

## **Dominó – “Moradias do mundo”**

Os alunos, com seus jogos em mãos, deverão organizar-se de acordo com as regras apresentadas a seguir:

### **Descrição**

**Número de jogadores:** 2 ou 4

**Total de peças:** são 28 peças que possuem, em uma ponta, a imagem da moradia com o nome do lugar e, na outra, o mapa com a localização, o nome e o material de construção da moradia.

**Início da partida:** cada jogador recebe 7 peças.

### **Definições:**

- Encaixar peça: quando uma peça é colocada ao lado de outra.
- Extremidades do jogo: são as peças livre da ponta, cujos lados estão em aberto para que outras pelas sejam encaixadas.
- Passar a vez: quando o jogador não tem nenhuma peça que possa ser encaixada em alguma extremidade.
- Jogo trancado: quando nenhum jogador possui peça que possa ser encaixada em alguma extremidade.
- Trancar o jogo: quando um jogador joga uma peça que cause o trancamento do jogo.
- Bater o jogo: quando um dos jogadores consegue ficar sem peças na mão, tendo encaixado todas elas.

### **O jogo**

As peças são embaralhadas na mesa e cada jogador pega 7 peças para jogar. O jogador que começa a partida deve ser escolhido. Ele inicia a partida colocando uma peça no centro da mesa. A partir daí, joga-se no sentido anti-horário. Cada jogador deve tentar encaixar uma peça, a vez passa para o próximo jogador. Caso este não tenha nenhuma peça que se encaixe em algum lado, ele deve passar a vez, sem jogar peça nenhuma. A partida por terminar em duas circunstâncias: quando um jogador consegue bater o jogo, ou quando o jogo fica trancado. O primeiro jogador desta vez será o jogador à direita do primeiro jogador do jogo anterior.