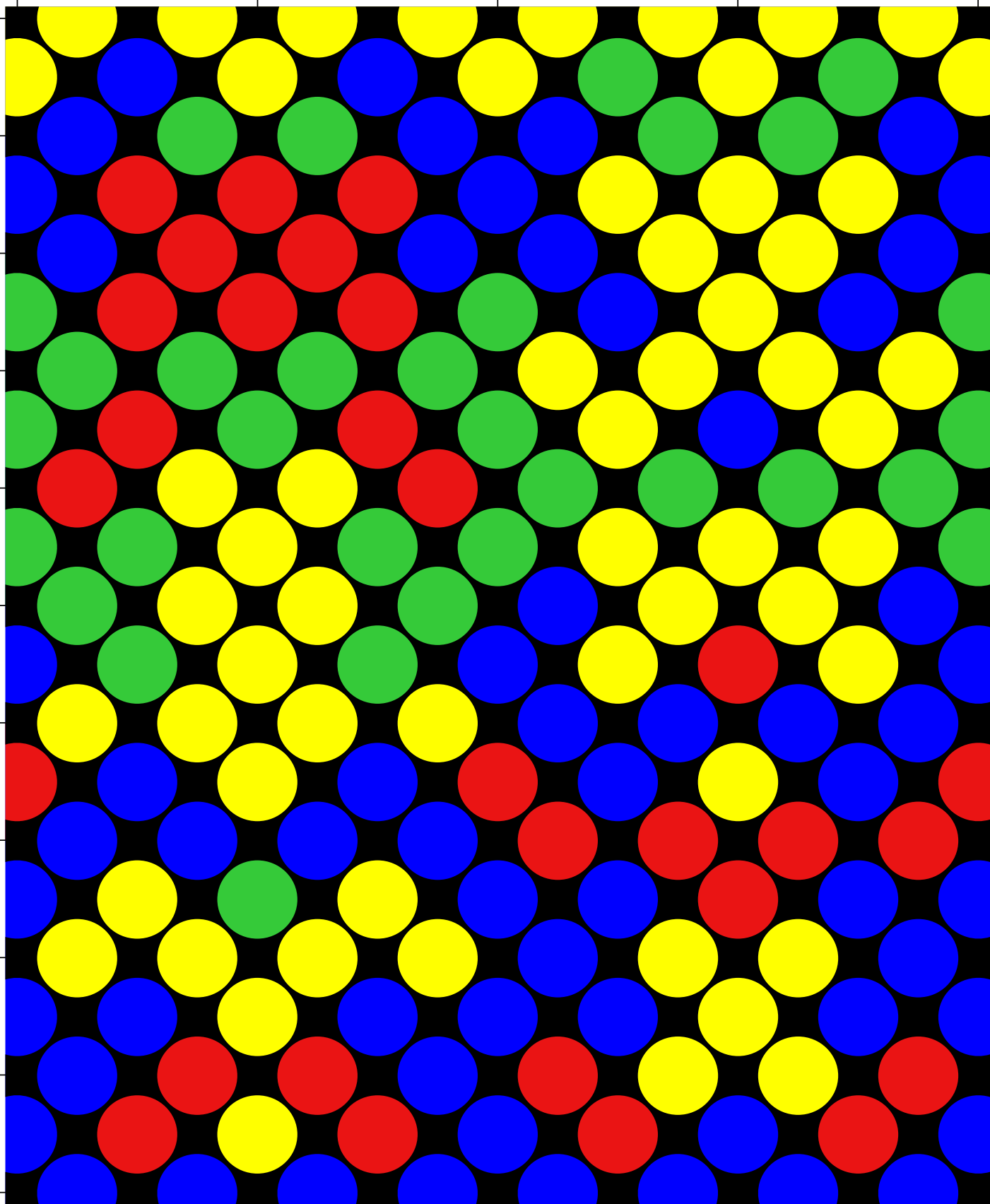
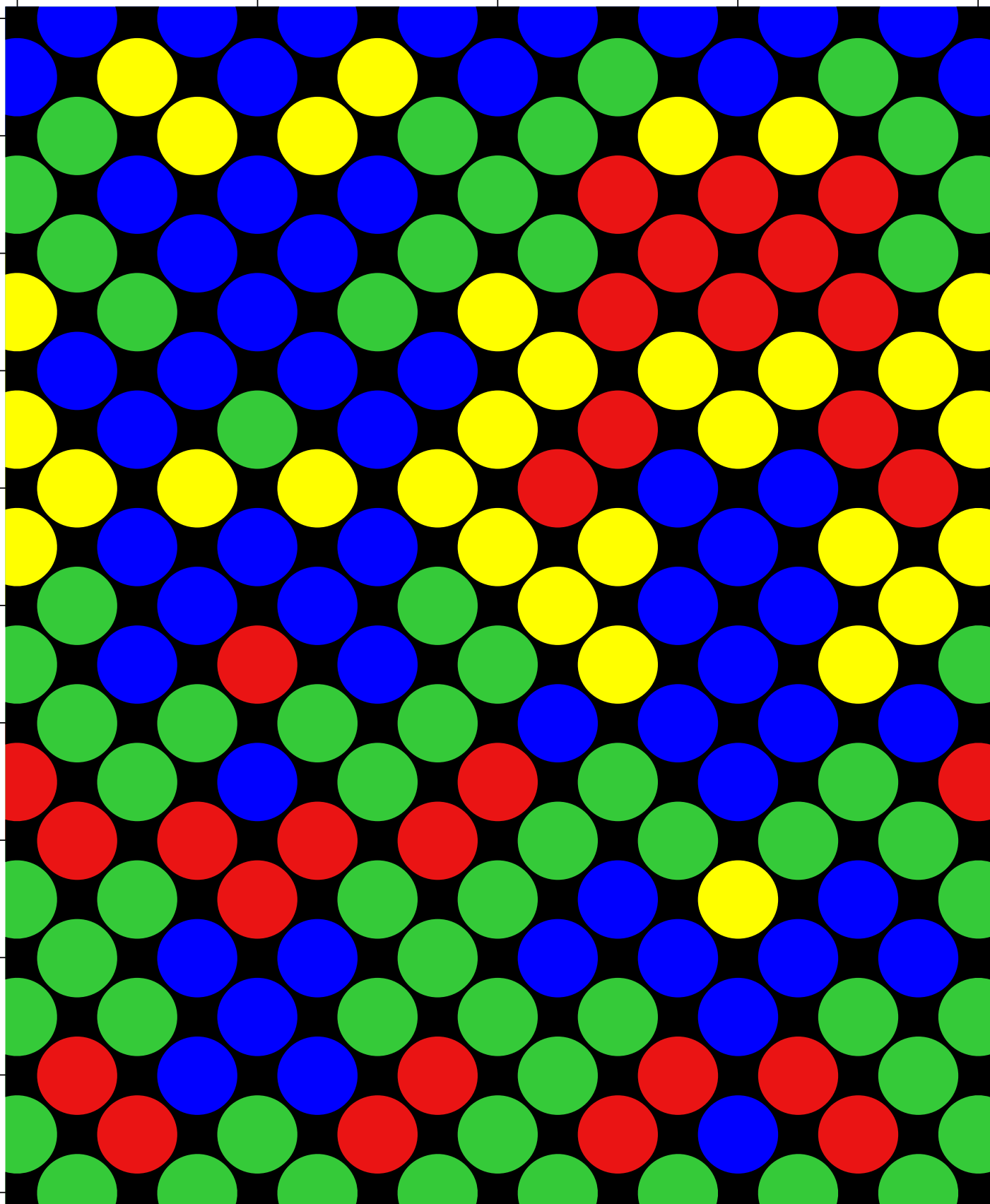




