

Die markierten Steine dürfen angelegt werden, wenn die Augenzahl übereinstimmt.

### Solo 2

Die Steine werden wie gewohnt verdeckt auf dem Tisch gemischt. Ein Stein wird aufgedeckt und der Spieler zieht 5 (7) Steine. Nun legt er entsprechend den Standardregeln (s. Blockspiel) an. Es gibt immer nur 2 beispielbare Enden. Kann der Spieler nicht mehr regelkonform legen, so hat er verloren. Hat er seine 5 (7) Steine erfolgreich abgelegt, so zieht er weitere 5 (7) Steine. Gelingt es, alle Steine anzulegen, so ist das Spiel gewonnen. (Es bleiben 1 bzw. 5 Steine übrig). Das Spiel mit dem 9-er Set ist erheblich schwerer zu gewinnen.

### Wahrsager

Dies ist kein Spiel im eigentlichen Sinne, sondern geeignet, eine größere Runde zu verblüffen. Man entfernt heimlich einen Stein (keinen Pasch) aus dem Spiel, lässt die anderen eine regelkonforme Kette bilden und sagt anfangs an, mit welchen Zahlen die Kette enden wird (es sind die Werte des entnommenen Steins, den keiner vermissen wird).

### Dominosammlung von Aufgaben

Der Spieler mischt die Steine und legt sie in beliebiger Form, am besten in einem Rechteck, aus. Nun trägt er die Zahlen entsprechend auf einem karierten Blatt Papier ab. Anschließend mischt er die Steine wieder und versucht nun (oder auch später) eine zu der

Zahlenkombination passende Auslage herzustellen. Je mehr Steine verwendet werden, umso größer ist die Herausforderung.

### Domino-Quadrat

Eine spezielle Form ist das Domino-Quadrat. Dazu werden die 28 Steine entsprechend nebenstehender Form ausgelegt. Dabei sollen 14 quadratische 4-er Gruppen mit in sich gleichen Augenzahlen entstehen. Für diese Anordnung von Dominosteinen zu 14 quadratischen 4-er Gruppen gibt es über 300.000 Lösungen.

0	0	2	2	3	3	1	1
0	0	2	2	3	3	1	1
	1	1	4	4	5	5	
	1	1	4	4	5	5	
	6	6	4	4	0	0	
	6	6	4	4	0	0	
2	2	5	5	6	6	3	3
2	2	5	5	6	6	3	3

Beispiel für eine mögliche Zahlenverteilung

Classic Line

# Domino

 Spielanleitung  
 Les règles du jeu  
 Il regolamento



# Domino

## Allgemeines

Ziel des Spieles ist es, durch geschicktes Anlegen seine Steine so schnell wie möglich loszuwerden.

## Grundregeln

Die Steine werden auf dem Tisch verdeckt gemischt und an die Spieler verteilt, die sie verdeckt vor sich aufstellen. Die Anzahl, die jeder erhält, ist abhängig von der jeweiligen Variante. Derjenige, der den höchsten Doppelstein (Pasch) hat, z.B. 9-9, beginnt. Sollte keiner der Spieler einen Pasch haben, beginnt derjenige mit der höchsten Summe, z.B. 9/6 = 15 Augen. Die anderen Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Alle nicht verteilten Steine bleiben verdeckt auf dem Tisch und bilden den sogenannten Vorrat. Daraus werden im Laufe des Spiels weitere Steine nachgezogen, die letzten beiden in der Regel jedoch nicht!

Steine können in den meisten Varianten dann angelegt werden, wenn sie an der Verbindung die gleiche Augenzahl (gleiche Farbe) aufweisen, also 1-3 an 3-7 oder 4-5 an 5-0. 0 wird auch Blank genannt.



Die aneinander liegenden Steine können eine Gerade bilden, aber auch beliebig rechtwinklig abknicken, nur dürfen die beiden Enden nicht aneinander stoßen. Paschsteine werden rechtwinklig in die Reihe gelegt.

Wer alle Steine abgelegt hat, ruft „Domino“ und beendet das Spiel. Das Spiel endet auch, wenn kein Spieler mehr anlegen kann (muss durch Aufdecken der Steine bewiesen werden) und kein Stein mehr nachgezogen werden kann.

