

TRIANGELO

Spielanleitung - Spielerlebnisse für Jung und Alt

Triangelo ist ein spannendes Spielerlebnis für 2-6 Personen, entstanden aus dem bekannten und beliebten DOMINO. Das Spiel wird mit 76 Steinen gespielt, jeder TRIANGELO-Stein besitzt 3 Zahlenwerte zwischen 1 und 6, durch Punkte dargestellt. Die Steine werden verdeckt auf dem Tisch gemischt und verteilt : 2 Spieler je 12 Steine pro Spieler, 3-4 Spieler je 9 Steine pro Spieler, 5-6 Spieler je 7 Steine pro Spieler. Die restlichen Steine bleiben verdeckt liegen, aus diesem STOCK müssen Steine gezogen werden, wenn eigene Steine nicht ausgelegt werden können.

SPIELVERLAUF : Jeder TRIANGELO-Stein hat einen bestimmten Wert, der sich aus der Summe der einzelnen Punkte auf dem Stein errechnet. **BEISPIEL :** Der Stein mit den Punktwerten 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 Plus- oder Minuspunkte 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. 6 6 6). Er legt diesen in die Tischmitte. Für diese Eröffnung erhält dieser Spieler 20 Pluspunkte zusätzlich zum Steinwert (z.B. Eröffnungstein 6 6 6 = Wert 18 Pluspunkte + 20 Pluspunkte für die Eröffnung = 38 Pluspunkte). Hat kein Spieler einen Stein mit gleichen Zahlen, so beginnt der Spieler, der den Stein mit der höchste 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.

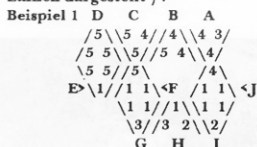
ANLEGEN : Die Spieler dürfen nur passende Seitenwerte anlegen.

BEISPIEL : Spieler A $\begin{matrix} /5 \\ 4 \end{matrix} \backslash 5 \ 2 /$ Spieler B (Punktwerte sind als Zahlen dargestellt)
 $\begin{matrix} /5 \\ 4 \end{matrix} \backslash 4 \ 4 /$

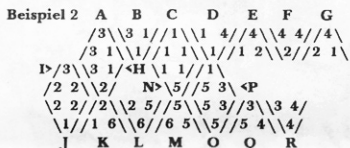
ANSCHREIBEN : Aus den notierten Punkten wird am Ende der Sieger ermittelt. Es werden die Summen jedes angelegten Steines dem jeweiligen Spieler als Pluspunkte angeschrieben. Sieger der Einzelrunde ist der Spieler, der zuerst alle Steine ausgelegt hat. Dieser Spieler erhält für das Beenden nochmals 25 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 zuende 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.

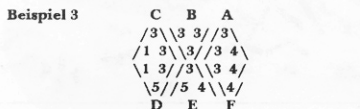
Weitere Pluspunkte erhalten Spieler, die Ergänzungen zu bestimmten Formen anlegen können (Punktwerte sind als Zahlen dargestellt) :



40 Pluspunkte für eine Brücke
Stein J bildet in diesem Beispiel die Brücke zwischen Stein A und I



40 Pluspunkte für mehrseitiges Anlegen in einem Zug
Stein P konnte in diesem Beispiel mit 2 Seiten passend angelegt werden.



50 Pluspunkte für das Schliessen eines Sechsecks
Stein F schliesst das Sechseck.

Jeder Spieler hat pro Runde nur 2 Minuten Zeit, seine Steine auszulegen oder einzufügen. DIESE ZEITBEGRENZUNG ERHÖHT DIE SPANNUNG !

Weitere Spiele aus unserem Programm

* BACKGAMMON * RUMMY GAME * SUPPERRUMMY * WÖRTER-RUMMY * ZAXO-Puzzlegame * TRIDOM * TRIANGELO * DOMINO Double Six * DOMINO Double Nine * MAH JONGG * SCHACH * MIKADO * * ELECTRONIC-TIMER *

* Fordern Sie weitere Informationen an ! *

WEICO PRODUKTE GMBH
POSTFACH 460204 * 47322 DUISBURG