planche 2

recto



verso

planche 2

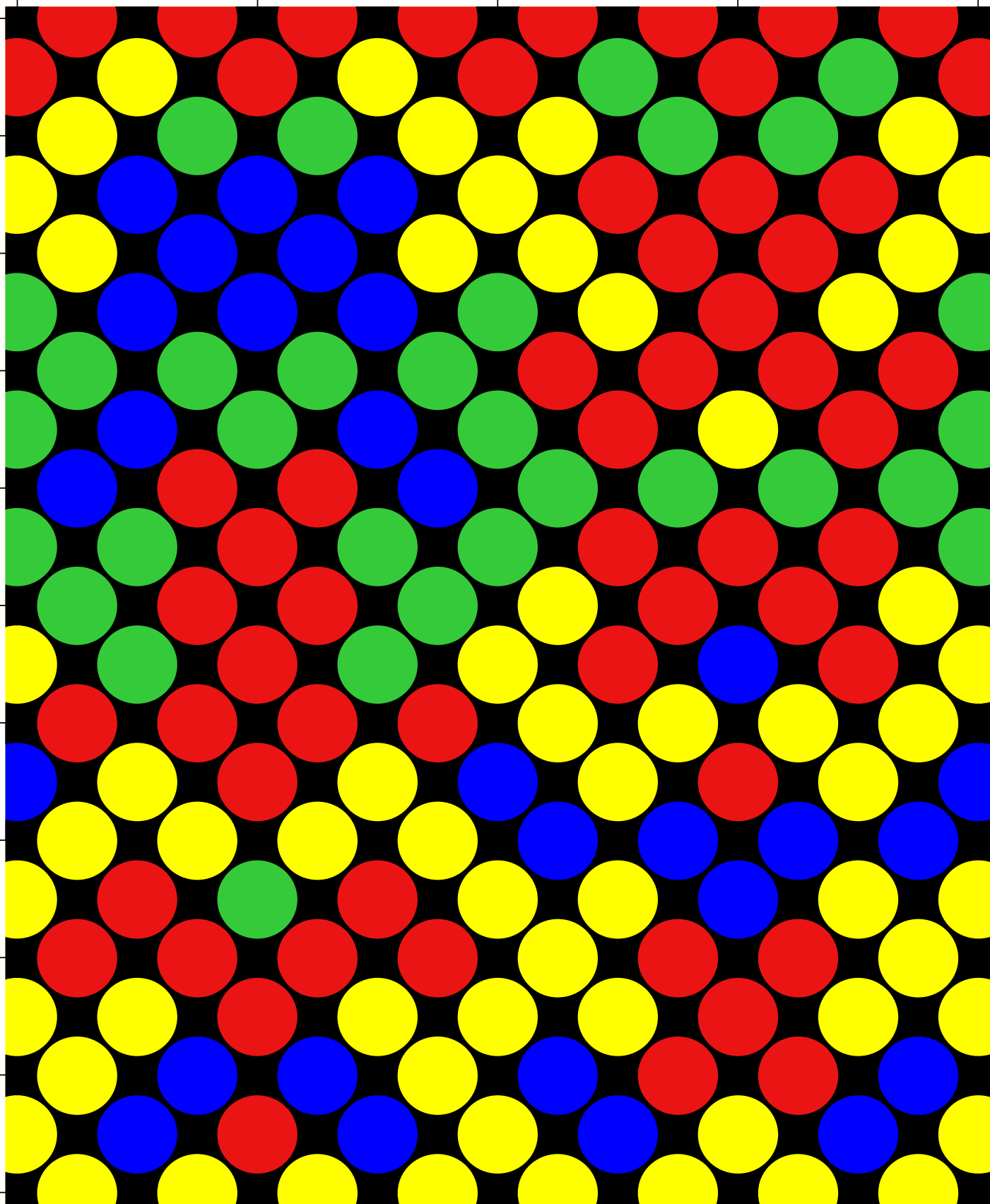
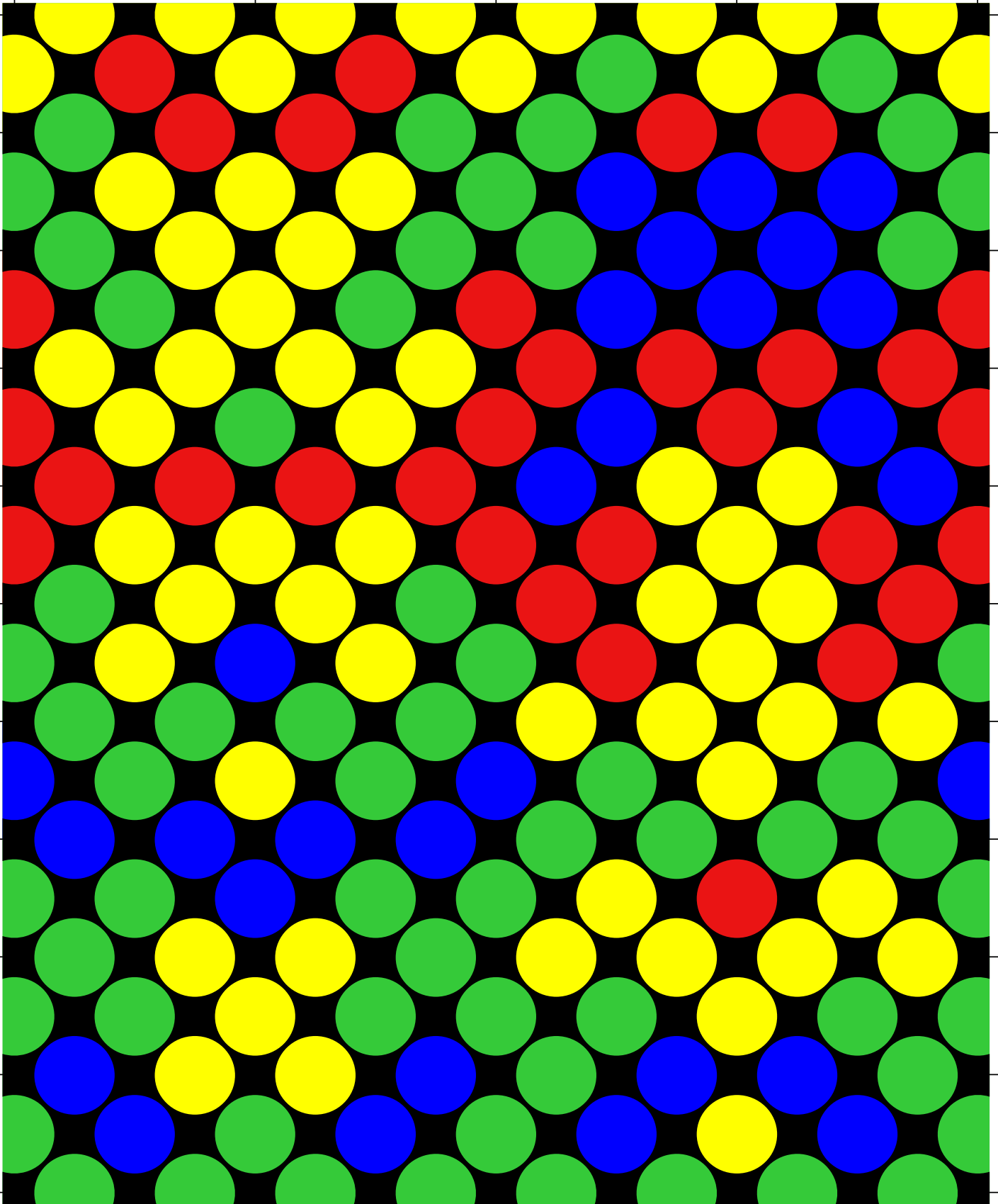




