

TYPEN-DOMINO

Osterr. Patent 152 465, D.R.G.M. 1 424 308, franz. Patent 824 268 und weitere Patente in allen Kulturstaaten angemeldet.

Dieses Alt und Jung dauernd fesselnde Gesellschaftsspiel ist eine frappierende Kombination des Dominospiels und des Kreuzworträtsels, gewürzt mit dem Jolly des Rummy, überdies pädagogisch: man lernt im Spiel — spielend Rechtschreiben!

So wie beim Domino ist es beim TYP-DOM die Aufgabe der Spieler, das vom Zufall Durcheinandergeworfene in sinnvollen Zusammenhang zu bringen, jedoch müssen hier aus den Spielsteinen Worte gebildet werden, die sich zu einem dem Kreuzworträtsel ähnlichen Gebilde verketten. Phantasie, Begriffsreichtum und Intelligenz kommen den Spielern sehr zu statten. Die Abarten, mit denen TYP-DOM gespielt werden kann, sind überaus vielfältig. Außer den belligenden Spielregeln werden jeweils ebenso spannende Spielmöglichkeiten herausgegeben werden.

Spielregel zum Kreuzwort-Spiel:

Ein TYP-Dom Spiel besteht im Deutschen aus 51 schwarzen mit Mitlauten und aus 29 roten mit Selbstlauten versehenen Spielsteinen, welche vor der Partie verkehrt auf den Tisch gelegt werden. An einer Partie können 2-5 Personen teilnehmen; jeder Teilnehmer erhält nun 5 rote und 8 schwarze Steine und bildet damit Worte. Wer das erste Spiel beginnt, wird, wie bei anderen Spielen üblich, ausgelost. Dieser legt nun sein schwerst anbringliches Wort (z. B. mit V, X, Y) in die Mitte des Tisches zusammengefügt auf. (Beispiel Fig. 1)

Nun setzen der Reihe nach die anderen Spieler je ein Wort dazu, so daß dieses, das bereits erliegende Gebilde kreuzend, einen Buchstaben gemeinsam hat. (Beispiel Fig. 2 u. 3)

Für jedes anzufügende Wort wird eine Minute Manipulationszeit eingeräumt.

Die Partie ist beendet, wenn es einem Spieler gelungen ist, alle seine Steine aufzubauchen. Er hat damit die Partie gewonnen und erhält von seinen Mitspielern für jeden ihrer nicht angesetzten Steine die bedungene Einheit, wobei die roten Steine das 3-fache der schwarzen Steine und die *Steine (Jolly) das 10-fache gelten. Bei einer kaum möglichen Remis-Partie ist der Besitzer der restlichen wenigsten Steinwerte Sieger.

Es empfiehlt sich, nur Wörter in ihrer Grundform zu setzen. Familiennamen, Firmen-, Markennamen und Abkürzungen führen zu Spielstörungen. Fortgeschrittene können in ihrem Kreis das Spiel z. B. auf Hauptwörter, geographische, zoologische, historische Namen beschränken (verschärfen).

Verloren gegangene Steine sind einzeln nachkäuflich!

Spielstein-Verzeichnis:

Typen ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUWXYZ*
Stück 7 2 2 3 9 3 2 3 4 2 4 3 6 4 2 1 4 4 3 4 1 2 1 1 1 2

Nachfolgend die Illustration eines Kreuzwortspieles:

Angenommen, es hätten vier Spieler folgende Typensteine gezogen und, wie aus den Ansätzen auf der vierten Seite ersichtlich,

Spie-ler	davon angesetzt bzw.	restlich geblieben	daher zu zahlende restliche Steinwerte	
I	EXAMENSPI*	BCG	(3x1)	= 3
II	DOINOSUR	IFKL	1x(3) + (4)	= 7
III	WRTEHONURAANT	—	Gewinner	= 29
IV	AHOLZSE	EYQ*DF	2x(3) + (3) + 10	= 19

und es bedeutet auf nächster Seite z. B. Fig. 8/II den von Spieler II getätigten Wortzubau etc.

