

---

# COLOMINO

---

Brettspiel für 2—4 Personen  
Von Max Jürgen Kobbert  
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 204

Spielmaterial: 1 Doppelspielplan, 144 Spielsteine,  
80 blaue und 80 gelbe Spielmarken, 4 Ablageleisten,  
1 undurchsichtiger Beutel

## Spielgedanke

Dieses ganz neue Spiel verbindet den Reiz eines kniffligen Brettspiels mit einer besonders anspruchsvollen Form des Dominos. System und Zufall, planvolles Denken und Risikobereitschaft entscheiden gleichermaßen Spielverlauf und Gewinn. Spielen mehr als 2 Personen mit, so wird das Spiel allerdings mehr vom Glückszufall bestimmt.

Spieler, die lieber systematisch vorgehen, Freude am Planen und Kombinieren haben und den Spielgewinn mehr der eigenen Leistung als dem Glück verdanken wollen, werden deshalb am besten zu zweit spielen.

Für Anfänger und Jüngere oder beim Spiel aus reiner Geselligkeit empfiehlt sich ein Spiel zu dritt oder zu viert.

ZIEL DES SPIELES ist, durch Anlegen der Steine aneinander von der Grundlinie aus die gegenüberliegende Ziellinie zu erreichen und dabei möglichst viele Punkte zu sammeln. Die Steine müssen so aneinandergelegt werden, daß — nach dem Domino-Prinzip — ihre Farben an die angrenzenden Farbflächen passen.

## Vorbereitung

Zuerst werden die Steine auseinandergelöst und in den Beutel

Spieler und längere Partien ist der große Plan vorgesehen. Jeder Spieler erhält eine Ablageleiste.

## Spielverlauf

Die Spieler lösen aus, wer beginnt. Die dem beginnenden Spieler nächstliegende Spielfeldseite wird zur Grundlinie, die gegenüberliegende Spielfeldseite zur Ziellinie bestimmt.

Jeder Spieler entnimmt dem Beutel, ohne hineinzusehen, 5 Spielsteine und stellt sie gegen die Mitspieler abgedeckt in seine Ablageleiste. Der Spieler, der an der Reihe ist, muß von seinen 5 Steinen 3 passende Steine zum Anlegen verwenden und dafür wieder 3 Steine aus dem Vorrat im Beutel entnehmen. Zwei Steine, auch wenn sie ebenfalls noch passend angelegt werden könnten, müssen für den weiteren Spielverlauf auf der Ablageleiste zurückbehalten werden. Einmal gesetzte Steine dürfen weder verändert noch ausgetauscht werden. Man kann an eigene oder fremde Steine anlegen.

Der erste Spieler beginnt in der ersten Felderreihe an der Grundlinie. Die folgenden Spieler müssen ebenfalls in der ersten Reihe an der Grundlinie beginnen oder an die bereits gelegten Steine anlegen. Jeder gelegte Stein muß mindestens mit einer Seite direkt oder über bereits liegende Steine indirekt mit der Grundlinie verbunden sein. Das Setzen der Steine auf ein beliebiges Quadratfeld, etwa z. B. in der Mitte des Planes, oder die Verbindung von 2 Steinen nur an den Ecken ist nicht gestattet.

Sind die in der Mitte des großen Spielplanes liegenden Farbquadrate durch Steine mit der Grundlinie verbunden, so kann auch an diese Farbquadrate angelegt werden, ohne daß sie mit entsprechenden einfarbigen Steinen besetzt sind. Hat ein Spieler den passenden Farbstein, so kann er ihn natürlich — sobald die Verbindung zur Grundlinie besteht — auf das Farbquadrat legen.

## Joker

Die 4 weißen Steine sind Joker. Sie können an jede beliebige Farbseite angelegt werden. Hat ein Spieler im weiteren Verlauf den an diese Stelle passenden Stein, so kann er ihn auf den Joker legen.

## Höfe

passenden Steinen zu besetzen. Ein offener Hof ist ein Quadratfeld, von dem 3 Seiten entweder von 3 Steinen oder von 2 Steinen und dem Spielfeldrand oder bei Eckfeldern von einem Stein und 2 Spielfeldrandseiten eingegrenzt sind (Abb. 1).

Ein geschlossener Hof ist ein Quadratfeld, dessen 4 Seiten von 4 Steinen oder 3 Steinen und dem Spielfeldrand oder bei Eckfeldern von 2 Steinen und 2 Spielfeldrandseiten eingegrenzt sind (Abb. 2).

### Punktwertung

Für das Besetzen der Höfe gibt es als Prämien gelbe und blaue Spielmarken. Die gelben Marken zählen 1 Punkt, die blauen Marken 2 Punkte. Wer einen offenen Hof mit einem passenden Stein belegt (Farben müssen an 3 Seiten passen), erhält als Prämie 1 gelbe Marke; wer einen geschlossenen Hof belegt (der Stein muß dann an allen 4 Seiten zu den angrenzenden Farbseiten passen), erhält 1 blaue Marke.

Kann ein Spieler, der an der Reihe ist, mit seinen 3 Steinen 2 oder 3 Höfe belegen, so erhält er für den ersten Hof die normale Prämie, beim zweiten belegten Hof verdoppelt sie sich, und beim dritten Hof verdreifacht sie sich. Ein Spieler, der die Möglichkeit hat, während eines Zuges einen offenen und einen geschlossenen Hof zu belegen, wird also zuerst den offenen Hof besetzen (1 gelbe Marke) und dann den geschlossenen Hof (2 blaue Marken), womit er 5 Punkte gewinnt. Würde er zuerst den geschlossenen Hof besetzen (1 blaue Marke) und dann den offenen Hof (2 gelbe Marken), so hätte er nur 4 Punkte gewonnen.

Ist ein Hof mit einem Jokerstein besetzt und hat ein nachfolgender Spieler den in den Hof passenden Farbstein, so kann er diesen auf den Jokerstein legen und erhält ebenfalls die Prämie.

### Spielende

Hat ein Spieler mit einem seiner Steine die Ziellinie erreicht, so darf jeder Mitspieler noch drei Steine setzen. Danach ist das Spiel beendet. Das Spielende kann durch entsprechendes Setzen der Steine beschleunigt werden, wenn ein Spieler glaubt, vor seinen Mitspielern einen ausreichenden Punktevorsprung zu haben; ebenso kann es aber auch hinausgezögert werden. Anhand der gewonnenen Spielmarken errechnet jeder Spieler seine Punktzahl.

### Gewinner

Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Bei gleicher Punktzahl gewinnt der Spieler mit den meisten blauen Spielmarken.

HINWEIS: Eigene Initiative und Risikobereitschaft fördert das Spiel dadurch, daß sich die Spieler nicht damit zufrieden geben, zufällig entstandene Höfe zu belegen, sondern versuchen, systematisch eigene Höfe zu bilden oder vorzubereiten. Mit den in einer Spielrunde erlaubten 3 Steinen kann ein Spieler bestenfalls 2 Höfe vorbereiten. Er wird diese Höfe möglichst so anlegen, daß er sie mit den 2 ihm verbliebenen Steinen in der nächsten Runde besetzen kann. Der Spieler geht aber natürlich auch das Risiko ein, daß ihm ein Mitspieler beim Besetzen der vorbereiteten Höfe zuvorkommt.