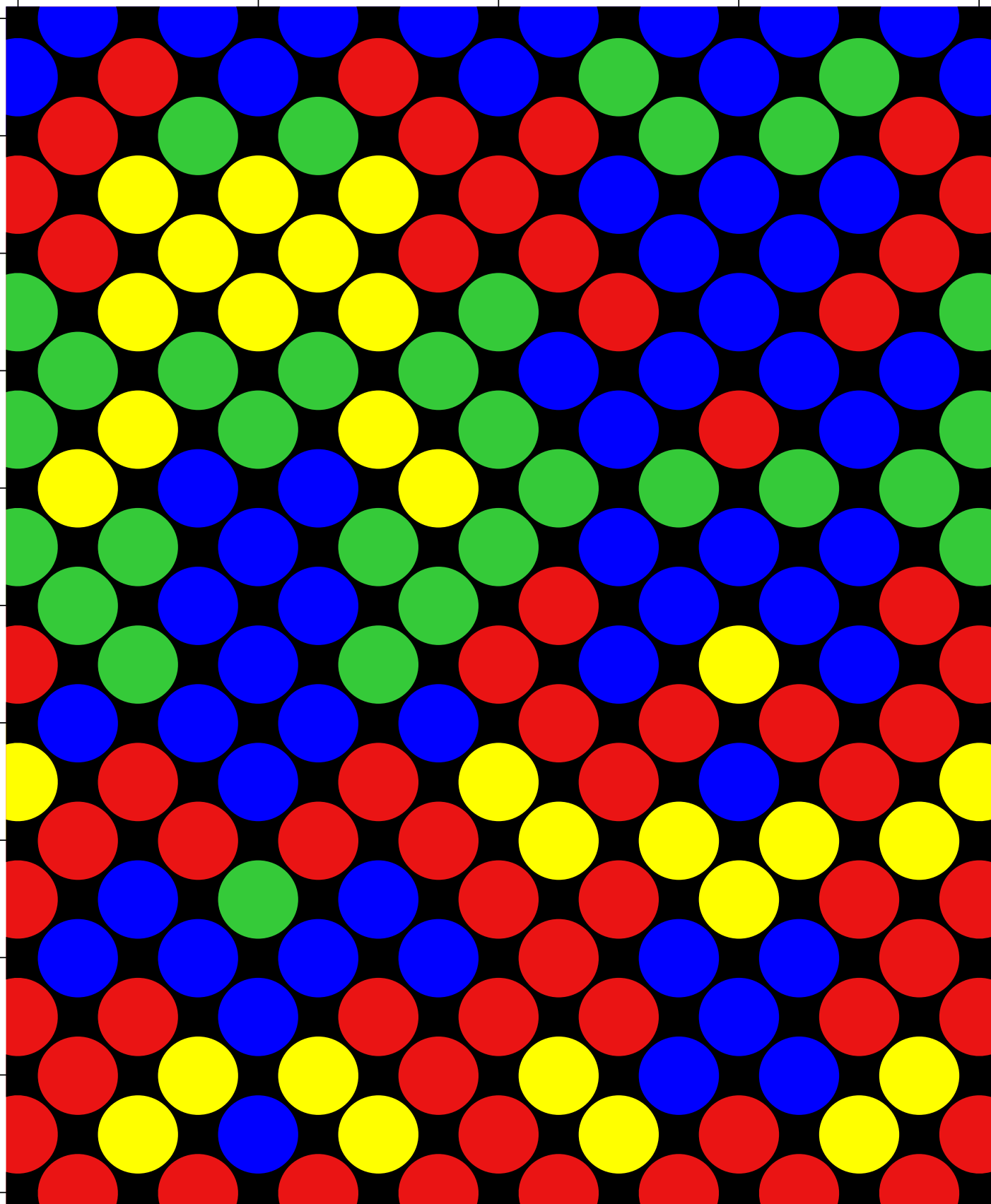
planche 3

recto



verso

planche 3

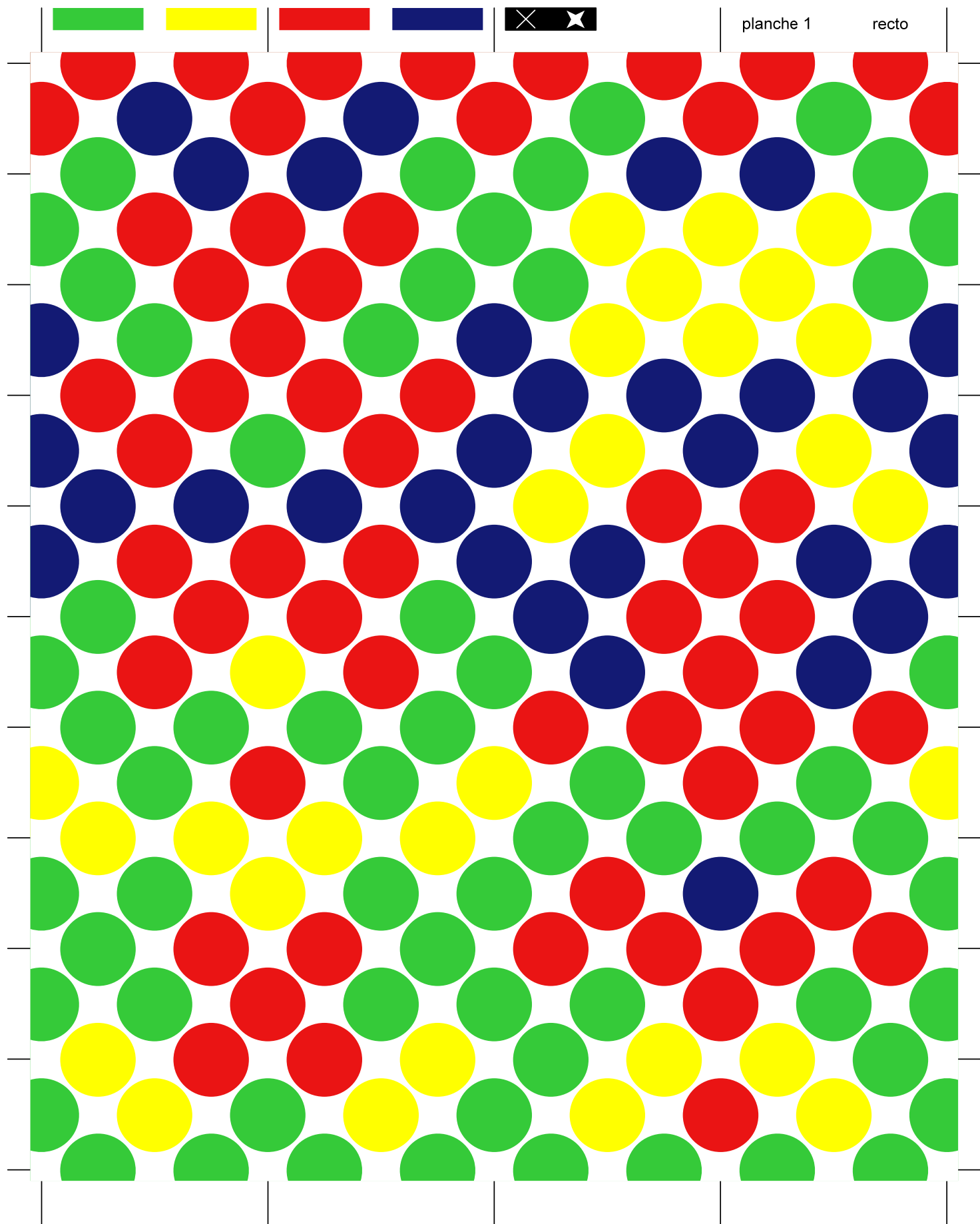


Ronds

Rouge Jaune Vert Bleu

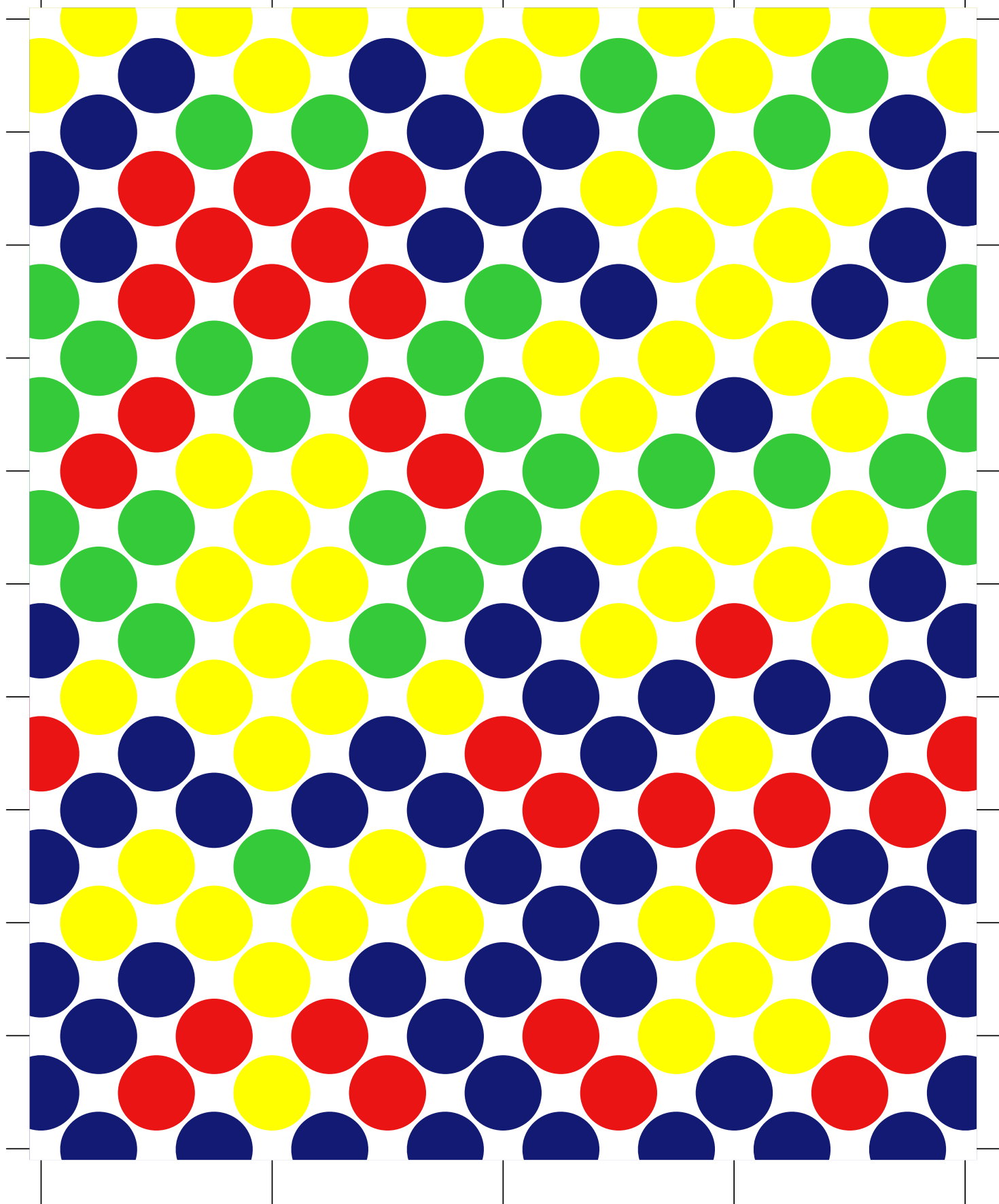
