



Domino-Spielregeln

©2009 Puremco Games & Toys Inc.

Weitere Domino-Regeln finden Sie unter www.DominoRules.com.

MUGGINS (Standard-Domino)

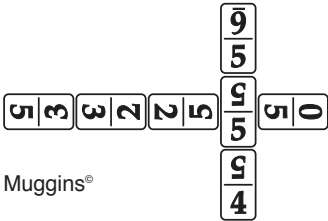
Muggins wird mit einem Doppel-6-Satz gespielt. Wenn Sie ein Spiel mit mehr Steinen benutzen, verwenden Sie bitte nur jene Steine, auf denen höchstens sechs oder weniger Punkte pro Feld zu sehen sind. Das ergibt 28 Steine.

Spielerzahl: 2, 3 oder 4, in zwei Mannschaften zu je zwei Spielern unterteilt (die zusammengehörigen Mitspieler sitzen einander gegenüber).

Spielziel: Wer zuerst 250 Punkte ansammelt, gewinnt.

Vorbereitung

Drehen Sie die Dominosteine um und mischen sie verdeckt durch. Bei zwei Spielern* zieht jeder 7 Steine auf die Starthand. Bei drei oder vier Spielern zieht jeder 5 Steine auf die Starthand. Die übriggebliebenen Steine bilden den Talon, von dem während des Spiels gezogen wird.



Muggins®

Spielbeginn

Bestimmen Sie einen Startspieler. In weiteren Runden verschiebt sich die Position des Startspielers jeweils um einen Spieler im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Der Startspieler spielt einen Dominostein seiner Wahl von seiner Hand in die Mitte des Tisches. Dabei muss es sich nicht um einen Doppelstein handeln. Danach kommen die anderen Mitspieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Abwechselnd legen die Spieler nun Dominosteine aus, deren Ende die gleiche Zahl Punkte wie mindestens eines der noch offenen Enden auf dem Spieltisch aufweist. Wer einen spielbaren Stein hat (passendes Ende), muss ihn ausspielen. Hat aber ein Spieler keinen spielbaren Stein auf der Hand, muss er einen Stein vom Talon ziehen und diesen nach Möglichkeit ausspielen. Er muss so lange nachziehen, bis er entweder einen spielbaren Stein zieht oder der Talon aufgebraucht ist.

• Den ersten Doppelstein ausspielen
Der erste Doppelstein („Spinner“ genannt) muss rechtswinklig mittig an der Schlange angelegt werden. An diesen ersten Doppelstein kann man in alle vier Richtungen anlegen: zuerst jeweils ein Dominostein an den Seiten, dann jeweils einer pro Ende.

• Auslegen weiterer Doppelsteine

Alle weiteren Doppelsteine werden seitwärts an die Schlange angelegt; die Zahlen auf beiden Feldern des Steins werden addiert.

• Abrechnen von Divisor 5 während des Spiels
Ist am Ende eines Spielzugs die Gesamtpunktzahl aller offenen Enden durch 5 teilbar (ohne Bruchstellen), wird dem betreffenden Spieler diese Punktzahl als Bonus gutgeschrieben. In der Beispiellillustration liegt die Summe bei 6 + 0 + 4 + 5 = 15. Der Spieler erzielt also 15 Bonuspunkte. Übersieht ein Spieler in seinem Spielzug diese Möglichkeit, kann einer der Mitspieler laut Muggins!“ rufen und sich so die Punkte schnappen.

• Blockierung
Wenn im Verlauf des Spiels keiner der Spieler mehr einen Stein anlegen kann, gilt dieses Spiel als „blockiert“ und endet sofort.

Ende einer Runde

Eine Runde Domino endet, wenn das Spiel blockiert ist oder ein Spieler all seine Steine angelegt hat. Die Spieler zählen dann die Punkte der auf ihren Händen verbliebenen Steine zusammen.

Punktwertung

• Spielende durch Blockieren: Der Spieler mit der niedrigsten Punktesumme schreibt sich die Punkte aller Mitspieler (auf die nächste durch 5 teilbare Zahl gerundet) gut. Im Mannschaftsspiel schreibt sich die Mannschaft mit der niedrigsten Punktesumme die Punkte der gegnerischen Mannschaft (auf die nächste durch 5 teilbare Zahl gerundet) gut.

