

# Glückskäfer Domino



Ravensburger

# Glückskäfer Domino

Ravensburger Spiele® Nr. 602 5 091 X  
Für 2-6 Personen von 4-10 Jahren  
Inhalt: 36 Dominokarten, 2 Ersatzkarten, 1 Spielregel

## Anlegen



Alle Karten werden verteilt.

Jeder Spieler be-

kommt gleich viel. Wer die Karte

6/6 hat, legt diese

auf den Tisch. Der linke Nachbar muß nun eine Karte anle-

gen, die auf einer Seite die gleiche Punktzahl (in diesem

Fall also 6) hat. Man darf an beiden Enden der immer länger

werdenden Schlang anlegen, wenn man eine passende

Karte hat; dabei dürfen die Köpfe der Käfer nach beiden

Richtungen schauen. Wer keine passende Karte hat, muß

Kann keiner mehr anlegen, gewinnt der Spieler mit der

niedrigsten Punktzahl auf der Hand.

## Anlegen mit Kaufen

Bei 2 Spielern erhält jeder 7 Karten, bei 3 oder 4 Spielern erhält jeder 5 Karten, bei 5 oder 6 Spielern erhält jeder 4 Karten. Der Rest der Karten bleibt verdeckt als »Stock« in der Mitte des Tisches liegen. Jeder Spieler hält seine Karten verdeckt, damit die Mitspieler seine Möglichkeiten nicht kennen.

Wer die höchste Doppelpzahl besitzt, darf beginnen und diese Karte auslegen. Reihum werden passende Karten rechts und links angelegt. Hat ein Mitspieler keine pas-

## Das 6-Punkt-Domino

sende Karte zum Anlegen, muß er vom »Stock« eine Karte legen kann. Wer nicht anlegen und auch nicht »kaufen« kann, weil der »Stock« aufgebraucht ist, muß aussetzen und der nächste ist an der Reihe. Wer zuerst keine Karten mehr hat gewinnt. Kann niemand mehr anlegen, so ist das Spiel zu Ende und es hat der Gewonnene, der die niedrigste Punktzahl auf der Hand hat.

## Was ergibt zusammen 7?

Nach beiden Spielregeln kann man auch mit nur 28 Karten spielen. Dadurch wird die Chance größer, daß die einzelnen Spielarten aufgehen. Dafür werden einfach alle Kärtchen, die 7 Punkte tragen herausgenommen und zur Seite gelegt. Danach wird wie oben beschrieben gespielt.

Die 36 Karten werden wie in den obenbeschriebenen Spielregeln verteilt. Die Aufgabe bei diesem Domino ist, die Karten so anzulegen, daß die Punktzahl der aneinandertostenden Flügelhälfen immer 7 ergeben. Ein vernünftliches Spiel, auch schon für Vorschulkinder.

© 1981 by Otto Maier Verlag Ravensburg  
Veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Fernand Naiman, Paris