Fond blanc

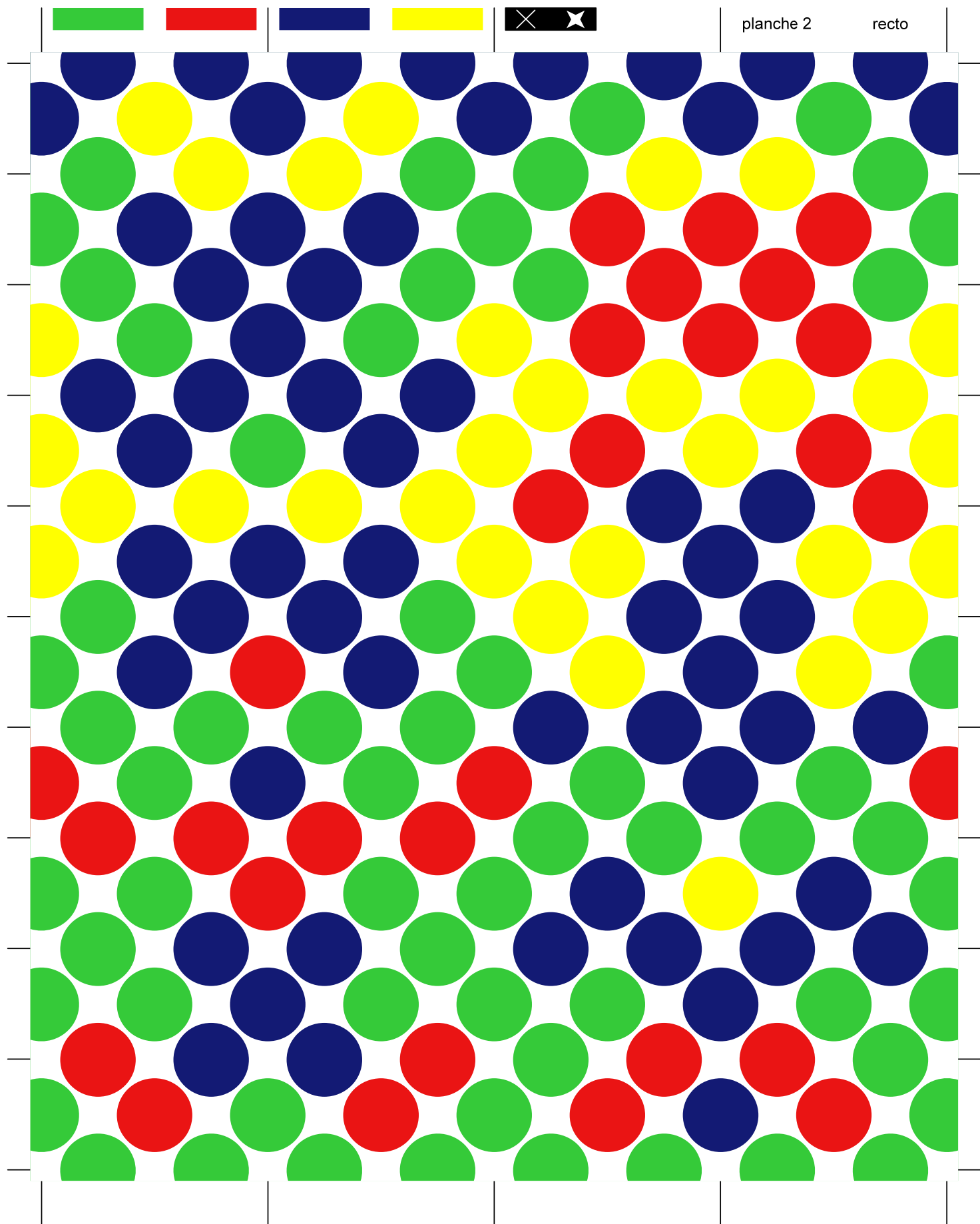
6 planches



verso

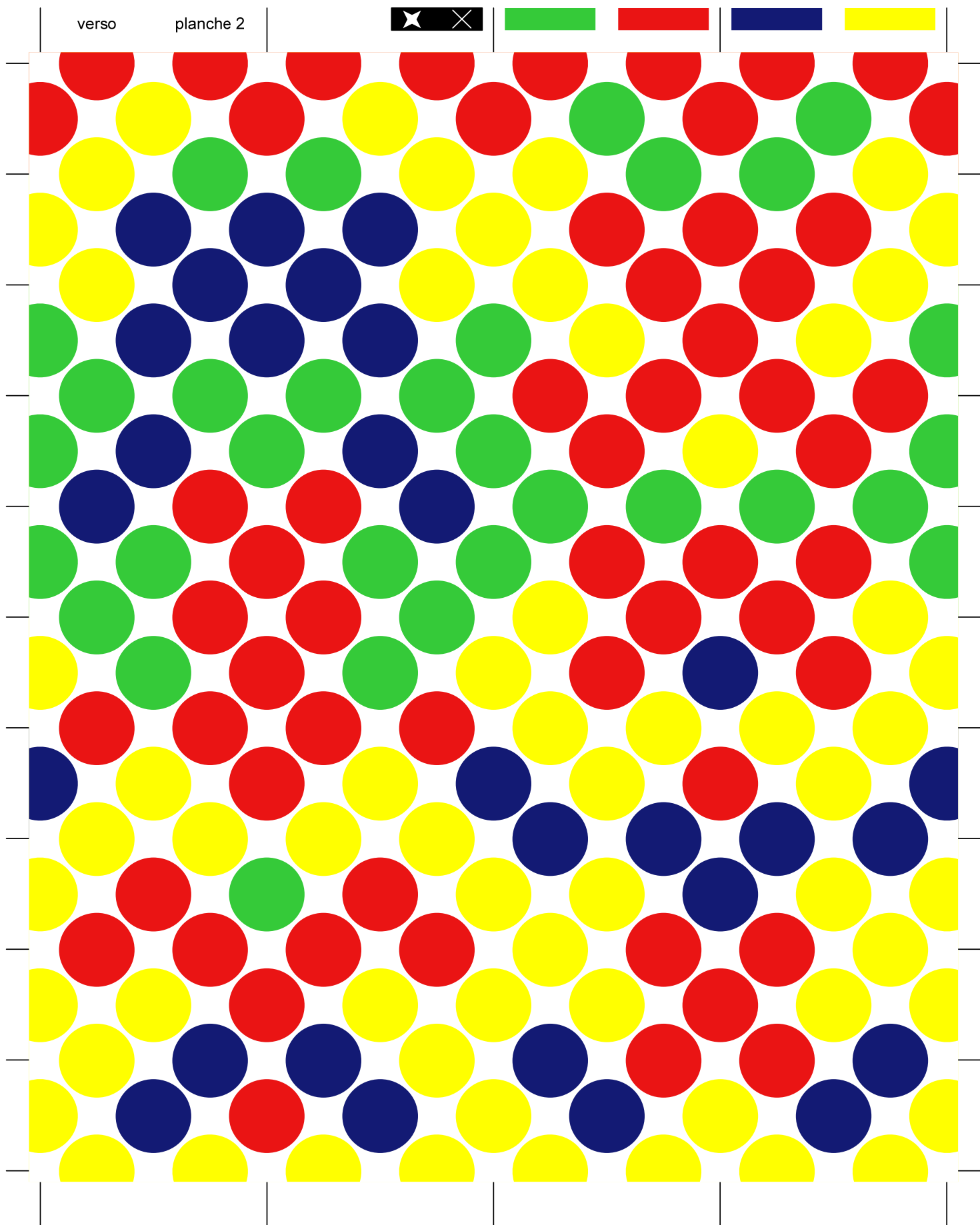
planche 1

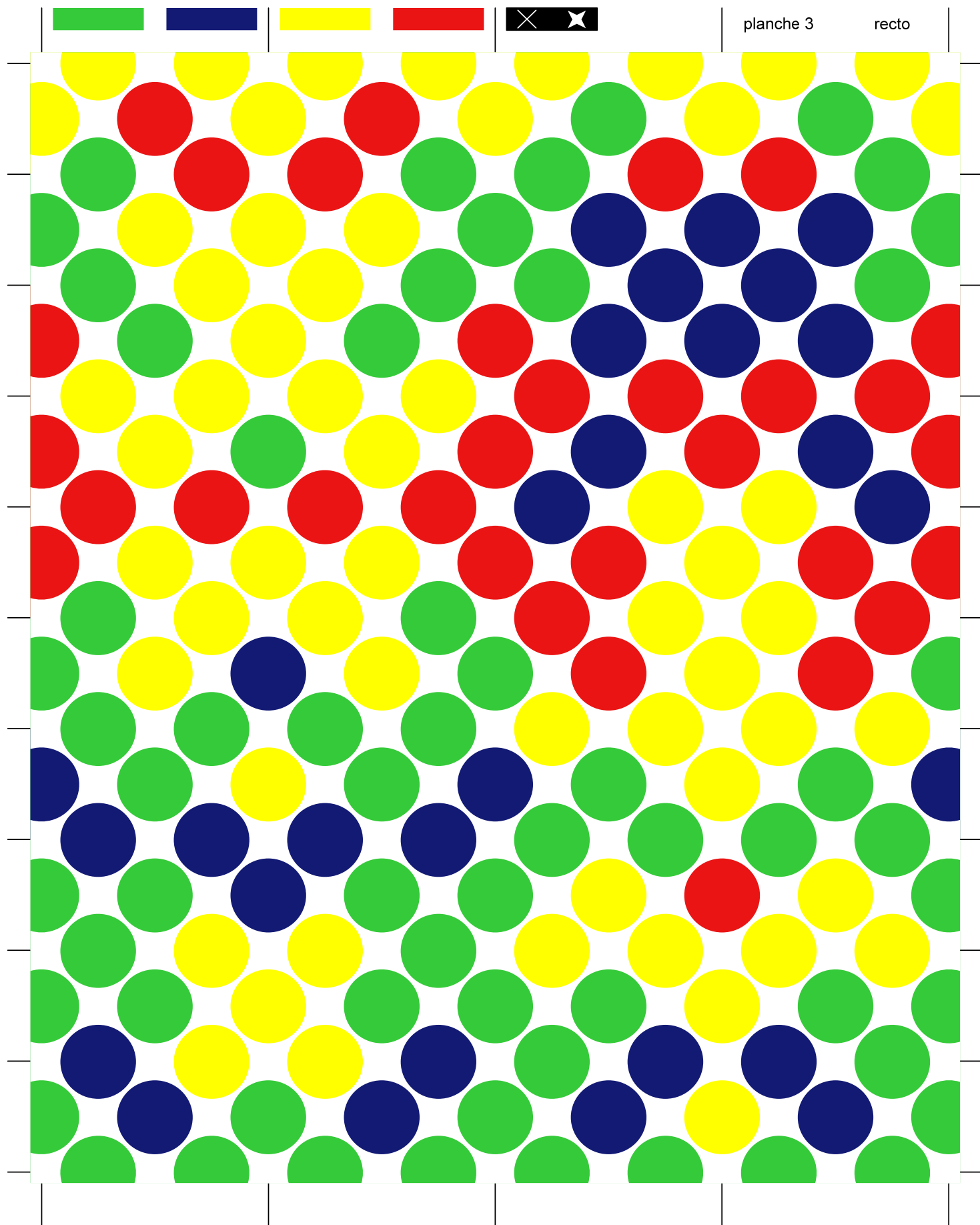




verso