Der Sieger bekommt die Punkte, die seine Mitspieler noch vor sich stehen haben, gutgeschrieben. Eine Partie endet nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden (am besten ein Vielfaches der Mitspieler, also bei 4 Spielern 4, 8 oder 12 Runden) oder bei Erreichen einer festen Punktzahl.

Die meisten Spiele werden mit einem Set von 28 Steinen, bestehend aus allen Steinen mit den Werten 0–6, gespielt. (In den Anleitungen durch gekennzeichnet). Varianten für das große, aus allen 55 Steinen bestehende 9-er Set sind durch gekennzeichnet.

Zum Teil werden Papier und Stift zum Notieren der Punkte benötigt.

Bei den folgenden Regeln wird von diesen Grundregeln ausgegangen.

### Das Blockspiel

(die einfachste Variante)

**2 Spieler:** jeder erhält 7 Steine

**3 und 4 Spieler:** jeder erhält 5 Steine

Am Ende des Zuges wird nachgezogen, unabhängig davon, ob abgelegt wurde oder nicht.

### Peruanisches Domino

**4 Spieler:** jeder erhält 5 Steine

Basiert auf dem Blockdomino, weist aber eine anspruchsvollere Wertung auf:

Endet das Spiel, weil kein Spieler mehr legen kann, so endet das Spiel und jeder Spieler notiert seine Restpunkte. Hat der Spieler, der den letzten Stein legen konnte, nicht die niedrigste Punktzahl, zählen seine Punkte 4-fach.

Es werden 7 Runden gespielt und die Punkte geheim von einem Spieler notiert. Vor der letzten Runde sagt er den Punktstand an. Wer nach der 7. Runde die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

### Das Blockspiel im Team

Jeder zieht 4 Steine, die beiden mit den höchsten Punkten spielen als Team, die beiden mit den niedrigsten Punktesummen ebenfalls. Es ist vorher zu vereinbaren, ob offene Absprachen erlaubt sind oder nicht.

1 Punkt	für Steine in Bauebene 1
3 Punkte	für Steine in Bauebene 2
6 Punkte	für Steine in Bauebene 3
10 Punkte	für Steine in Bauebene 4
15 Punkte	für Steine in Bauebene 5 und höher

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Zug ist und keine der drei Aktionen durchführen kann. Es gewinnt, wer am meisten Punkte erhalten hat.

### Dominanz

von Hartmut Kommerell

#### 2 Spieler

Zu Beginn müssen alle 28 Dominosteine mit den Werten 1–7 herausgesucht werden. Alle anderen Steine werden nicht benötigt.

Alle Dominosteine werden **offen** ausgelegt. Außerdem wird folgende Tabelle angelegt:

	Spieler A	Spieler B
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Abwechselnd nehmen die beiden Spieler jeweils einen Dominostein aus dem Spiel und notieren ihn in ihrer eigenen Spalte. Der eine Wert des Steins gibt dabei die Zeile vor, der andere Wert den Eintrag. Der Stein 5/3 ergibt z.B. entweder den Eintrag 3 in Zeile 5 oder aber den Eintrag 5 in Zeile 3. Gibt es in einem Feld bereits einen Eintrag, so wird der neue Eintrag dazuaddiert.

Hat ein Spieler in einem Feld noch keinen Eintrag und es gibt nur noch einen Stein mit der zugehörigen Zeilennummer, so darf ihm sein Gegenspieler den entsprechenden Eintrag vorschreiben. Der Spieler dem der Eintrag vorgeschrieben wurde, muss dann mit seinem nächsten Zug aussetzen.

Wurde der letzte Stein aus dem Spiel genommen, so endet das Spiel und es kommt zur Wertung:

In jeder Zeile wird ermittelt, welcher Spieler die höhere Summe erreicht hat wie sein Gegner. Ziel ist es aber, dass die Summe maximal doppelt so hoch ist. Dann dominiert er seinen Gegner und erhält dann die Summe seines Gegners gutgeschrieben. Hat ein Spieler weniger oder aber mehr als doppelt so viele Punkte notiert wie sein Gegner, so erhält er in dieser Zeile keine Punkte. Wer in den sieben Zeilen die meisten Punkte gutgeschrieben bekommt, hat gewonnen.

#### Wertungsbeispiel:

	Spieler A	Spieler B
1	5 11 12	7 10 14 16
2	7 13 15	5 9
3	3 9	2 9
4	6 11 14	7 11
5	5 11	3
6		6
7	7	6 11

In den Zeilen 2 und 4 punktet Spieler A:  
Er erhält 9+11 = 20 Punkte.

