In Abbildung 6 sind durch das Anlegen der letzten Karte folgende Reihen entstanden: Eine waagrechte 4er Reihe, eine senkrechte 3er Reihe, eine diagonale 4er Reihe und eine diagonale Reihe von 6 Feldern. Der Spieler erhält dafür 27 Punkte.

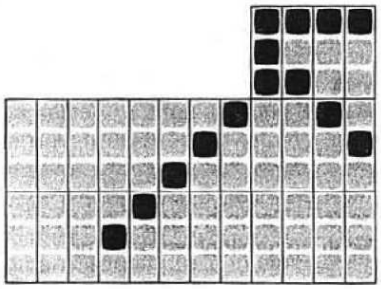

Abb. 6

Jeder Spieler muß selbst dafür sorgen, seine Punkte zu erkennen und sie aufschreiben zu lassen. Sagt er zu viel Punkte an, werden die Mitspieler ihn verbessern. Übersieht er aber Punkte, werden ihm nur die angerechnet, die er selbst angesagt hat.

Ende des Spiels

Wenn alle 48 Karten abgelegt sind, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit der höchsten Punktsumme gewinnt.

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Domingo

Gut angelegt ist halb gewonnen

Ravensburger Spiele® Nr. 602 5 041 3
Autor: Kenneth Rand
Legespiel für 2–4 Spieler ab 9 Jahren
Inhalt: 48 Karten, 4 Ablagebänkchen

Ziel des Spiels

Die Spieler legen reihum jeweils eine Karte an. Ziel ist dabei, möglichst lange Reihen von gleichfarbigen Feldern zu bilden, denn das bringt Punkte. Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Bänkchen zum Ablegen seiner Karten. Vor dem ersten Spiel müssen die Karten sorgfältig voneinander gelöst werden. Die Karten werden auf dem Tisch mit der Bildseite nach unten gemischt. Sie bleiben für alle Spieler gut erreichbar liegen. Jeder Spieler zieht 3 Karten und stellt sie auf sein Bänkchen, so daß die anderen Spieler sie nicht sehen. Eine Karte wird aufgedeckt und als Anfang für das Anlegen offen in die Tischmitte gelegt.

Die Spieler einigen sich, wer beginnt und wer die Punkte für alle Spieler aufschreiben soll. Der legt sich Schreibstift und Papier bereit.

Spielregel

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Man wählt **eine** seiner 3 Karten aus und legt sie offen an. Falls der Spieler damit Punkte erzielt hat, sagt er sie an (siehe unter Punktwertung). Dann ergänzt er seine Karten vom verdeckten Vorrat wieder auf 3. Danach ist der nächste an der Reihe.

Die Karten werden Seite an Seite in einer Zeile abgelegt, **nicht** seitlich verschoben (Abbildung 1).

Bei der ersten Zeile können die Karten wahlweise an beiden Enden angelegt werden, bis die Zeile 12 Karten umfaßt und damit komplett ist (Abbildung 2).

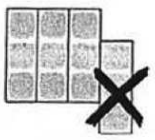

Abb. 1

Abb. 2

Im Spiel entstehen 4 nebeneinanderliegende Zeilen. Immer wenn eine Zeile komplett ist (12 Karten), hat der nächste Spieler die Wahl, an welcher Ecke er daneben die nächste Zeile beginnen will. Sobald der Anfang der neuen Zeile festliegt, darf nur in der in Abbildung 3 gezeigten Richtung (A, B, C, D) Karte an Karte weiter angelegt werden. Es wird immer nur **eine** neue Zeile begonnen.

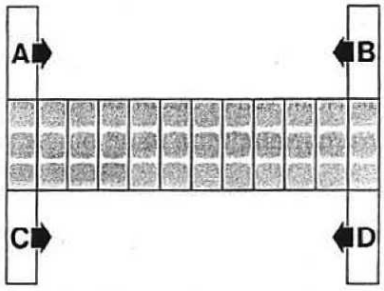

Abb. 3

Punktwertung: Punkte werden immer dann erzielt, wenn durch das Ablegen einer Karte Reihen von mindestens 3 Feldern derselben Farbe in waagrechter, senkrechter oder diagonaler Richtung gebildet worden sind.

In waagrechten und senkrechten Reihen erhält man für jedes Feld 1 Punkt. In diagonalen Reihen erhält man für jedes Feld 2 Punkte.

Die gleiche Punktwertung gilt auch für das Verlängern von bereits vorhandenen Reihen. Durch das Anlegen können gleichzeitig mehrere Reihen in verschiedenen Richtungen entstehen. Diese werden alle gewertet.

Beispiele: Ein Spieler legt eine Karte mit 3 gleichfarbigen Feldern ab (Abbildung 4). Das ist eine senkrechte 3er Reihe; er erhält dafür 3 Punkte. Abbildung 5 zeigt die Situation, nachdem der übernächste Spieler seine Karte abgelegt hat. Dadurch ist eine waagrechte und eine diagonale Reihe entstanden. Er erhält 9 Punkte.

Abb. 4

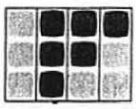

Abb. 5