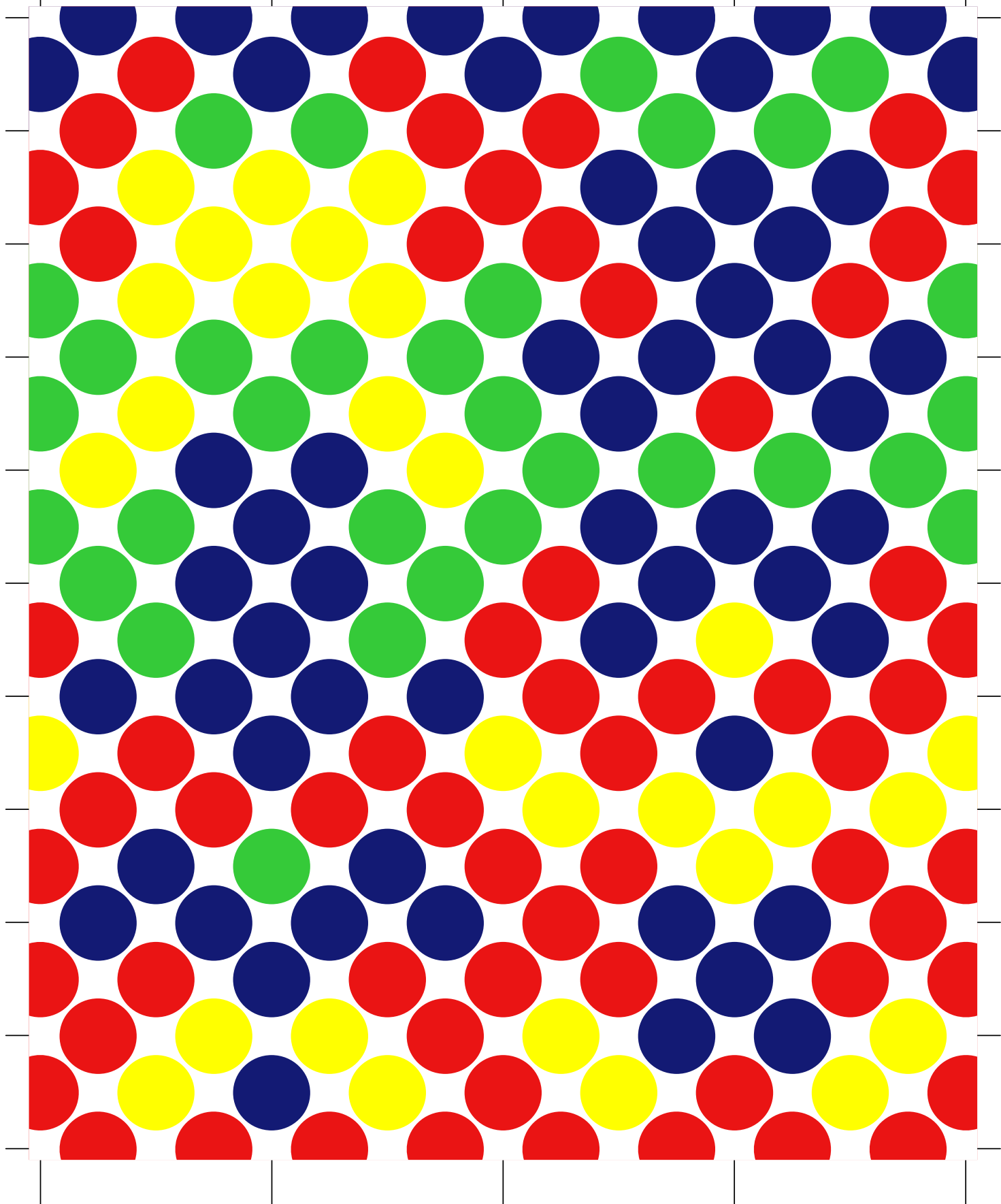
planche 2





verso

planche 3

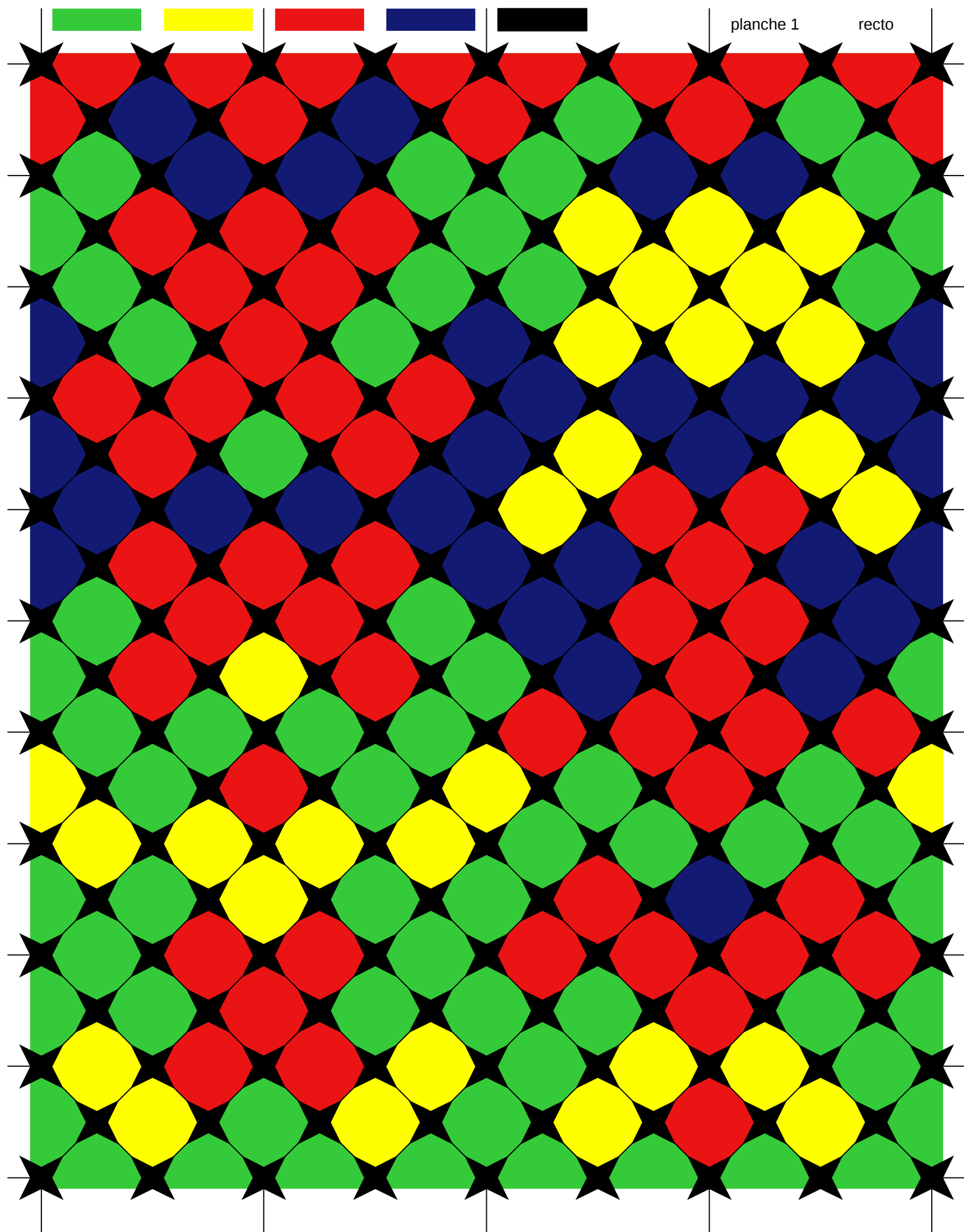


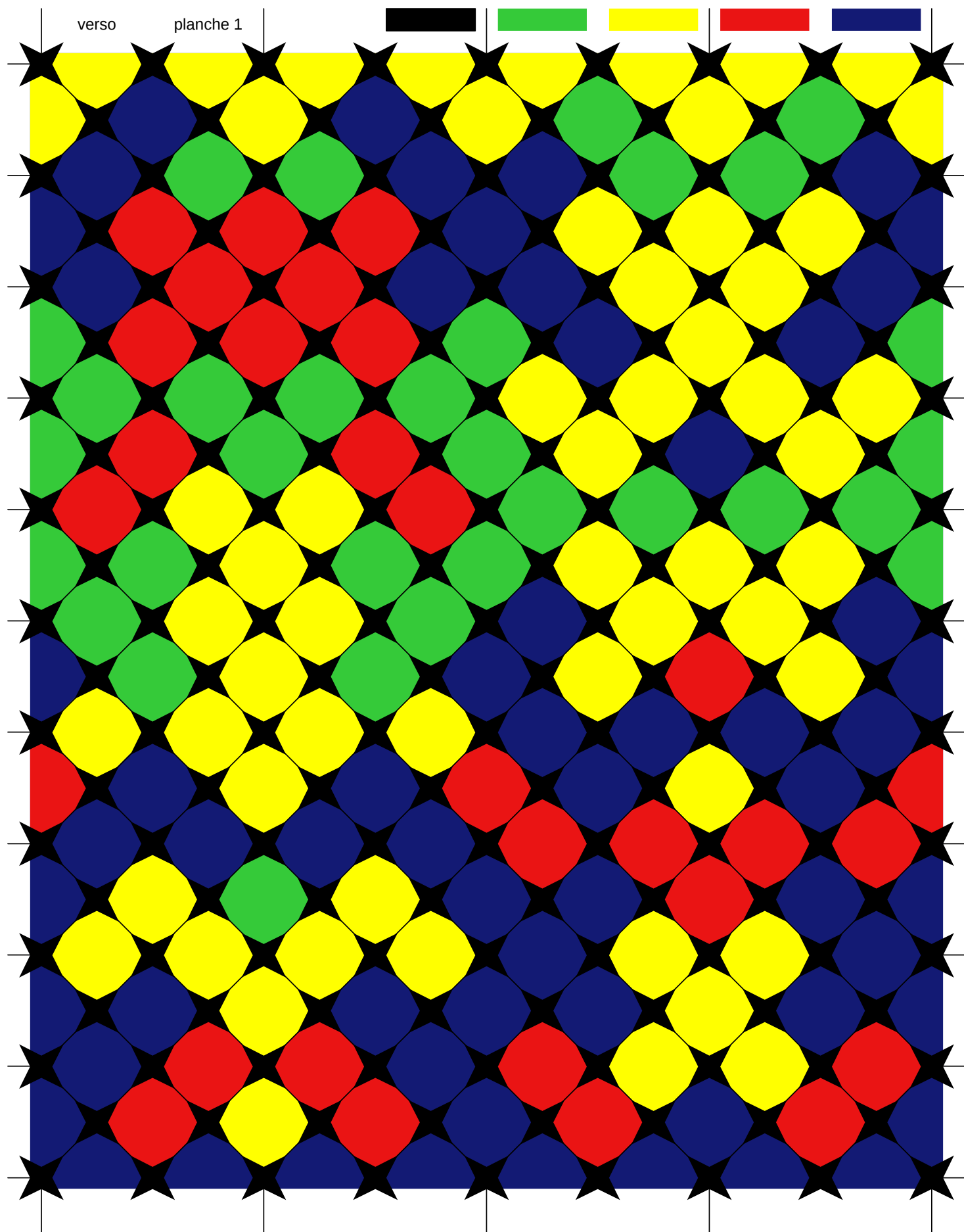
Octogones

