TRIDOM

Spielanleitung - Spielerlebnisse
für Jung und Alt

Tridom ist ein spannendes Spielerlebnis für 2-6 Personen, entstanden aus dem bekannten und beliebten Domino. Das Spiel wird mit 56 Steinen gespielt, jeder TRIDOM Stein besitzt Zahlenwerte von 0 bis 5. Die Steine werden entweder auf dem Tisch verdeckt liegend oder im Reißverschlußbeutel gemischt. Jeder Spieler erhält zu Anfang 9 Steine (bei 2 Spielern) oder 7 Steine (bei 3-4 Spielern) oder 6 Steine (bei 5-6 Spielern). Die restlichen Steine bleiben entweder im Reißverschlußbeutel oder verdeckt auf dem Tisch 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, z.B. der Stein mit den Zahlen 5 3 3 besitzt den Wert 11. Diese Werte sind 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. 5 5 5. Er legt diesen in die Tischmitte. Für diese Eröffnung erhält er 20 Pluspunkte zusätzlich zum Steinwert. Beispiel : Eröffnungsstein 5 5 5 = Steinwert 15 Punkte + 20 Punkte für die Eröffnung = 35 Pluspunkte). Sollte ein Spieler mit dem Steinwert 0 0 0 eröffnen können, so erhält er 40 Pluspunkte. Der Wert des Steines 0 0 0 ist mit 20 Punkten festgesetzt, er ist der Stein mit dem höchsten Wert im Spiel. 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. Es ist egal, wo er anlegt, lediglich die Seitenwerte müssen zueinander passen (siehe Abb. 1). Hat der 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 nochmals 10 Minuspunkte angeschrieben 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.

Anlegen

Die Spieler dürfen nur passende Seitenwerte anlegen.

Spielvartiante "Austauschen"

Es kann bei Spielbeginn vereinbart werden, daß ein bereits ausgelegter Stein durch einen anderen mit dem passenden Seitenwert ausgetauscht werden darf. Der Austausch darf nur vorgenommen werden, wenn 1. der ausgetauschte Stein direkt wieder an anderer Stelle eingefügt wird und 2. der Spieler nur durch diesen Austausch einen weiteren Stein auslegen kann. Durch das Austauschen ändert sich das Bild der ausgelegten Steine ständig, die Anlegemöglichkeiten werden hierdurch erweitert.

Anschreiben

Aus den notierten Punkten wird am Ende der Sieger ermittelt. Es werden die Summen jedes ausgelegten Steines während der Runde dem jeweiligen Spieler als Pluspunkte gutgeschrieben. Sieger der Einzelrunde ist der Spieler, der zuerst alle Steine ausgelegt hat. Er erhält für das Beenden nochmals 25 Pluspunkte und als Pluspunkte die Summen der Steinwerte, die seine Mitspieler noch nicht auslegen konnten. Beispiel : Es spielen 3 Spieler A, B und C. C beendet die Einzelrunde. A konnte die Steine 5 4 4, 3 3 2 und 2 2 2 und B die Steine 3 4 4 und 0 0 0 nicht anlegen. Diese Werte ergeben für Spieler C folgende Pluspunkte zusätzlich zu seinen im Verlauf der Einzelrunde erreichten 150 Punkten : 150 Pkte. (aus der Runde) + 25 Pkte. (für das Beenden) + 27 Pkte. (von A) + 31 Pkte. (von B (Stein 0 0 0 = 20 Pkte. + 11 Pkte. von Stein 3 4 4)) = ttl. 233Pluspunkte für Spieler C. Erreicht ein Spieler während einer Spielrunde bereits die für den Gesamtsieg erforderlichen 400 Pluspunkte, so muß diese Runde zuerst zuende gespielt werden. Es kann 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 bestimmte Formen schliessen können.

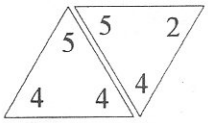

Abb. 1

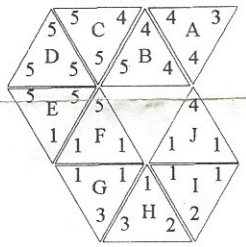

Abb. 2
40 Pluspunkte für eine Brücke
Stein J bildet in diesem
Beispiel die Brücke zwischen
Stein A und I.

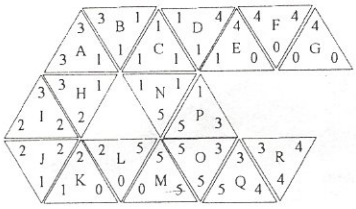

Abb. 3
40 Pluspunkte für mehrseitiges
Anlegen in einem Zug,
Stein P konnte mit 2 Seiten
passend angelegt werden.

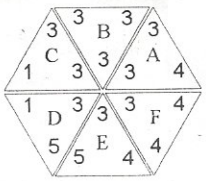

Abb. 4
50 Pluspunkte für das
Schliessen eines Rechtecks,
Stein F schließt das Sechseck

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 - vom Reisespiel bis zum turnierkoffer * Rummy für 2-4 Spieler * Superrummy für 2-6 Spieler *
* Tridom * Mah Jongg * Holzschachspiele * Holzbackgammon * Zaxo * Triangelo *
* Wörter-Rummy * Mikado * Domino Double Six * Domino Double Nine *

Fordern Sie weitere Informationen an !

Weico Produkte GmbH
Postfach 460204 47232 Duisburg