In den Zeilen 1 und 7 punktet Spieler B:  
Er erhält 12+7 = 19 Punkte.

In Zeile 5 hat Spieler A eine zu hohe Summe erreicht und muss deshalb auf Punkte verzichten.

## Insel-Spiele – Spiele für einen

### Solo 1

Die Steine werden wie gewohnt verdeckt gemischt und in ein Rechteck von 7x4 Steinen ausgelegt. Nun werden sie aufgedeckt, so dass der Spieler eine vollständige Information hat.

Beginnend mit einem beliebigen Stein, der rechts außen liegt, wird jetzt Blockdomino gespielt. Es wird nun immer ein beliebiger Stein von den 4 am rechten Rand liegenden Steinen gezogen, der an die Auslage angelegt werden muss. Können auf diese Art alle Steine gelegt werden, ist das Spiel gewonnen.

Summe 12, so legt er die Steine verdeckt zurück auf den Tisch. In beiden Fällen ist der Nachbar an der Reihe. Jeder eingesammelte Stein bringt einen Punkt, wer zuerst 51 Punkte erreicht, gewinnt.

Beim Spiel mit dem 9-er Set wird die Auslage aus 5x11 Steinen gebildet, die zu erreichende Summe ist 18.

### Hektik-Domino

von Hartmut Kommerell



#### 2-4 Spieler

Alle Doppelsteine werden aussortiert und verdeckt beiseite gelegt. Die restlichen Dominos werden **offen** in der Tischmitte verteilt.

Es werden 10 Runden gespielt. Zu Beginn einer Runde wird einer der beiseite gelegten Doppelsteine aufgedeckt. Alle Spieler versuchen nun gleichzeitig und so schnell wie möglich aus den Steinen in der Tischmitte eine Kette von zueinander passenden Dominos zu bilden, die

1. an beiden Enden den Wert des aufgedeckten Doppelsteins zeigt
2. den Wert des Doppelsteins sonst nicht enthält
3. aus mindestens so vielen Dominos besteht wie der Wert des Doppelsteins angibt.

Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, erhält zur Belohnung den Doppelstein.

Nach 10 Runden (wenn alle Doppelsteine ihren Besitzer gefunden haben) erhalten die Spieler Punkte:

3 Punkte	für Doppelsteine mit den Werten 0–3
4 Punkte	für Doppelsteine mit den Werten 4–6
5 Punkte	für Doppelsteine mit den Werten 7–9

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

### Burg-Domino

von Hartmut Kommerell



#### 2-4 Spieler: jeder erhält 3 Steine

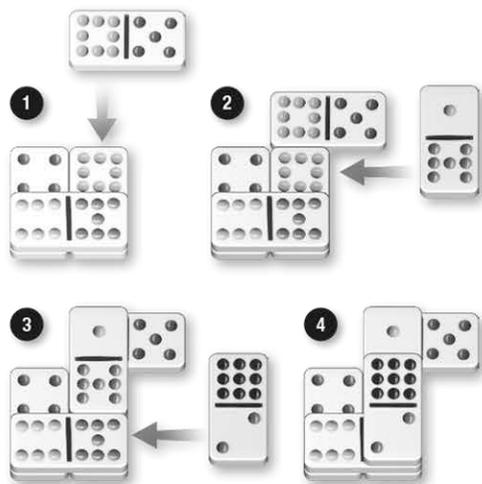
Alle Dominos werden verdeckt gemischt. Ein Stein wird offen in die Tischmitte gelegt.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. In seinem Zug führt ein Spieler eine der drei folgenden Aktionen durch:

- Er zieht einen Stein aus dem Vorrat nach. Diese Aktion ist nur erlaubt, wenn der Spieler vor dem Ziehen maximal vier Steine besitzt.
- Er legt einen Stein beliebig an einen bereits ausliegenden Stein an. Dabei können benachbarte Steine **unterschiedliche Zahlen** aufweisen oder auch durch andere Steine überdeckt sein.
- Er legt eine ‚Kette‘ von mindestens zwei Steinen und verteilt seine restliche Steine an die Mitspieler.