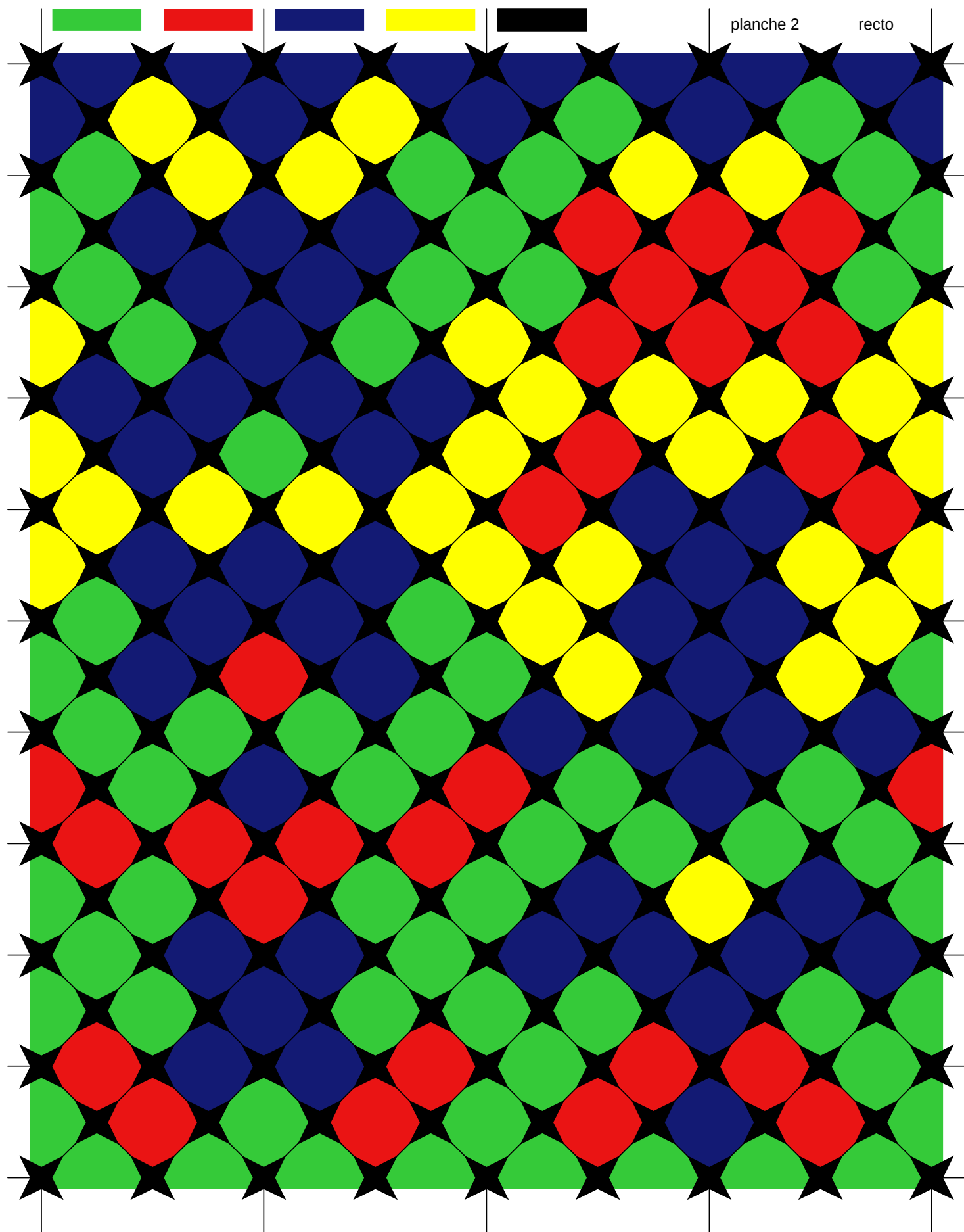
Rouge Jaune Vert Bleu

Fond noir

6 planches

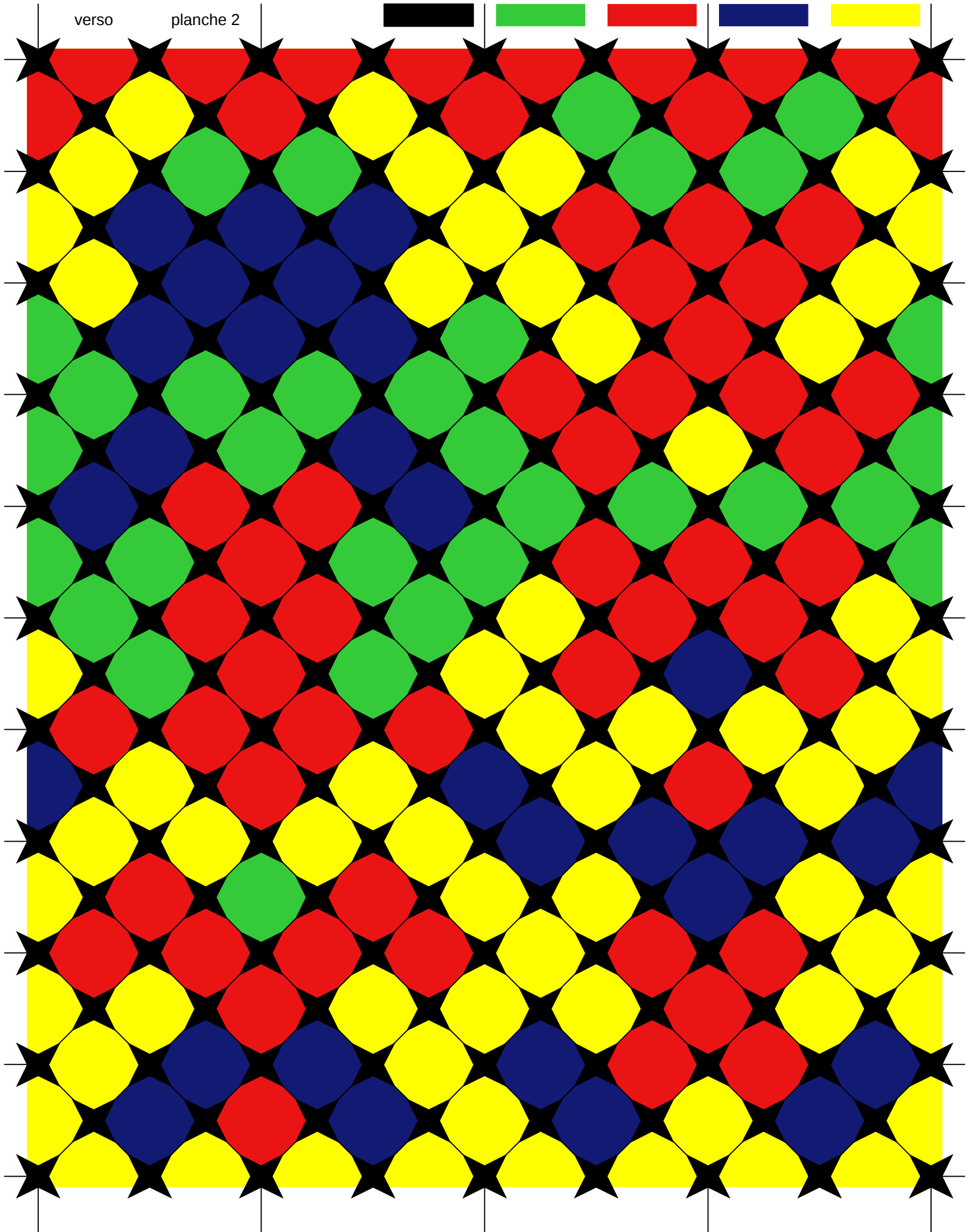


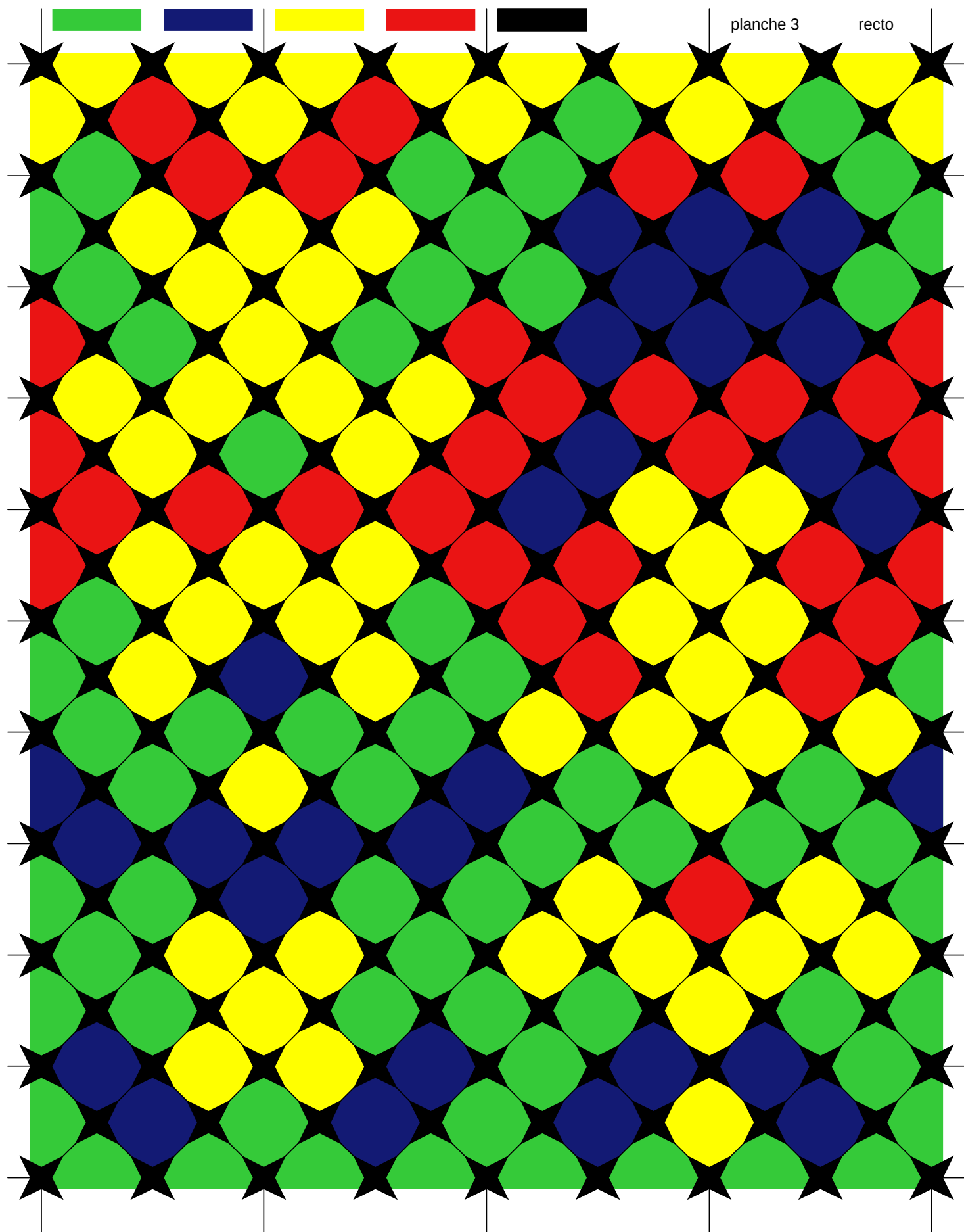




verso

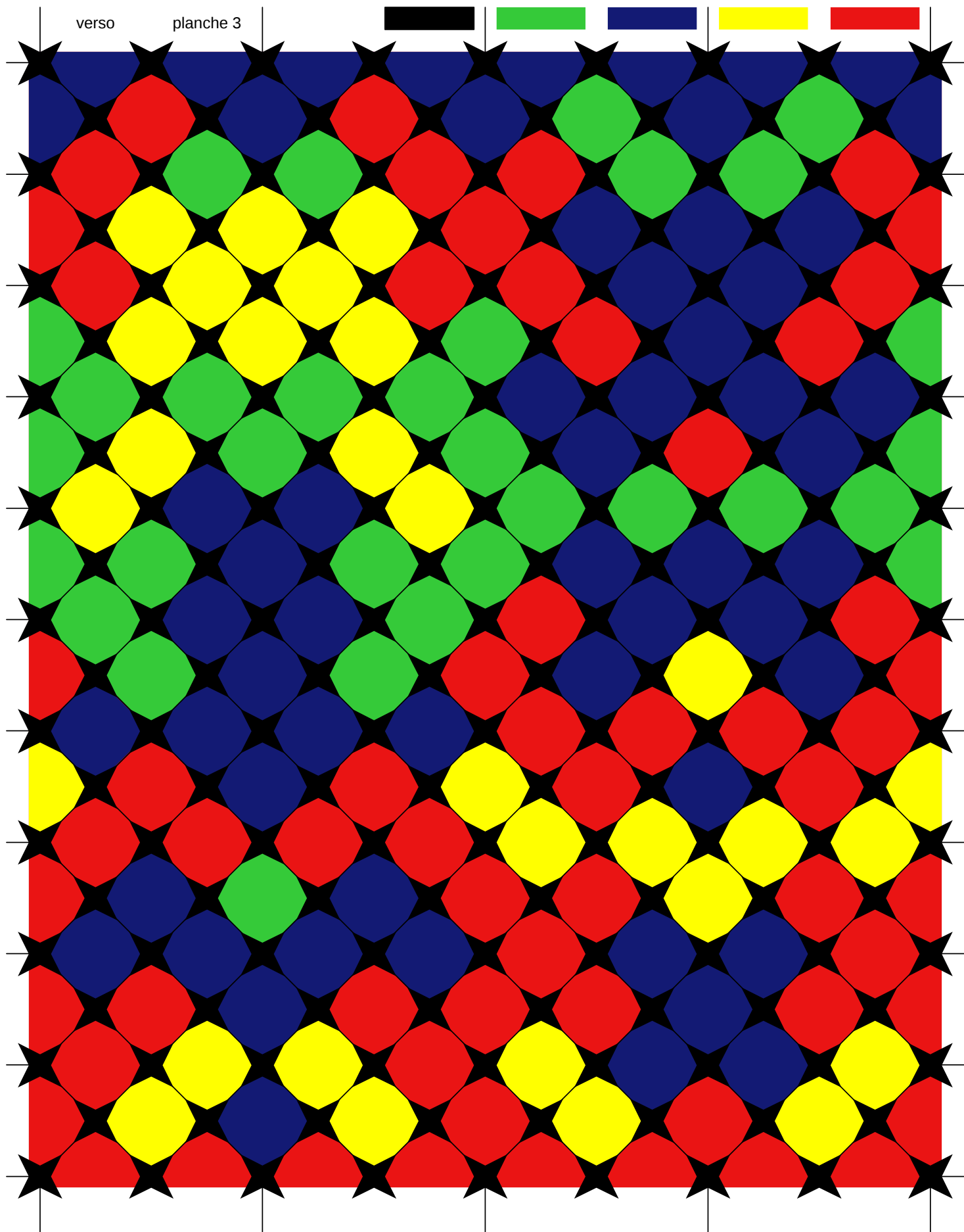