Fig. 1/I

EXAMEN

Fig. 2/II

DO
EXAMEN
INNO

Fig. 3/III

DO
EXAMEN
IN
WORTE

Fig. 4/IV

DO
EXAMEN
Falsch I
STERN
WORTE

Fig. 5/IV

DO
EXAMEN
IN
WORTE

Fig. 6/IV

DO
EXAMEN
INHOLZ
WORTE
SE

Fig. 7/I

DO
EXAMEN
INHOLZ
WORTE
SE
SPIEL

Fig. 8/II

DO
EXAMEN
INHOLZ
WORTE
SE
SPUR

Fig. 9/III

DO
EXAMEN
INHOLZ
WORTE
SE
PARTIE
aus!

In der Kombination liegt die Würze!

Es ist jedoch darauf zu achten, daß überall, wo die Steine einander berühren, ein sinnvoller Begriff entsteht. Es wäre daher falsch, zu dem Gebilde der Fig. 4 beispielsweise das Wort STERN anzusetzen, da die Buchstabenverbindung RW keinen Sinn ergibt und auch zu keinem Wort ausgebaut werden kann, ohne mit den anderen Typen (hier A u. I) sinnlose Verbindung zu verursachen.

Dagegen ist das Wort NAHT in Fig. 5 richtig eingefügt und wird sogar prämiert, da es 2 Buchstaben mit dem bestehenden Gebilde gemeinsam hat. Die Prämie besteht darin, daß der Spieler noch ein zweites Wort ansetzen darf, wenn er die Steine dazu hat.

Ein ähnlicher Fall, wenn zum Beispiel ein Teilnehmer das Wort HOLZ (Fig. 6) dazufügt; dann muß er aber die Buchstabenverbindung OE zu einem Wort, z. B. OESE, aus seinen Typen erweitern können, ansonsten ist dieser Ansatz nicht erlaubt.

Eine weitere Ausgestaltung erfährt das Spiel dadurch, daß je ein roter und ein schwarzer Stein anstatt mit einem Buchstaben mit einem Stern versehen ist, welcher einen Universalwert besitzt und an Stelle eines fehlenden Buchstabens (rot für Selbstlaut, schwarz für Mitlaut) gesetzt werden kann, wie z. B. bei dem Worte „SPIEL“ in Fig. 7 (rotes Sternchen für den fehlenden Selbstlaut E). Schon angesetzte, jedoch an 3 Seiten noch nicht verbaute * Steine (Jolly) können vom 1., 2. oder 3. Spieler (jeweilige Vorhand) eingetauscht („geraubt“) werden, wenn er den dargestellten Buchstaben besitzt. Der „geraubte“ Jolly hat für den neuen Besitzer nun wieder den ursprünglichen Universalwert.

Man darf auch den Begriff eines bereits gesetzten Wortes durch Hinzufügen einer oder mehrerer Typen teilweise oder völlig verändern, z. B. „EIS“ in „REISE“. Auch Mehrzahlbildungen sind erlaubt.

Findet einer der Spieler keine Möglichkeit, aus seinen Steinen ein ansetzbares Wort zu kombinieren, so kommt sein Nachbar zum Zuge und der Übergangene muß einen Stein kaufen.

