

DIAMINO®

Spielanleitung

ein Kreuzwortspiel für 2 bis 8 Spieler

© Editions GAY-PLAY / Paris

1. Auflage 1975 bearbeitet von Hanno Vonke

Alle Rechte bei Editions GAY-PLAY / Paris – R. C. Seine

Vorwort

Diamino ist ein Kreuzwortspiel für 2 bis 4 Spieler oder für 2 bis 8 Spieler, je nachdem, welche Spielregel angewendet wird.

Das Spielzubehör

Diamino besteht aus:

1. 112 Spielsteinen, von denen 110 einen Buchstaben und eine Bewertungsziffer tragen.
2 Steine mit einer Teufelsmaske werden als Joker verwendet. Sie können jeden Buchstaben ersetzen, tragen aber keine Bewertungsziffer.
2. einem Spielplan, der aus quadratischen Feldern besteht. Die schwarzen Felder und Felder mit Teufelsmasken in verschiedenen Farben stellen Hindernis- oder Vorteilfelder dar.

Die Vorbereitung

Alle Steine werden – Bildseite nach unten – auf den Tisch gelegt und durchgemischt. Jeder Spieler greift einen Stein heraus. Der Buchstabe, der im Alphabet oben steht, beginnt. Die gezogenen Steine werden wieder zurückgelegt und alle Steine nochmals gut durchgemischt. Sodann greift sich jeder Spieler die ihm nach der Spielregel zustehenden Steine heraus.

1. Spielregel ohne Punktebonus für 2–8 Spieler

- 2 Spieler erhalten je 40 Steine
- 3 Spieler erhalten je 32 Steine
- 4 Spieler erhalten je 24 Steine
- 5 Spieler erhalten je 18 Steine
- 6 Spieler erhalten je 16 Steine
- 7 Spieler erhalten je 14 Steine
- 8 Spieler erhalten je 12 Steine

Die restlichen Steine verbleiben verdeckt (Bildseite nach unten) auf dem Tisch liegen!

Der Spielbeginn

Der erste Spieler legt, beginnend bei dem grünen Startfeld, ein Wort von maximal 8 Buchstaben in horizontaler oder vertikaler Richtung aus. Diagonal darf in keinem Falle gelegt werden.

Der Spieler links vom Beginner setzt dann ebenfalls ein Wort, muß jedoch dabei einen Buchstaben des Beginnwortes in seinem Wort verwenden. Die folgenden Spieler verfahren in gleicher Weise.

Der Spielverlauf

Die kreuzweise aufgelegten Worte müssen immer durch ein oder mehrere Felder getrennt sein.

In folgenden Beispielen sind die von 8 Spielern gebildeten neuen Wörter mit großen Buchstaben ausgezeichnet.

	E R	e r	e r	
SPIELEN	spielen	spielen	spielen	
	E B E N	D e E b A e L n	d e e b a e lAnDER	
Gebildetes Wort:	1. Spieler "spielen"	2. Spieler "erleben"	3. Spieler "Ideal"	4. Spieler "Länder"
	e r spielen d e erBSCHAFT a e lander	e r spielen d eI erbschaft a e lander	e r spielen d ei erbschaft a e A lander T E	e r spielen d ei erbschaft a e a lander StARK e
Gebildetes Wort:	5. Spieler "Erbschaft"	6. Spieler "Eis"	7. Spieler "Härte"	8. Spieler "Stark"

Bei Umlauten gilt A = Ä, O = Ö und U = Ü.

Die kreuzweise aufgelegten Wörter müssen immer durch ein oder mehrere freie Felder getrennt sein. Während eines Spielzuges darf ein Spieler seine Steine immer nur in einer Richtung, sei es vertikal oder horizontal, auflegen. Die Buchstaben können jedoch auch an jeder beliebigen Stelle angehängt werden, d. h. links oder rechts oberhalb oder unterhalb der bereits aufgelegten Worte, selbst in die Zwischenräume hinein, solange die sich dann berührenden Buchstaben ein richtiges Wort horizontal oder vertikal gelesen, ergeben. (Ein Wort kann auch von oben nach unten und unten nach oben gelesen werden, nicht jedoch von rechts nach links).

Tauschen

Ein Spieler, der am Zuge ist, kann, wenn er nicht in der Lage ist, mit seinen Steinen ein Wort zu bilden, von den auf dem Tisch liegenden Steinen beliebig viele gegen seine „Hand“-Steine austauschen. Diese zurückgelegten Steine müssen – Buchstaben nach unten – zu den anderen Reservesteinen zurückgelegt und gut durchgemischt werden, so daß kein Spieler weiß, wo welche Buchstaben liegen.