planche 2





verso

planche 3

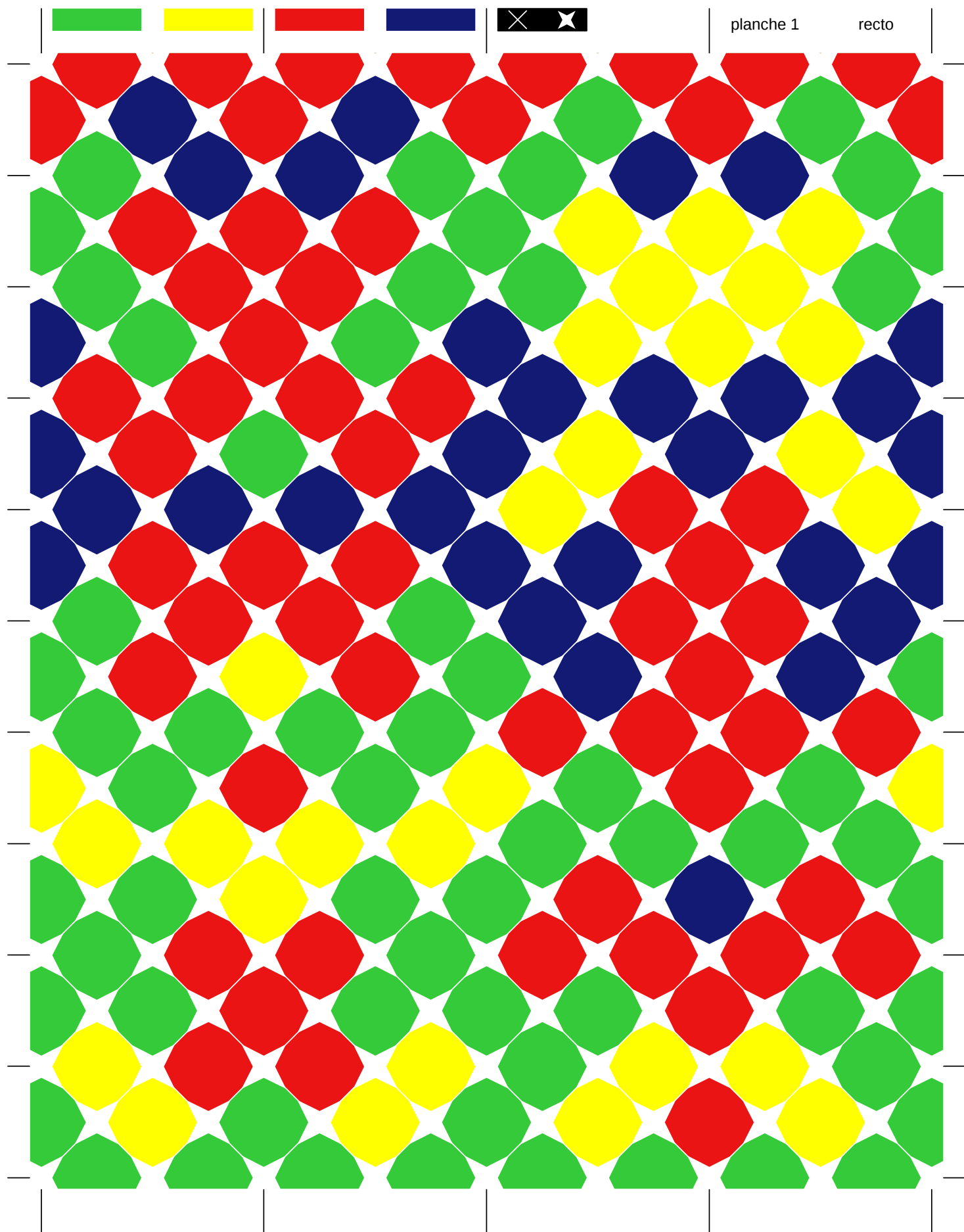


Octogones

Rouge Jaune Vert Bleu

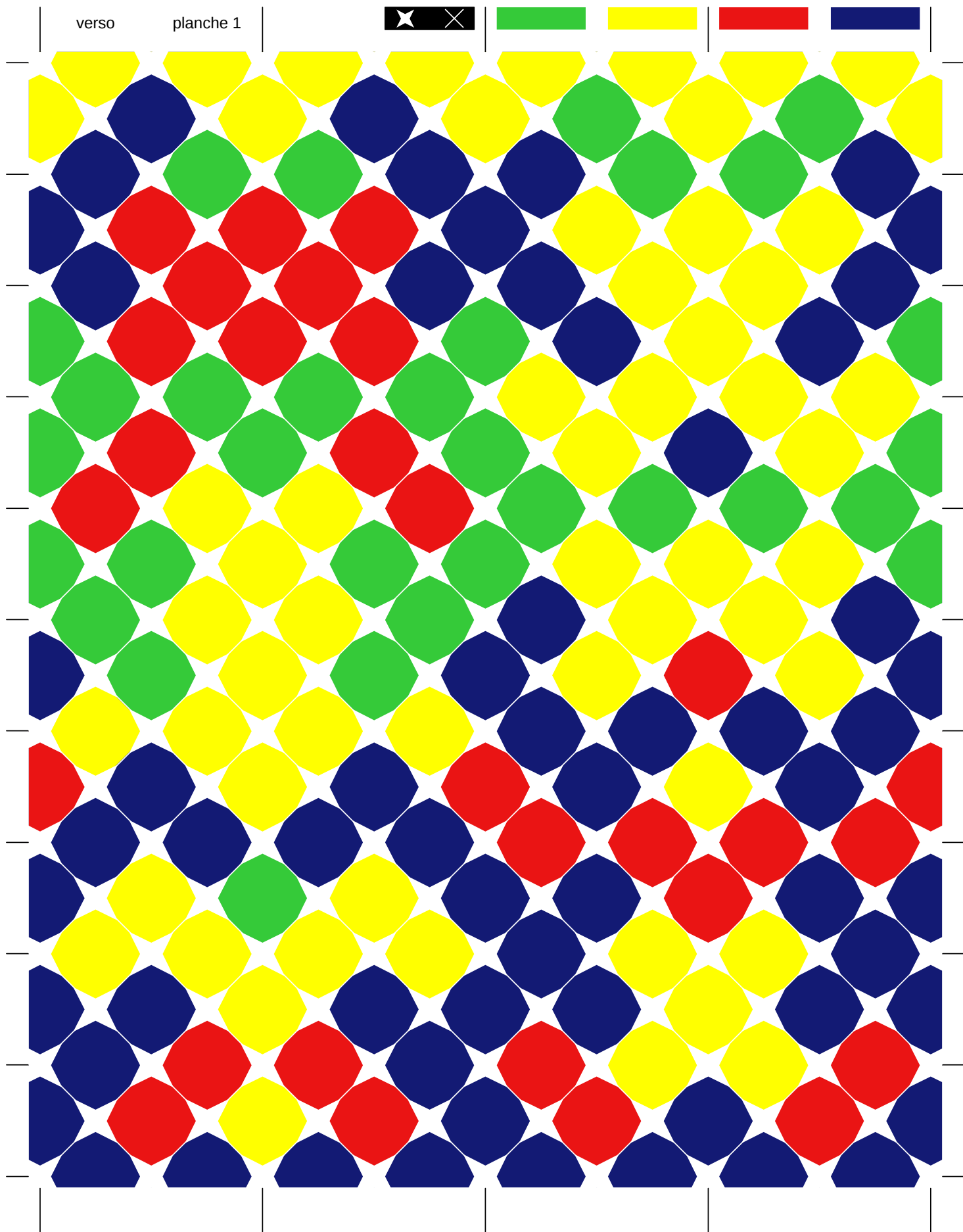
Fond blanc