○ - neues Wort, ● - fertiges Wort, ■ - Einfachprämie, ■■ - Doppelprämie

Spieler	geplantes Wort	Ansatz	dadurch entstanden	entstehendes Kreuzwortgebilde
1.	Taxi	XI	XI	E STADEL E I MEXIKO TOTAL BIS SIEB LESEN F Z
2.	Exil	E	EXI	
3.	Lexitkon	K	EXI K	
4.	Mexiko	M	MEXI K	
1.	"	O	MEXI KO ●	
2.	○ Sekt	T	KT	
3.	Liktör	I	IKT	
4.	Verdikt	D	DIKT	
1.	Edikt	E	EDIKT ●	
2.	○ Seide	E	DE	
3.	Nadel	L	DEL	
4.	Adel	A	ADEL	
1.	Tadel	T	TADEL	Prämie darf hierauf noch setzen Steine: ■ 1 neu ■■ 2 neu ■■ 2 neu ■■ 1 restl. + 2 neu ■■ 2 neu ■■ 1 restl. ■ 1 neu ■■ 2 neu ■■ 2 neu
2.	Stadel	S	STADEL ●	
3.	○ Text	E	TEX	
"	"	T	TEXT ●	
4.	○ tot	O	TOT ●	
"	○ Josef	S, E	IOSE ●	
1.	"	F	IOSEF ●	
2.	○ Textil	I	TEXTI ●	
"	"	L	TEXTIL ●	
"	○ bis	B	BIS ●	
"	○ Lese	S, E	LESE ●	
3.	○ Total	A	TOTA ●	
"	"	L	TOTAL ●	
"	○ Oase	S	OASE ●	
"	○ Linz	I	LI ●	
"	"	N, Z	LINZ ●	
"	○ Sieb	E	SIE ●	
"	"	B	SIEB ●	
hatte folgende Steine, und zwar davon verw. u. restl. gebliebene			daher zu zahlende restliche Steinwerte	Einheiten Steigerung = 37
1.	XIOETF	CGNPAA*	$(4 \times 1) + (2 \times 3) + (1 \times 10) = 20$	
2.	ETESILBSE	NQRU	$(3 \times 1) + (1 \times 3) = 6$	
4.	MDOASE	FHNRVUY	$(5 \times 1) + (2 \times 3) = 11$	
3.	KILETALSINZEB			

„SCHACH DEM WORT“

Ist eine schwierigere, aber auch interessantere Typ-Dom-Spielart, bei der durch den Kampf um den buchstabenweisen Aufbau, jedes von Partner zu Partner geplanten Wortes, auf Grund der gezogenen Steine und Beherrschung des eigenen Wortschatzes jeder spielende und zusehende Intelligenzler zu einer spannenden Unterhaltung kommt, wie bei keinem anderen Spiel zuvor.

Spielverlauf und Spielregel:

- Aus den (Buchstaben nach unten) erliegenden 80 Steinen werden 8 schwarze (Mitlaute) und 5 rote (Selbstlaute) Steine gezogen und gegen Einsicht vor dem Nachbar geschützt, vor sich aufgestellt, dabei gleichzeitig Worte kombinierend.
- Ausgeloste (vereinbarte) Vorhand setzt aus seinem ungünstigsten Wort (mit Q, V, X, Y) zwei zusammengehörende Typen ineinandergefügt offen in die Mitte des Tisches.
- Der Folgepartner, das begonnene Wort nicht erkennend, kombiniert gemäß seinen Typen daraus ein anderes Wort und setzt 1 Type dazu und so jeder weitere Spieler, bis das laufende Wort seinen Wandlungsweg vollendet hat (siehe 4. Seite).
- Stillschweigen über die Absichten jedes Spielers ist Voraussetzung für gute Kombination. (Schach!)
- Bedenkzeit je Spieler 1 bis 2 Minuten; bei Versäumnis folgt der nächste Partner.
- Wer zum Ansatz kommt und mit seinen Steinen nicht setzen kann, muß 1 Stein kaufen und wenn auch dann ein regelrichtiger Ansatz unmöglich ist „weiter“ melden.
- Für jeden wann und wo immer anzusetzenden Stein gilt die Grundbedingung, daß überall, wo die Steine sich ineinanderfügen, ein sinnvoller Begriff entsteht. Es wirkt sehr spielstörend, früher einen Stein einzufügen, bevor man sich überzeugt hat, daß der entstehende Ansatz nach allen Seiten stimmt.
- Doppelprämie: Kann ein zum Ansatz kommender Spieler in aufmerksamer Beobachtung des bereits entstandenen Kreuzwortgebildes und seiner eigenen noch unverwendeten Steine im Winkel zweier Worte seinen Stein ansetzen, damit zwei Worte auf einmal eröffnend, ohne daß auch die weiters anzufügenden Typen mit den schon liegenden in sinnlose Verbindung geraten, so darf er noch 2 Steine zum Weiterbau dieser 2 Worte zusetzen; bzw. so oft ein Winkel-einbau erfolgt, so oft mal noch 2 Steine. Mit Setzung des letzten dieser Steine darf aber unbedingt nur ein Wort zum Weiterbau offen bleiben (siehe Beispiele). Eine Prämie geht man nur dann an, wenn man ohne zu kaufen, also mit seinen besitzenden Steinen allein, diese einfache oder mehrfache Kombination (hohe Schule des Typ-Dom-Spieles) sinnvoll durchführen kann.
- Wenn bereits alle Steine aufgekauft sind, darf kein Wort mehr begonnen werden, ohne vorher an Hand des aufliegenden Wortgebildes und des Typenverzeichnisses, sich vergewissert zu haben, daß die weiters nötigen Typen noch unverwendet sind. Typenanzahl im Gedächtnis zu haben, ist von großem Vorteil. Die letzten Worte sollen erfahrungsgemäß nur kurz, eventuell leicht erratbar sein. Am besten ist es aber, man hat schon früher seine letzten Ansätze kombiniert und die erforderlichen Typen selbst, resp. allein in der Hand. Wer ohne vorhandene Kaufsteine, trotzdem ein unvollendbares Wort beginnt, hat an jeden Partner seine zu diesem Wort angefügten und seine noch unverwendeten Spielwerte zu zahlen.
- Jedes Wort in seiner Grundform ist erlaubt. Ob Fremdwörter und in welchem Umfange diese gebracht werden dürfen, muß die Gesellschaft vor Spielbeginn bestimmen. Es schadet niemandem, im Spiel, spielend seinen bisherigen Wortschatz zu bereichern.
- Betreffs der Jolly (*Steine), des Siegers und der zu zahlenden Steinwerte gilt dasselbe wie in der Spielregel für das KREUZWORTSPIEL.

8. Ein neues Wort darf erst begonnen werden, wenn das jeweils offene fertig geworden ist, ausgenommen im Straffalle Punkt 11.

9. Wenn ein laufender Wortteil zu einem vollständigen Begriff erwachsen ist (z. B. „Text“), kann der folgende Partner ein neues Wort beginnen, wengleich sein Vorgänger z. B. im obigen Fall auf „Textil“ kombiniert hätte. Ebenso kann auch statt eines neuen Wortes, der Begriff eines früher gebauten Wortes durch Zubau geändert, resp. in anderem Sinne wiedereröffnet werden. Zum Beispiel „Elle“ — „Quelle“ oder „Teller“ etc. Selbstverständlich muß Platz dazu da sein und Punkt 7 und 8 erfüllt werden.

10. Jedes neu zu beginnende Wort kann, da die Verantwortung für den sinnvollen Weiterbau noch kaum fühlbar ist, gewagt werden. Man muß hiefür nicht alle Steine selbst besitzen, weil es ohnehin von Partner zu Partner umgestaltet wird.

11. Wie jedoch ein laufender Wortteil sich der Unveränderlichkeit nähert (z. B. „Violin“), im gleichen Maße steigt auch die Verantwortung für den jeweils letzteingefügten Stein, (Hauptregel). Kann nach einem solchen Stein eine volle Runde hindurch trotz Kaufes niemand zusetzen und auch der Setzer des letztegelegten Steines selbst nicht, dann muß dieser Spieler Runde um Runde je 1 Stein kaufen und setzen, bis er sein „verbrochenes“ Wort allein fertig brachte. Der Platz für dieses Wort darf ihm nicht verbaut werden. Sofort nach Überlassung dieses Wortfragmentes an seinen „Redakteur“ beginnt der nächste Partner an anderer Stelle für sich und die anderen Spieler ein neues Wort, an dem aber der „Renonceur“ vor Beendigung seines Wortes nicht teilnehmen darf.

