

TRIDOM[®] & SUPER- TRIDOM[®]

SPIELREGEL

Das große Denkspiel

für 2-4 Personen



Spiele + Freizeitartikel GmbH
Postfach 460204 - D-47232 Duisburg
Telefon 02151-4 01 81
Telefax 02151-40 47 69
email: weico-produkte@t-online.de
Internet: www.weico-produkte.com

99856 - Schutzgebühr 2,00 Euro - Nachdruck nicht gestattet

TRIDOM & SUPERTRIDOM

Spielanleitung - Spielerlebnisse für Jung und Alt

TRIDOM und SUPERTRIDOM das spannende Spielerlebnis für 2-4 Personen, entstanden aus dem bekannten und beliebten DOMINO. Das Tridom wird mit 56 Steinen und das Supertridom mit 76 Steinen gespielt.

Jeder TRIDOM und SUPERTRIDOM-Stein besitzt 3 Zahlenwerte zwischen 0 und 5 = 6 Steine mit je 3 gleichen Zahlen, 30 Steine mit jeweils 2 gleichen Zahlen und 20 Steine mit unterschiedlichen Zahlen. Das SUPERTRIDOM enthält 20 weitere Steine mit unterschiedlichen Zahlen. Die Steine werden verdeckt auf dem Tisch gemischt und verteilt. TRIDOM mit 56 Steinen : 2 Spieler je 9 Steine pro Spieler, 3-4 Spieler je 7 Steine pro Spieler, 5-6 Spieler je 6 Steine pro Spieler. SUPERTRIDOM mit 76 Steinen : 2 Spieler je 11 Steine, 3-4 Spieler je 9 Steine, 5-6 Spieler je 8 Steine. Die restlichen Steine bleiben verdeckt liegen. Aus diesem STOCK müssen Steine gezogen werden, wenn eigene Steine nicht ausgelegt werden können.

SPIELVERLAUF : Jeder TRIDOM-Stein hat einen bestimmten Wert, der sich aus der Summe der einzelnen Zahlen auf dem Stein errechnet. **BEISPIEL** : Der Stein mit den Zahlen 5-3-3 besitzt den Wert 11. Diese Werte sind bei der Endabrechnung wichtig. Das Spiel besteht aus mehreren Einzelrunden. Neben den Steinwerten, die den Spielern als Pluspunkte angerechnet werden, gibt es noch zusätzliche Pluspunkte für ausgelegte Steine und Anlageformen. Minuspunkte erhalten Spieler, die in einer Runde nicht anlegen können und einen oder mehrere Steine aus dem STOCK ziehen müssen.

Sieger ist der Spieler, der zuerst 400 Pluspunkte erreicht. **SPIELBEGINN** : Es beginnt der Spieler, der den höchsten Steinwert mit 3 gleichen Zahlen besitzt (z.B. 5-5-5). Er legt diesen in die Tischmitte. Für diese Eröffnung erhält dieser Spieler 20 Pluspunkte zusätzlich zum Steinwert (z.B. Eröffnungsstein 5-5-5 = Wert 15 Pluspunkte + 20 Pluspunkte für die Eröffnung = 35 Pluspunkte). Sollte ein Spieler mit dem Stein 0-0-0 beginnen können, so erhält er 40 Pluspunkte (z.B. Eröffnungsstein 0-0-0 = 0 Pluspunkte + 40 Pluspunkte für die Eröffnung = 40 Pluspunkte). Hat kein Spieler einen Stein mit gleichen Zahlen, so beginnt der Spieler, der den Stein mit der höchsten Zahlensumme besitzt. Für diese Eröffnung werden 10 Pluspunkte zum Steinwert angerechnet. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter, der nächste Spieler legt, soweit möglich, einen Stein an die bereits ausgelegten Steine an. Hat dieser Spieler keinen passenden Stein zum Anlegen, so muss er bis zu 3 Steine aus dem STOCK ziehen. Für jeden gezogenen Stein erhält er 5 Minuspunkte. Kann der Spieler auch nach 3 maligem Ziehen keinen Stein anlegen, so erhält er zusätzlich nochmals 10 Minuspunkte angeschrieben (z.B. 3 x Ziehen = 15 Minuspunkte + Nichtanlegen 10 Minuspunkte = 25 Minuspunkte), und das Spiel geht an den nächsten Spieler weiter. Ist kein Stein mehr im STOCK vorhanden, so erhält der Spieler nur 10 Minuspunkte und muss passen. Bei den nachfolgenden Spielern wird ebenso verfahren. Kann kein Spieler mehr anlegen, so endet diese Spielrunde beim Spieler vor dem Spieler, der zuerst nicht mehr anlegen konnte. Die Pluspunkte der einzelnen Spieler werden errechnet und von diesen jeweils die Summe der Steinwerte abgezogen, die je Spieler nicht mehr ausgelegt werden konnten.

ANLEGEN : Die Spieler dürfen nur passende Seitenwerte mit mindestens 2 passenden Werten anlegen (s. Beispiel 1). Bei mehrseitigem Anlegen oder Brücken müssen auch die Zahlenwerte der Spitzen übereinstimmen (s. Beispiel 2: Steine 4-3-3, 1-1-2 und 3-1-2 oder Beispiel 3: Steine 1-1-1, 1-1-3, 3-3-0 (Brücke aus vorherigem Zug) und 1-1-2, 1-1-3, 1-3-3 und 3-3-3 (mehrseitiges Anlegen beim aktuellen Zug).