6 planches



verso

planche 1



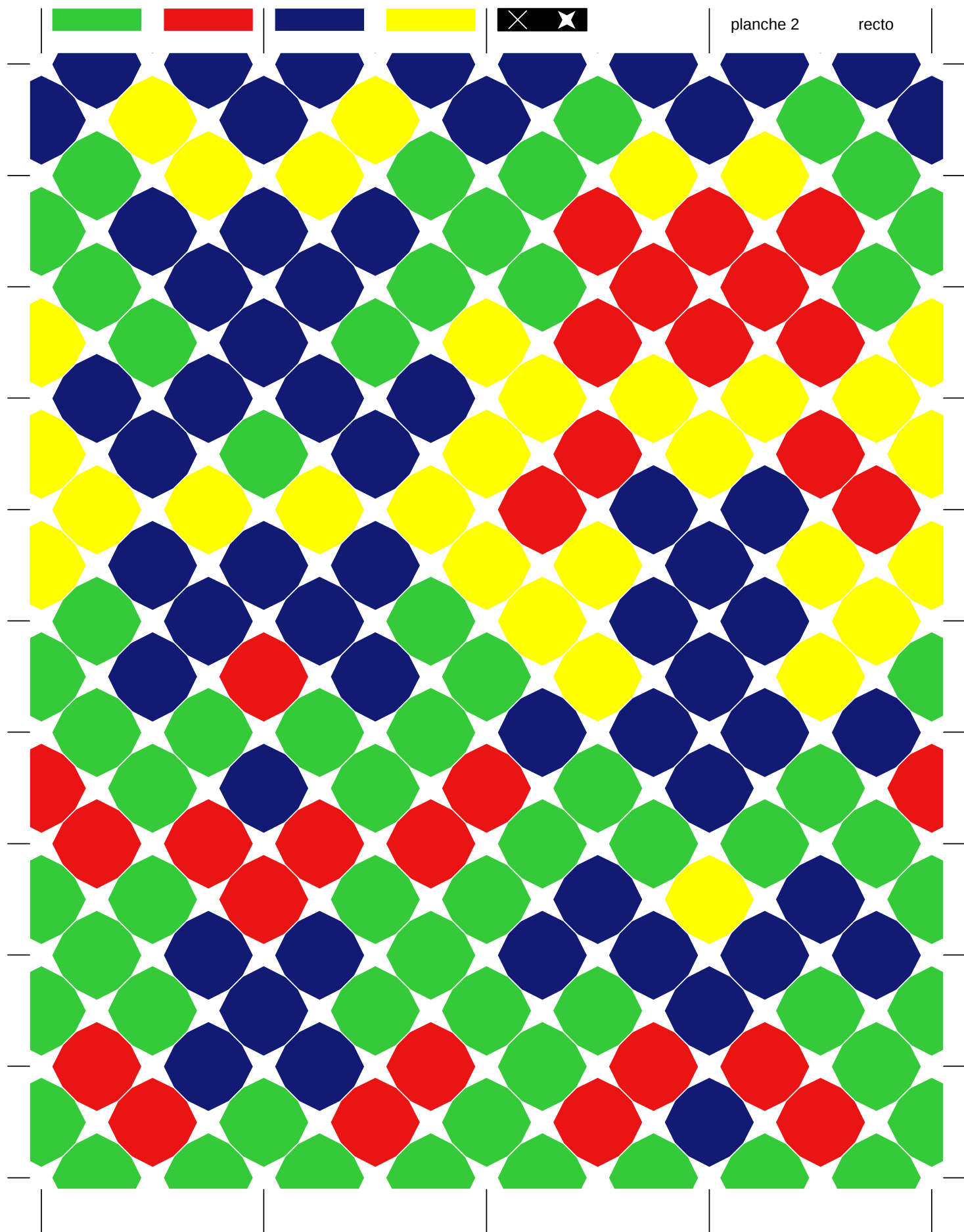
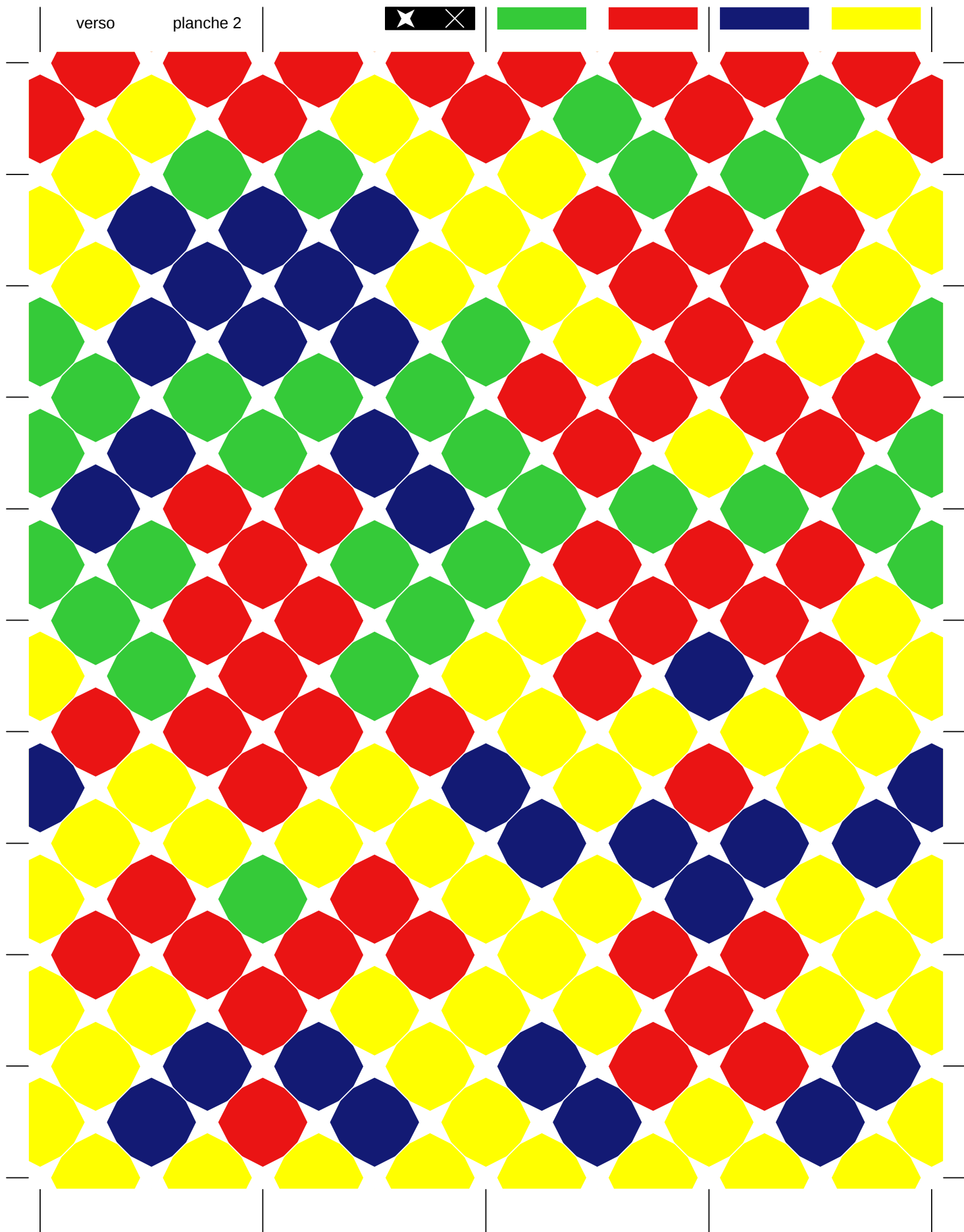
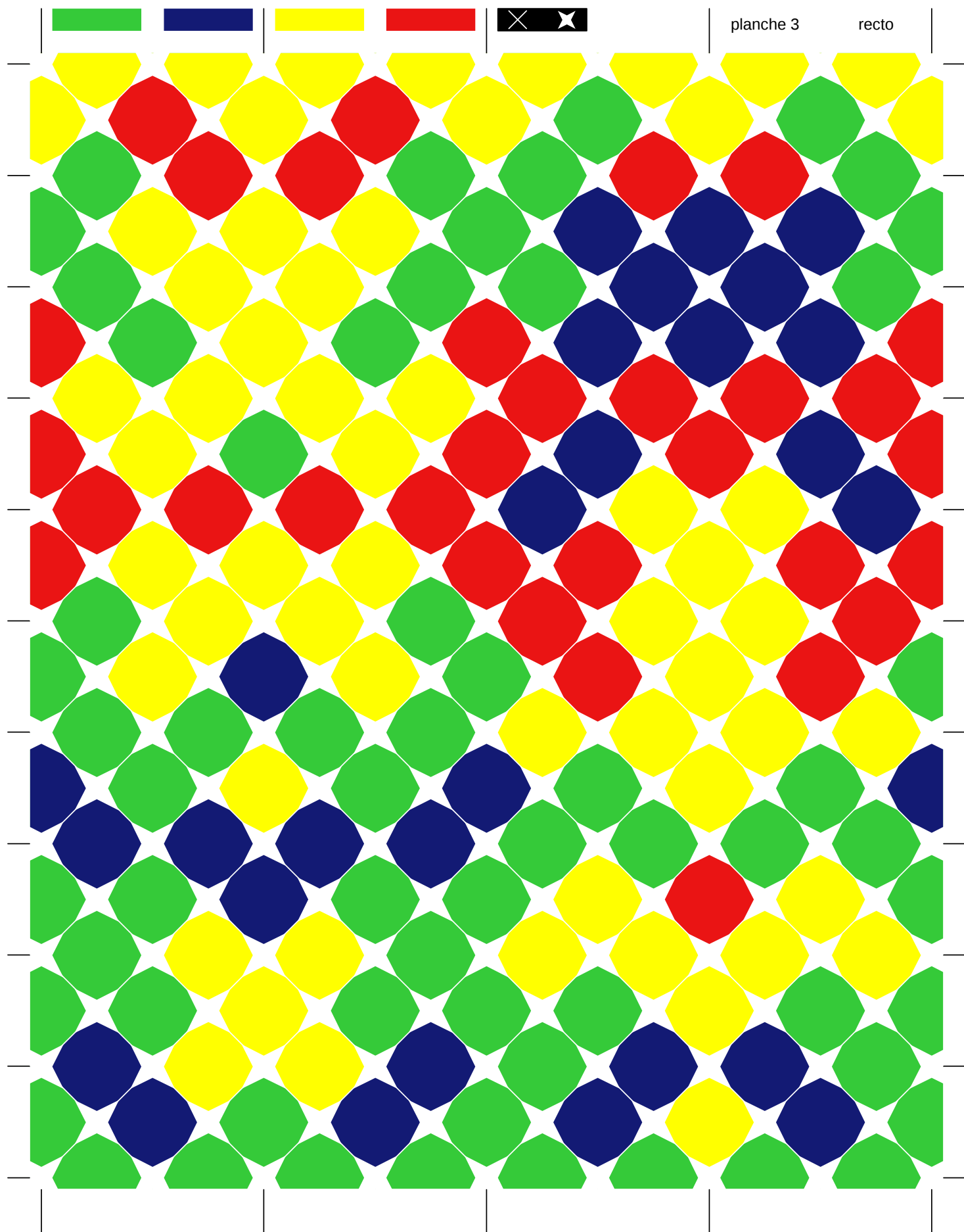


planche 2





verso

planche 3