12. Einfach-Prämie: Kann ein zum Zuge kommender Spieler im laufenden oder zu beginnenden Wort durch Einfügen seines Steines zwischen 2 parallel laufenden Wörtern ein neues Wort eröffnen, dann darf er als Prämie mit noch 1 Stein an diesem Wort weiterbauen. Ist dieses Wort mit dem ersteingefügten Stein allein schon fertig, dann darf dieser Spieler mit dem 2. Stein anderweitig ein zweites Wort beginnen, eventuell, wenn gut kombiniert, damit abermals eine weitere Prämie machen. Für jede solche Einfachprämie darf sofort noch 1 Stein angesetzt werden.

An einer Partie können 2 bis 5 Personen (à 13 Steine) teilnehmen. Siehe nun den Verlauf einer solchen Partie.

4. Spielweise

Presto

Eine überaus spannende und flotte Spielweise ist PRESTO. Diese Art ist besonders geeignet für mehrere Personen, z. B. 4 bis 6. Je mehr sich daran beteiligen, um so „aufregender“ ist das Spiel. Die Spielsteine werden alle auf sämtliche Spieler aufgeteilt. Etwa so:

bei 4 Personen 12 schwarze, 7 rote

bei 5 Personen 10 schwarze, 6 rote

bei 6 Personen 8 schwarze, 5 rote

Die Spielsteine liegen gedeckt auf dem Tisch, so daß die Buchstaben nicht zu sehen sind. Auf das Kommando „LOS“ eines vorher dazu bestimmten Spielers, wenden alle sofort ihre Steine und beginnen jeder für sich ein Spiel zusammenzusetzen, das in der gleichen Weise fehlerfrei und sinnvoll aufgebaut wird, wie dies von der Typ-Dom-Spielweise Nr. 1 her bekannt ist. Dabei ist es unwichtig, ob die Steine dem andern Partner sichtbar sind oder nicht. Denn jeder baut für sich ein Spiel so rasch als möglich. Gewonnen hat, wer zuerst ein Spiel unter Verwendung aller seiner Steine fertig hat, was er mit dem Ruf „FERTIG“ bekanntgibt. Ausschlaggebend hierfür ist rasche geistige Gewandtheit, schnelle Auffassung und Entschlußfähigkeit. Auf einer Tabelle mit den Namen aller Beteiligten werden die Reihenfolgen der Gewinner eingetragen. Wer Erster ist, schreibt eine 1, der nächste eine 2, eine 3 usw. Wer am Ende des Spielabends die meisten 1 hat, ist dann endgültiger Sieger.

Kommt jemand zum Ansatz, ohne daß er in der Lage ist, unter den vorangegangenen Bedingungen ein neues Wort zu nennen, so hat er noch zwei Möglichkeiten:

4. Er setzt seinen Buchstaben in das Wortgebilde seines Vorgängers oder
5. er kauft einen Buchstaben und kann, wenn die Möglichkeit nach Nr. 3 oder 4 gegeben ist, ansetzen, andernfalls weitermelden.
6. Jedes neu beginnende Wort kann, da die Möglichkeit, das diktierte Wort selbst erfüllen zu müssen, gering ist, gewagt werden. Man muß nicht selbst alle Steine dafür besitzen, weil es ohnehin von Partner zu Partner umgestaltet wird.
Wie sich jedoch ein laufender Wortteil der Unveränderlichkeit nähert, steigt auch die Möglichkeit, das diktierte Wort selbst ansetzen zu müssen.
7. Ist ein genanntes Wort beendet worden, so beginnt der Urheber des beendeten Wortes ein neues Wort, auch wenn er nicht an der Reihe wäre, indem er einen Buchstaben so ansetzt, daß das neu entstehende Wort das beendete kreuzt. Die übergangenen Mitspieler werden dabei ausgelassen. Eine Ausnahme bildet dabei die Nr. 10.
8. Hat ein genanntes Wort eine Runde unverändert hinter sich, das heißt, wenn niemand der Mitspieler in der Lage gewesen ist, die letzte Ansage abzuändern, so muß der Urheber dieses Wortes dieses zur Gänze vollenden und ein neues beginnen. Er kommt somit, als Lohn für das so erfolgreich ausgedachte Wort, gegenüber seiner Mitspieler in Vorteil. Wehe ihm aber, wenn ihm dabei ein nötiger Buchstabe fehlen sollte.

