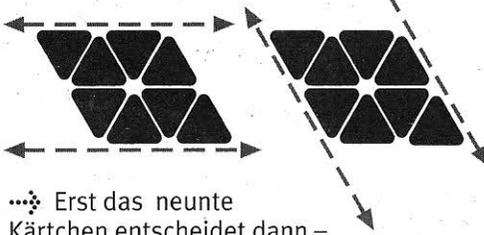
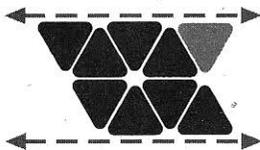


...❖ Selbst wenn schon acht Kärtchen liegen, gibt es noch zwei Möglichkeiten, in die sich die Doppelreihe entwickeln kann:



...❖ Erst das neunte Kärtchen entscheidet dann – z. B. so:



... jetzt darf **nur noch links oder rechts** an diese Doppelreihe angelegt werden!

...❖ **Wichtig!** Diese Anlegeregeln gilt während des gesamten Spieles. Es gibt keine Ausnahmen!

...❖ Weitere Regeln:

...❖ Wer an der Reihe ist, **muß entweder ein Kärtchen aus seinem Vorrat an bereits ausgelegte Kärtchen anlegen** oder darf wahlweise **ein oder zwei neue Kärtchen** aus dem Stock **aufnehmen**.

...❖ Hat man ein neues Kärtchen (oder zwei) aufgenommen, kann man **nicht sofort anlegen**, sondern muss **warten, bis man das nächste Mal wieder an der Reihe ist!**

...❖ **Hinweis:** Das freiwillige Aufnehmen neuer Kärtchen kann von Vorteil sein, um höhere Punktzahlen zu erreichen. Es kann sich aber auch negativ auswirken, weil die **Gesamtpunktzahl aller nicht abgelegten eigenen Kärtchen** bei der Endabrechnung **von den eigenen erzielten Punkten abgezogen** wird.

...❖ **Nicht vergessen:**

Nach jedem Ablegen werden die erreichten Punkte auf dem Spielblock notiert.

Spielende:

...❖ **Hat ein Spieler sein letztes Kärtchen angelegt, hat er zwei Möglichkeiten:**

Er kann einfach weiterspielen und erneut ein oder zwei Kärtchen aufnehmen, wenn er wieder an der Reihe ist.

Er kann aber auch das Spiel **sofort beenden**, wenn er glaubt, mit seiner bisher erreichten Punktzahl gewinnen zu können.

Jetzt werden die notierten Punkte der einzelnen Spieler addiert, und die Punkte von nicht abgelegten Kärtchen auf den Bänkchen jeweils von den Ergebnissen abgezogen – und der Gewinner steht fest!

...❖ Variante:

Man kann auch vor dem Spiel vereinbaren, so lange zu spielen, bis der gesamte Stock aufgebraucht ist, alle Kärtchen angelegt sind **oder** kein Spieler mehr anlegen kann. Erst dann wird die Gesamtwertung vorgenommen und der Gewinner ermittelt.

Auch hier gilt: Die Punkte der Kärtchen, die sich noch auf Bänkchen befinden, müssen von den notierten Summen der Spieler jeweils abgezogen werden!

Und nun viel Vergnügen und jede Menge Punkte beim TRIO-DOMINO!

Liebe Kundin, lieber Kunde,

dieses Spiel wurde von uns sorgfältig gefertigt. Trotzdem können Fehler vorkommen – nobody is perfect!

Falls etwas nicht stimmen sollte, schreiben Sie uns bitte eine Postkarte mit dem Grund Ihrer Beanstandung, sowie Titel und Artikel-Nummer des Spieles. Vergessen Sie bitte nicht Ihren Absender und evtl. Ihre Telefon-Nummer anzugeben. Wir werden uns bemühen, den Fehler umgehend zu beheben!

Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38 · 90763 Fürth

Adresse bitte aufbewahren!
Fa-b- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.

noris
SPIELE

... viele gute Spielideen!

TRIO-DOMINO

DOMINO IM DREIECK –
EIN SPIEL FÜR LEUTE MIT GRIPS

Spielanleitung



610/2008

TRIO-DOMINO

DOMINO IM DREIECK –
EIN SPIEL FÜR LEUTE MIT GRIPS

Spieler: 1 - 4
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: 20 - 35 Minuten
Inhalt: 54 TRIO-DOMINO-Kärtchen
4 Kunststoff-Bänkchen
Spielanleitung
Spielblock

Spielvorbereitung:

...❖ Vor dem ersten Spiel müssen alle TRIO-DOMINO-Kärtchen vorsichtig aus der Stanztafel gebrochen werden.

...❖ Jeder Spieler bekommt eines der Kunststoff-Bänkchen.

...❖ Vor jedem Spiel werden die Kärtchen verdeckt aufgelegt, gut vermischt, und jeder Spieler nimmt sich 8 Stück aus diesem sogenannten „Stock“.

Die 8 Kärtchen sortiert man so auf seinem Bänkchen, dass sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können.

...❖ Den Rest der Kärtchen legt man (verdeckt) so auf dem Tisch bereit, dass in der Mitte noch genügend Platz zum Aus- und Anlegen während des Spieles bleibt.

Spielziel:

...❖ Ziel des Spieles ist es, TRIO-DOMINO-Kärtchen an bereits ausliegende Kärtchen anzulegen und dabei so viele Punkte wie möglich zu erhalten.

Spielverlauf:

...❖ Zuerst wird ausgelost, wer beginnt: Dazu zieht jeder Spieler **ein** Kärtchen aus dem Stock.