• Spielende durch Anlegen aller Steine: Der siegreiche Spieler schreibt sich die Punktsommen seiner Mitspieler (auf die nächste durch 5 teilbare Zahl gerundet) gut. Im Mannschaftsspiel schreibt er sich allerdings nicht die Punkte seines Partners gut.

Endabrechnung

Sobald ein Spieler (oder eine Mannschaft) 250 Punkte erreicht hat, endet das Spiel.

* Wir benutzen die männliche Form einzig zur Vereinfachung des Texts.

CASTLE ROCK

Castle Rock kann mit Dominospielen verschiedener Größen (Doppel-6, Doppel-9, Doppel-12, Doppel-15 oder Doppel-18) gespielt werden.

Spielerzahl: 1

Spielziel: Legen Sie alle Dominosteine des Spiels ab.

Vorbereitung

Drehen Sie die Dominosteine um und mischen sie verdeckt durch. Alle Steine zusammen bilden den Talon, von dem Sie während des Spiels ziehen. Ziehen Sie nun drei Steine vom Talon und legen Sie sie aufgedeckt nebeneinander ab, damit eine Reihe entsteht.



Castle Rock®



Spielablauf

Aus Gründen der Anschaulichkeit nennen wir die drei ausgelegten Steine im Weiteren „Stein 1“, „Stein 2“ und „Stein 3“.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Steine aus dem Spiel zu nehmen:

• Möglichkeit 1: Den mittleren Stein aus dem Spiel nehmen
Deckt sich die Zahl an einem Ende von Stein 1 mit der Zahl am gleichen Ende von Stein 3, wird Stein 2 aus dem Spiel genommen. Ziehen Sie weitere Steine nach, einen nach dem anderen, und legen Sie sie immer an der rechten Seite der Reihe an. Wann immer die Punkte auf den Enden zweier Steine, die durch einen anderen Stein getrennt werden, übereinstimmen, nehmen Sie den Stein in der Mitte aus dem Spiel.

• Möglichkeit 2: Drei benachbarte Steine aus dem Spiel nehmen
Stimmen die Enden dreier direkt nebeneinanderliegender Steine überein, können Sie alle drei Steine aus dem Spiel nehmen. Sie können selbst entscheiden, wie viele der Steine Sie aus dem Spiel nehmen, je nachdem, welche der daraus entstehenden Situationen für Sie am vorteilhaftesten ist. Sie müssen aber mindestens einen der drei Steine entfernen, sobald dieser Fall eintritt.

Entfernen aller Steine während des Spiels

Sollten Sie alle ausgelegten Steine entfernt haben, ohne dass der Talon bereits erschöpft ist, ziehen Sie einfach drei neue Steine nach und legen erneut eine Reihe an (siehe oben unter Vorbereitung).

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Talon erschöpft ist und sie eine weiteren Steine mehr vom Tisch nehmen können.

Variationen

- Um die Herausforderung zu erhöhen, lassen sie die Zeit mitlaufen und versuchen Sie, so schnell wie möglich die meisten Steine aus dem Spiel zu nehmen.
- Zählen sie am Ende der ersten Runde die Punktwertung auf beiden

Feldern der verbliebenen Steine zusammen und versuchen Sie, dieses Ergebnis in folgenden Runden zu unterbieten.

CHICKENFOOT®

Chickenfoot kann mit Dominospielen verschiedener Größen (Doppel-9, Doppel-12, Doppel-15 oder Doppel-18) gespielt werden.

Spielerzahl: 2 und mehr

Spielziel: Legen Sie in jeder Runde so viele Steine wie möglich an, damit Sie am Ende der letzten Runde die wenigsten Punkte haben.

Vorbereitung

Legen Sie den höchsten Doppelstein auf den Tisch, genau in der Mitte zwischen den Spielern; Sie können dafür auch ein Centerpiece benutzen (liegt dem Spiel bei und ist zudem im Fachhandel erhältlich), in das Sie den Doppelstein legen und von dem sie 6 Schlangen namens Chickentoes* beginnen können. Drehen Sie die Dominosteine um und mischen sie verdeckt durch. jeder Spieler zieht nun die gleiche Anzahl Steine. Die genaue Zahl hängt von der Zahl der Spieler sowie vom verwendeten Spiel ab (s. die Illustration).