#### Das Legen einer Kette:

Den ersten Stein der Kette legt der Spieler entweder auf den Tisch oder auf die Hälften von zwei verschiedenen Steinen. Sind durch das Legen zwei Steinhälften gleichen Werts auf einer Ebene benachbart, so darf der Spieler diese beiden Hälften mit einem weiteren Stein belegen. Liegen wieder zwei Hälften mit gleichem Wert nebeneinander, dürfen auch diese überbaut werden usw.



Nach dem Legen einer Kette nehmen sich die Mitspieler im Uhrzeigersinn je einen der verbliebenen Steine des Spielers. Dabei kann es natürlich dazu kommen, dass nicht alle Spieler einen Stein bekommen.

Beginnend mit dem ersten gelegten Stein werden die Bauebenen gezählt. Für gelegte Steine erhält der Spieler folgende Punkte:

### Tiddle-Wink



#### 6–9 Spieler: jeder erhält nur 3 Steine

Basiert auf dem Blockspiel. Wer einen Pasch ablegt, darf einen weiteren Stein spielen, Kettenzüge sind möglich.

### Ungarisches Domino



#### 2 Spieler: jeder erhält 12 Steine

#### 3 Spieler: jeder erhält 8 Steine

#### 4 Spieler: jeder erhält 6 Steine

Der Rest der Steine scheidet aus.

Der Spieler mit dem höchsten Pasch beginnt. Er darf so lange auslegen, wie seine Steine passen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Kann keiner mehr auslegen, endet das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Restaugen bekommt die gegnerischen Punkte gutgeschrieben. Wer zuerst mehr als 100 Punkte erreicht, gewinnt die Partie.

### Französisches Domino



#### 2 Spieler: jeder erhält 8 Steine

Die restlichen Steine kommen in den Vorrat.

Der ältere Spieler beginnt mit der Auslage eines beliebigen Steines. Der Mitspieler legt seinen Stein mit der passenden Hälfte nun auf oder (später auch) unter den anderen. Auf diese Art entsteht eine Auslage aus zwei Ebenen, bei der die übereinander liegenden Steine stets den gleichen Wert zeigen.



Wer nicht legen kann, passt entweder oder zieht 2 Steine nach (seine Wahl). Wer zuerst keinen Stein hat, beendet und gewinnt.

### Sperr-Domino



Gespielt wird eine beliebige der oben genannten Varianten. Wer nicht anlegen oder vom Vorrat ziehen möchte, kann ein beliebiges Ende mit einem Pasch sperren. Damit ist das Spiel beendet. Der Sperrer muss das Spiel aber unbedingt gewinnen,

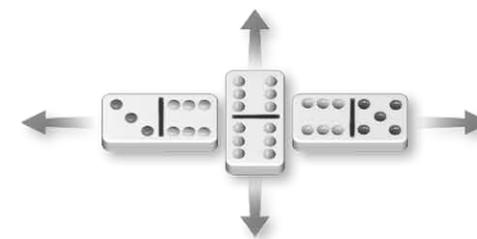
d.h. die geringste Anzahl an Restpunkten haben. Dann erhält er wie immer die gegnerischen Punkte gutgeschrieben. Hat ein Gegner weniger Augen, so erhält der Gegner alle Punkte und der Sperrer notiert sich den doppelten Punktwert seiner Reststeine als Minus.

### Sebastopol



#### 4 Spieler: jeder erhält 7 Steine

Der Spieler mit dem Pasch 6-6 beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Hier sind alle 4 Enden der 6 offen!



### Alle Fünfe

(Sniff, Amerikanisches Domino)



#### 2 Spieler: jeder erhält 7 Steine

#### 3 und 4 Spieler: jeder erhält 5 Steine

Es gelten die Regeln des Blockspiels, allerdings versuchen die Spieler am Ende ihres Zuges an den beiden Enden der Auslage ein Vielfaches von 5 (also 10, 15, 20 oder auch mehr) zu erzielen, wobei für Paschsteine beide Seiten zählen:

4 an einem Ende und 6 am anderen Ende = 10

9/9 an einem Ende und 1/1 am anderen Ende = 20

Diese Punkte werden dem Spieler gutgeschrieben. Kann ein Spieler nicht passend anlegen, zieht er solange nach, bis er auslegen kann. Wer zuerst alle seine Steine auslegen konnte, beendet die Partie und gewinnt. Die anderen zählen ihre Punkte und runden ihre Punkte zum nächsten 5er auf oder ab, z.B. werden 17 Augen zu 15 Punkten, 18 Augen aber zu 20 Punkten. Diese Punkte erhält der Gewinner gutgeschrieben, wer zuerst 100 Punkte beim Spiel mit dem 6-er Set bzw. 200 beim Spiel mit dem 9-Set erreicht, gewinnt die Partie.