Wer behält Recht!

nennt sich eine neue Typ-Dom-Spielweise, die sich durch eine klare und eindeutige, nachfolgende Spielregel bei allen Typ-Dom-Spielern der größten Beliebtheit erfreut. Der Sinn des Spieles liegt in der Kunst, aus dem vom Vorspieler überlassenen Wortfragment, unter Erwägung der zur Verfügung stehenden Buchstaben, jeweils ein anderes Wort zu formen.

Die strenge Einhaltung der

SPIELREGEL

ist Grundbedingung für ein schönes, reibungsloses und interessantes Spiel.

1. Für die Verteilung der Spielsteine, die Funktion des Steines * (Jolli), sowie der Gattung der Wörter, die angesetzt werden dürfen, gelten die Regeln des Kreuzwortspieles.
2. Derjenige, welcher den dem Alphabet-Ende nächstliegenden Buchstaben besitzt, beginnt das Spiel, indem er einen Buchstabenstein in der Mitte des Tisches sichtbar auflegt und gleichzeitig ein Wort ansagt, in dem der Buchstabe enthalten ist.
3. Die Folgepartner setzen dann jeweils einen Stein vorne oder rückwärts dazu, indem jeder versucht, ein anderes Wort zu nennen, welches die wachsende Buchstabenverbindung geschlossen umfaßt, ohne den Umstand aus den Augen zu lassen, daß sie unmittelbar in die Lage kommen könnten, mit den in ihrem Besitz verbleibenden Steinen das eben ausgesprochene Wort auch tatsächlich ausführen zu müssen.
9. kommt somit als Strafe für ihn zur Anwendung. Der so Betroffene scheidet aus dem Spiel und zahlt jedem Partner die ihm verbliebenen Punkte.
10. Diktirt jemand ein Wort, das mit dem Stein, den er dazu setzt, schon fertig ist, so beginnt der Nächste in der Runde ein neues Wort.
11. Es darf nur an einem Wort gebaut werden, bis dieses vollendet ist, ausgenommen im Straffall, wenn die Nr. 9 zur Anwendung kommt.
12. Ein Spielstein darf niemals so eingestellt werden, daß er mit seinen zwei nebeneinander liegenden Seiten in das Gebilde eingreift und dadurch zwei verschiedene Wörter unvollendet bleiben.
14. Beim Ansagen muß Rücksicht genommen werden, daß für das Wort genügend Platz vorhanden ist und nicht Wortverbindungen entstehen, die keinen Sinn ergeben.
15. Kann ein zum Zug kommender Spieler einen Stein so einsetzen, daß zwei gegenüberliegende Seiten so in das Gebilde eingreifen, daß ein Quadrat entsteht, so darf er als Prämie einen weiteren Stein im Sinne des eigenen oder fremden Wortes einsetzen.
16. Ebenso kann ein Spieler dann 2 Steine ansetzen, wenn sein neues Wort das erliegende Gebilde in einem Selbstlaut (A E I O U Y) kreuzt.
17. Hinsichtlich des Gewinnes und dessen Errechnung gelten wieder die Kreuzwort-Grund-Spielregeln.
18. Kann ein Spiel auf diese Weise nicht beendet werden, was nur selten vorkommen wird, so ist nur derjenige Gewinner, der die geringste Punkteanzahl hat. Bei gleicher niederster Punkteanzahl ist kein Gewinner, die darauffolgende Partie geht um den doppelten Einsatz.