...❖ Der Spieler, der das Kärtchen mit der höchsten Punktzahl zieht, legt dieses **offen in die Tischmitte**. Die anderen Spieler legen ihr gezogenes Kärtchen wieder verdeckt zurück in den Stock.

...❖ Anschließend darf der Startspieler **noch ein** weiteres Kärtchen (von seinem Bänkchen) an das erste ausliegende Kärtchen anlegen, vorausgesetzt er hat ein passendes.

...❖ **Grundsätzlich gilt:**

...❖ **Kärtchen nur Seite an Seite anlegen!**

...❖ **Die Punktwerte (null, eins oder zwei) der angelegten Ecken müssen zusammenpassen** (Beispiele für die Punktwertung siehe große Abbildung!)

...❖ **Die Farben der Ecken müssen nicht übereinstimmen, jedoch:**

...❖ **Stimmen zusätzlich auch die Farben der angelegten Ecken überein, darf der Punktwert verdoppelt werden!**

...❖ **Die Kärtchen dürfen nicht wahllos in allen Richtungen angelegt werden – es darf höchstens eine „Doppelreihe“ entstehen, so wie es die große Abb. rechts oben zeigt!**

...❖ Zu Beginn ist die **Richtung** der Reihen noch nicht festgelegt! Sie ergibt sich erst während des Spieles. ...❖

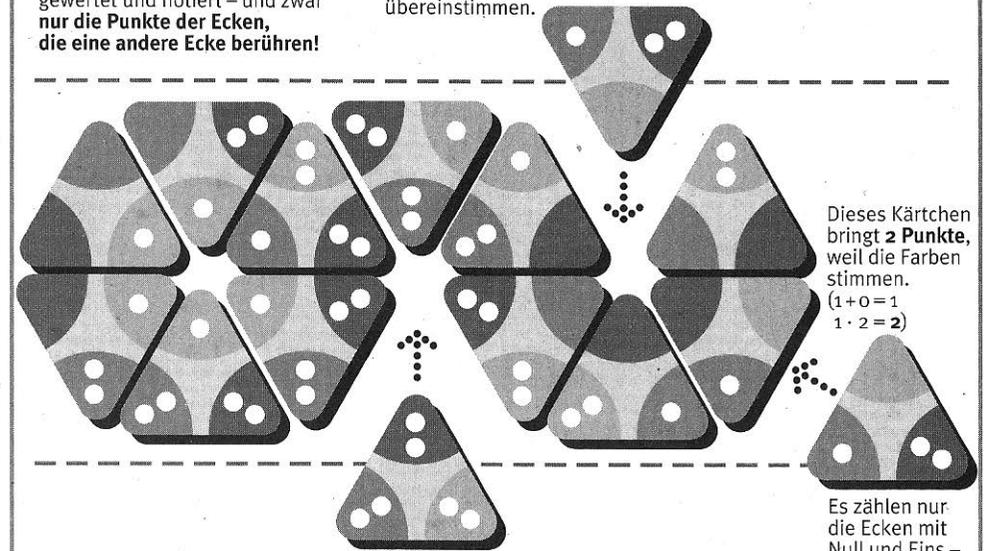
Die Punktwertung:

Es werden immer nur die Punkte des neu angelegten Kärtchens gewertet und notiert – und zwar **nur die Punkte der Ecken, die eine andere Ecke berühren!**

Dieses Kärtchen bringt folgende Punktzahl:

Blau 1, Rot 2, Grün 0 = **gesamt 3 Punkte!**

Kein doppelter Punktwert, weil die Farben nicht übereinstimmen.

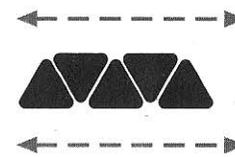


Dieses Kärtchen bringt eine hohe Punktzahl: Rot 2, Blau 2 und Grün 2 = 6 Punkte, sowie doppelter Punktwert, weil die Farben übereinstimmen = **gesamt 12 Punkte!**

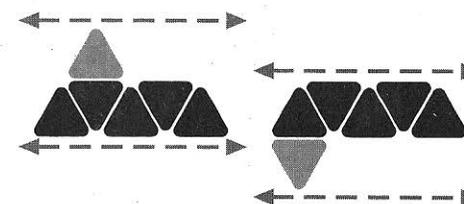
Dieses Kärtchen bringt **2 Punkte**, weil die Farben stimmen.
 $(1+0=1)$
 $(1 \cdot 2=2)$

Es zählen nur die Ecken mit Null und Eins – die Zwei wird nicht gewertet, weil sie keine andere Ecke berührt!

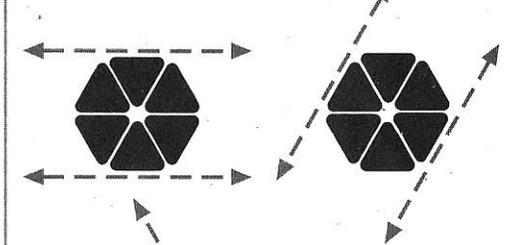
...❖ So kann schon nach dem 5. abgelegten Kärtchen klar sein, in welche Richtung es geht – wenn die ersten Kärtchen, wie hier, **in einer Reihe** gelegt werden ...



... das 6. Kärtchen **kann** bestimmen, ob „oben“ oder „unten“ die zweite Reihe entsteht.



...❖ Es kann aber auch länger dauern, bis die „Legerichtung“ klar wird ...



... hier liegen beispielsweise schon 6 Kärtchen und es sind trotzdem noch drei Richtungen möglich.

...❖ Erst wenn weitere Kärtchen angelegt werden, wird die Richtung eindeutig. ...❖