## Alle Sieben (Kardinal)



**2 Spieler:** jeder erhält 7 Steine

**3 und 4 Spieler:** jeder erhält 5 Steine

In dieser Variante dürfen Steine abgelegt werden, wenn der bereits liegende und der angelegte Stein zusammen die Summe „7“ ergeben, z.B. liegt 5, dann muss 2 angelegt werden, liegt 1, passt eine 6.

Doppel-Blank und alle Steine, die selbst die Summe 7 (z.B. 3-4 oder 1-6) tragen, sind Joker (Kardinäle) und können immer angelegt werden. Sie sind auch die einzigen Möglichkeit, an einen Blank-Stein anzulegen.

Auch wer legen kann, darf einen Stein nachziehen, wer nicht spielen kann, muss solange ziehen, bis er auslegen kann. 2 Steine bleiben im Vorrat.

Gewonnen hat, wer zuerst keine Steine mehr besitzt oder falls keiner mehr legen kann, die kleinste Augensumme auf seinen verbleibenden Steinen vorweisen kann.

Er erhält die gegnerischen Punkte abzüglich seiner eigenen (ggf. 0) gutgeschrieben.

## Matador (ähnlich Alle Sieben)



**3-6 Spieler:** jeder erhält 7 Steine

**6-11 Spieler:** jeder erhält 5 Steine

Gespielt wird auf die Summe „10“, alle anderen Regeln von „Alle Sieben“ gelten, (die Joker heißen „Matadore“), gespielt wird bis 200 Punkte.

## Bergen



**2-3 Spieler:** jeder erhält 6 Steine

**4 Spieler:** jeder erhält 5 Steine

Ziel ist es nicht, seine Steine als erster loszuwerden, sondern so auszulegen, dass nach Beenden des Zuges an beiden Enden die gleichen Werte liegen. Dennoch gelten die üblichen Anlegeregeln!

Das Spiel wird nach Punkten bewertet:

- Es beginnt der niedrigste Pasch: 2 Punkte (ggf. der niedrigste Stein)
- Auslegen des höchsten Paschs (aktuell auf dem Tisch): 2 Punkte

- Zug beenden mit einem Triple: 3 Punkte (es wird ein Pasch abgelegt oder zu einem liegenden Pasch ein passender Stein)

- Zug beenden mit gleichen Werten, ohne Pasch (Double): 2 Punkte

Wer nicht legen kann, zieht einen Stein nach, den er ggf. spielen darf; passt der Stein nicht, ist der nächste Spieler am Zug. So geht das Spiel, bis nur noch 2 Steine im Vorrat liegen.

Der Spieler, der zuerst seinen letzten Stein spielt, ruft „Domino“ und erhält 2 Punkte gutgeschrieben. Das Spiel endet auch, wenn nur noch 2 Steine im Vorrat liegen und kein Spieler mehr legen kann. Der Spieler, der keinen Pasch auf der Hand hält, erhält 2 Punkte gutgeschrieben. Sind dies mehrere oder besitzen noch alle Spieler Paschsteine, so erhält derjenige mit der geringsten Restpunktesumme 2 Punkte gutgeschrieben.

Gewonnen ist das 2-Personen-Spiel bei 15 Punkten, das 3- und 4-Personen-Spiel beim Erreichen von 10 Punkten.

## Italienisches Domino



**3 Spieler:** jeder erhält 7 Steine

**4 Spieler:** jeder erhält 6 Steine

**5 Spieler:** jeder erhält 5 Steine

Hierbei geht es nicht darum, passend anzulegen, sondern durch seine Auslage bestimmte Werte zu erreichen. Der höchste Pasch oder ggf. höchste Stein beginnt. Der Gesamtwert der Auslage wird laut angesagt, also als erster Stein 5/7 = „12“. Nun folgt z.B. 2/6 = 8, als Summe wird laut „20“ (12+8) angesagt. So wird immer weiter hinzuaddiert. Wem es gelingt, mit seiner Auslage die Werte 30 (1), 50 (2), 70 (3), 100 (4) (beim Spiel mit 9-er Set auch 120 (5) und 150 (6)) genau zu erreichen, erhält die Punkte in Klammern bzw. die Punktzahl gutgeschrieben.