Zahl der zu Beginn einer jeden Runde gezogenen Steine

<div><div></div><div>Zahl der Spieler</div><div>Domino Spiel</div></div>	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
DOPPEL-9	20	14	11	9	7	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
DOPPEL-12	X	X	18	14	12	10	9	X	X	X	X	X	X	X	X
DOPPEL-15	X	X	X	X	18	15	14	12	11	10	9	X	X	X	X
DOPPEL-18	X	X	X	X	X	X	19	17	15	14	13	12	11	10	9

s. die illustration

Zeigen Sie den anderen Spielern** Ihre Steine nicht. Die übriggebliebenen Steine bilden den Talon, von dem während des Spiels gezogen wird.

Spielbeginn

Bestimmen Sie einen Startspieler. In weiteren Runden verschiebt sich die Position des Startspielers jeweils um einen Spieler im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Es gibt zwei Möglichkeiten, Steine zu spielen: Double Chickenfoot und Chickenfoot.

Der Double Chickenfoot

Sobald der erste Doppelstein ausliegt, müssen die nächsten sechs Steine an diesen Doppelstein angelegt werden: 1 Stein rechtwinklig mittig und jeweils 2 diagonal, an allen Enden des Steins, bis schließlich sechs Steine angelegt sind. Dies ist ein Double Chickenfoot.

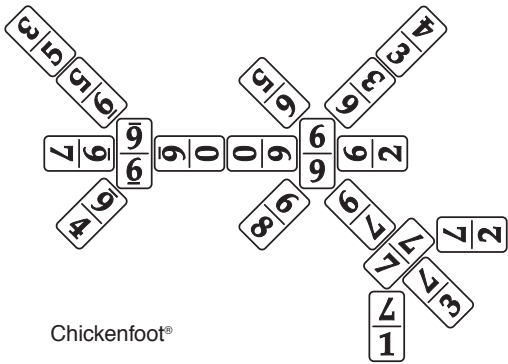
• Ist beispielsweise der erste gespielte Doppelstein eine Doppel-9, können die Spieler nur Steine anlegen, die mindestens ein Feld mit 9 Punk-

ten haben. Wer einen spielbaren Stein hat (passendes Ende), muss ihn ausspielen. sind noch Enden am ausliegenden Stein offen und ein Spieler hat keinen spielbaren Stein auf der Hand, muss er einen Sein vom Talon ziehen und diesen nach Möglichkeit ausspielen.

• Zieht er einen Stein mit einem Feld mit 9 Punkten, legt er ihn direkt an, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

• Zieht er keinen Stein mit einem Feld mit 9 Punkten, ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe.

• Sind alle 6 Steine angelegt, wird durch Anlegen an einen beliebigen Chickentoe weitergespielt, sofern nicht ein weiterer Doppelstein gelegt wird.



Chickenfoot®

Der Chickenfoot

Sobald an einem der Chickentoes ein Doppelstein ausliegt, müssen die nächsten drei Steine an diesen Doppelstein angelegt werden: 1 Stein rechtwinklig mittig und 2 diagonal, an einem der beiden Enden des Steins, bis schließlich drei Steine angelegt sind. Dies ist ein Chickenfoot. Erst wenn der Chickenfoot vollendet ist, kann durch Anlegen an einen anderen Chickentoe weitergespielt werden, sofern nicht ein weiterer Doppelsteingelegt wird.

Ende einer Runde und Punktwertung

- Eine Runde endet, wenn ein Spieler alle seine Steine angelegt hat oder wenn das Spiel blockiert ist, d.h. der Talon erschöpft ist und alle Spieler einmal gepasst haben.
- Jeder Spieler zählt nun die Punktwerte der Steine in seiner Hand zusammen und nennt diese Zahl dem Buchhalter.
- Einem Spieler werden 50 zusätzliche Punkte gutgeschrieben, wenn er die Doppel-0 (den leeren Stein) auf der Hand hat.

Weitere Runden

Vor jeder Runde werden die Steine neu gemischt. Jede neue Runde beginnt mit dem nächstniedrigen Doppelstein (hätte das Spiel mit der Doppel-9 begonnen, beginnt die nächste Runde also mit der Doppel-8, die übernächste mit der Doppel-7 usw., bis hin zur letzten Runde, die