Hindernis- und Vorteilfelder

Die schwarzen Felder des Spielplanes sind Hindernisfelder. Auf ihnen dürfen im normalen Spielverlauf keine Buchstaben abgelegt werden. Jedoch kann ein Spieler, der mit seinen letzten Steinen ein Wort bilden und Schluß machen kann, mit seinem letzten Stein auch ein schwarzes Feld benützen. Nur in diesem Falle wirkt sich das schwarze Feld als Vorteilsfeld aus. (Siehe Abs. Spielziel)

Felder mit der grünen Teufelsmaske sind grundsätzlich auch Hindernisfelder, jedoch dürfen sie zur Ablage eines Buchstabens benutzt werden. Der Spieler, der dies tut, muß jedoch zur Strafe einen Stein vom Tisch aufnehmen.

Die roten Teufelsfelder sind Vorteilsfelder. Legt ein Spieler seinen Stein auf ein rotes Feld, darf er einen Buchstaben auf den Tisch zurückgeben.

Spielziel

Gewinner ist der Spieler, der als erster alle seine Steine ausgelegt hat. Die Summe der Bewertungsziffern auf den Buchstabensteinen, die seine Mitspieler noch nicht setzen konnten, werden ihm als Pluspunkte gutgeschrieben. Hat der Gewinner seinen letzten Stein auf ein schwarzes Feld gelegt, wird seine Gewinnsumme verdoppelt.

2. Spielregel mit Punktwertung und Bonus für 2–4 Spieler

Der Spielbeginn

Jeder Spieler nimmt 12 Buchstabensteine und legt sie vor sich auf die mit 1 bis 12 nummerierten Felder des Spielplanes. Dies dient zur Kontrolle, daß jeder Spieler während des Spielverlaufs immer über 12 Spielsteine verfügt.

Der Spielverlauf

Der erste Spieler bildet ein Wort auf max. 8 Buchstaben, wobei er auf dem grünen Startfeld beginnt.

Er kann das Wort horizontal oder vertikal legen. Ist das erfolgt, nimmt er von dem Tisch ebensoviele Steine wie er zur Bildung seines Wortes benötigt hat, so daß er wieder 12 Steine hat. Der Spieler zu seiner Linken verfährt in gleicher Weise, muß dabei jedoch, wie in Regel 1. beschrieben, wenigstens einen ausgelegten Buchstaben benutzen. Die übrigen Spieler folgen in gleicher Weise.

Alle Regeln der Regel Nr. 1 kommen zur Anwendung, d. h. Wörter müssen entweder durch Freifelder voneinander getrennt sein und sich berührende Buchstaben müssen in horizontaler oder vertikaler Richtung gelesen, ein sinnvolles Wort ergeben.

Tauschen

Wie in Regel 1., jedoch nur so lange wie Buchstaben auf dem Tisch sind.

Hindernis- und Vorteilfelder

Im Verlauf des Spieles ist es verboten, die schwarzen Felder zu belegen. Einzig der Spieler, der das Spiel beendet, kann mit seinem letzten Stein dieses Feld belegen. Dies wirkt sich für ihn als Vorteil aus. (Vergl. Ende des Spieles.)

Will ein Spieler ein Feld mit der grünen Teufelsmaske für seine Wortbildung benutzen, so kann er das tun. Er wird jedoch dafür bestraft. Alle seine Gegenspieler erhalten 5 Plus-Punkte. Die Felder mit einer roten Teufelsmaske ermöglichen dagegen, Punkte zu gewinnen. Legt ein Spieler seinen Buchstabenstein auf eines dieser Felder, erhöht sich sein Punktestand um 10.

Erlaubte Wörter

Erlaubt sind alle Wörter, die in Enzyklopädien, im Duden oder anderen deutschen Wörterbüchern geführt werden. Wird ein Wort von den Spielern oder dem Spielleiter nicht anerkannt, so muß der Spieler die aufgelegten Buchstaben wieder zurücknehmen und darf dafür ein anderes Wort auflegen. Kann er das nicht, ist er dieses Spielzuges verlustig gegangen.

Spielziel

Sobald keine Buchstabensteine mehr auf dem Tisch sind, ist es das Ziel der Spieler, möglichst alle Steine abzulegen. Derjenige, dem dies am ersten gelingt, erhält 25 Bonus-Punkte. Falls er dabei mit seinem letzten Stein ein schwarzes Feld belegt, erhöht sich diese Summe auf 50 Punkte. Außerdem erhält er die Summe aller Bewertungsziffern auf den Buchstabensteinen seiner Mitspieler gutgeschrieben.

Die während des Spieles von den Mitspielern gewonnenen Bonus-Punkte werden gegen die in ihrer Hand befindlichen Bewertungsziffern aufgerechnet. Für den Fall, daß es keinem Spieler gelingt, alle seine Steine abzulegen, erhält niemand die 25 Plus-Punkte, die es für die Beendigung des Spieles normalerweise gibt, und jeder Spieler zieht auf seinem Punktekonto die Summe der Bewertungsziffern der ihm verbleibenden Buchstabensteine ab.

Sieger ist der, der nach diesem Abrechnungsmodus die meisten Punkte erhalten hat.