Wird ein Wert nicht genau erreicht (überschritten), wird einfach weitergespielt. Das Spiel endet nach einer festgelegten Anzahl Runden oder wenn ein Spieler 51 (6-er Set) bzw. 81 (9-er Set) Punkte erreicht hat.

## Cyprus (Mexican Train)



**4 Spieler:** 13 Steine

**5 Spieler:** 11 Steine

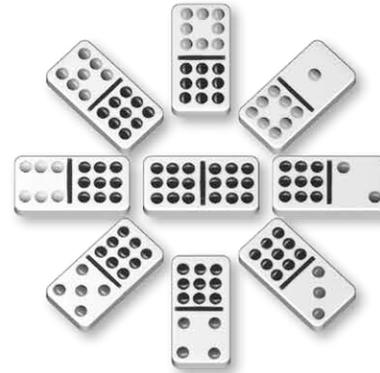
**6 Spieler:** 9 Steine

**7 Spieler:** 7 Steine

**8 oder 9 Spieler:** 6 Steine

**10 Spieler:** 5 Steine

Verbleibende Steine gehen verdeckt aus dem Spiel.



Wer den 9-er Pasch hat, beginnt, sollte ihn keiner haben, wird neu gemischt und verteilt. Im Uhrzeigersinn legen die Spieler die 9-er Steine so an, dass eine sternförmige Auslage entsteht.

Wer keine 9 hat oder sie nicht spielen möchte, kann auch an die offenen Enden der bestehenden Auslage spielen. Wer nicht spielen kann, muss diese Runde passen, darf aber ggf. das nächste Mal wieder ablegen. Wer zuerst seinen letzten Stein spielt, gewinnt und erhält die Augen der restlichen Steine seiner Mitspieler gutgeschrieben. Wenn keiner mehr legen kann, endet das Spiel auch und derjenige mit den wenigsten Restpunkten erhält die Punkte.

## Hühnerkralle

(eine mexikanische Variante)



**Ab 2 Spieler, am besten mit 4 und mehr Spielern**

**2 Spieler:** 24 Steine

**3 Spieler:** 16 Steine

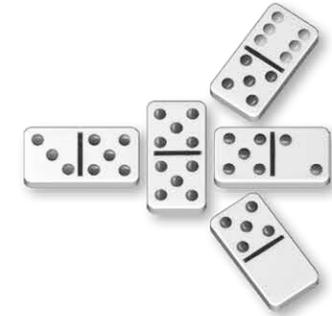
**4 Spieler:** 12 Steine

**5 Spieler:** 10 Steine

**6 Spieler:** 8 Steine

**7 Spieler:** 7 Steine

Der höchste Pasch beginnt, die Auslage erfolgt wie beim Blockspiel, bis der nächste Pasch-Stein gespielt wird. Er wird wie immer rechtwinklig gelegt. Der Spieler ruft die „Hühnerkralle“ aus (es gibt keine Strafe, wenn er es vergisst). Diese Hühnerkralle muss erst komplett an 3 (!) Enden bespielt sein, bevor das Spiel seinen normalen Fortgang nimmt.



An allen 3 Enden kann künftig angelegt werden. Jeder weitere Pasch führt auch zu weiteren Hühnerkralen.

Das Spiel endet wie üblich, wenn ein Spieler seinen letzten Stein legt oder kein Spieler mehr legen kann.

Es werden Minuspunkte wie folgt notiert:

Wer das Spiel beendet (keine Steine oder zuletzt gelegt):	0 Punkte
Jeder andere	Restaugen
Doppel-Blank (Doppel-Null)	25 Punkte

Wenn ein Spieler 121 Punkte erreicht hat, endet das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

## Konzentration

(ein Gedächtnisspiel)



**2-6 Spieler**

Beim Spiel mit dem 6-er Set werden die Steine verdeckt in einem Rechteck mit 4x7 Steinen ausgelegt. Der Startspieler wird beliebig bestimmt. Er deckt 2 beliebige Steine auf. Ergibt die Summe aller Zahlen beider Steine 12, so darf er das Paar an sich nehmen, z.B. 2/4 und 1/5. Sein Zug endet. Ergibt sich keine