ANSCHREIBEN : Aus den notierten Punkten wird am Ende der Sieger ermittelt. Es werden die Summen jedes angelegten Steines dem jeweiligen Spieler als Pluspunkte angeschrieben. Sieger der Einzelrunde ist der Spieler, der zuerst alle Steine ausgelegt hat. Dieser Spieler erhält für das Beenden nochmals 25 Pluspunkte und zusätzlich als Pluspunkte die Summe der Steinwerte, die seine Mitspieler noch nicht auslegen konnten (z.B. bei 3 Spielern A, B und C beendet Spieler C die Runde. Er besitzt bereits ein Punktekonto in Höhe von 250 Pluspunkten. Spieler A konnte drei Steine mit den Werten 5-4-4, 3-3-2 und 2-2-2 nicht anlegen, Spieler B konnte zwei Steine mit den Werten 3-4-4 und 2-2-1 nicht anlegen. Diese Werte ergeben für Spieler C Pluspunkte in Höhe von 250 Pluspunkten + 27 Pluspunkte durch Spieler A + 16 Pluspunkte durch Spieler B + 25 Pluspunkte für das Beenden = gesamt 318 Pluspunkte).

Erreicht ein Spieler während einer Einzelrunde die für den Gesamtsieg erforderlichen 400 Pluspunkte, so muss diese Runde zu Ende gespielt werden. Es kann dann allerdings vorkommen, dass dieser Spieler die 400 Pluspunkte durch Minuspunkte wieder verliert. Das Spiel geht dann in

eine weitere Runde.

Weitere Pluspunkte erhalten Spieler, die Ergänzungen zu bestimmten Formen anlegen können :

Beispiel 1:



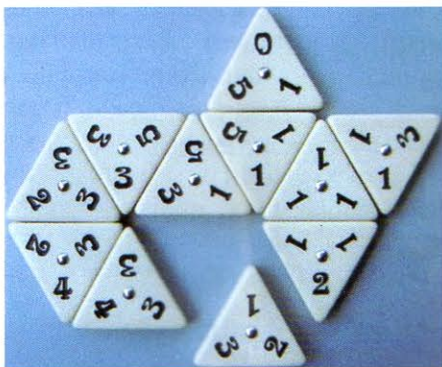
falsch!!!!



richtig

Beispiel 2:

40 Pluspunkte für eine Brücke zusätzlich zum Steinwert des angelegten Steines. Stein 1-2-3 bildet in diesem Beispiel die Brücke zwischen Stein 4-3-3 und Stein 1-1-2. Auch hier stimmen die Werte der Spitzen überein.



Beispiel 3:

40 Pluspunkte für mehrseitiges Anlegen in einem Zug zusätzlich zum Steinwert des angelegten Steines. Stein 1-3-3 kann in diesem Beispiel mit 2 Seiten und der Spitze passend angelegt werden.



Beispiel 4:

50 Pluspunkte für das Schließen eines Sechsecks zusätzlich zum Steinwert des angelegten Steines. Stein 5-1-3 schließt das Sechseck.



Jeder Spieler hat pro Runde nur 2 Minuten Zeit seine Steine auszulegen oder einzufügen.

DIESE ZEITBEGRENZUNG ERHÖHT DIE SPANNUNG !

Art. 99040
RUMMY
230 mm in der Reißverschluss-tasche,
104 Spielsteine,
4 Bänke,
2 Joker



Art. 99039

RUMMY
350 mm in der Reißverschluss-tasche,
104 Spielsteine,
4 Bänke, 2 Joker



Beispiel 3:

40 Pluspunkte für mehrseitiges Anlegen in einem Zug zusätzlich zum Steinwert des angelegten Steines. Stein 1-3-3 kann in diesem Beispiel mit 2 Seiten und der Spitze passend angelegt werden.



Beispiel 4:

50 Pluspunkte für das Schließen eines Sechsecks zusätzlich zum Steinwert des angelegten Steines. Stein 5-1-3 schließt das Sechseck.



Jeder Spieler hat pro Runde nur 2 Minuten Zeit seine Steine auszulegen oder einzufügen.

DIESE ZEITBEGRENZUNG ERHÖHT DIE SPANNUNG !

Art. 99057
DOMINO DOUBLE-TWELVE
200 mm in der Reißverschluss-tasche,

Art. 99057
DOMINO DOUBLE-TWELVE
200 mm in der Reißverschluss-tasche,



Art. 99021
SUPER TRIANGELO
240 mm in der Reißverschluss-tasche
mit 76 Stehsteinen,
Spielregel
für 2-6 Spieler



Weitere Spiele aus unserem Programm
* BACKGAMMON * RUMMY * SUPER-RUMMY * WÖRTER-RUMMY * ZAXO-Puzzlegame * TRIDOM * SUPER TRIDOM * TRIANGELO * DOMINO von Double Six bis DOMINO Double „XXL“ * MAH JONGG * SCHACH * MIKADO * Fordern Sie weitere Informationen an ! *