

# ZOO DOMINO

## Spielregel 1: Domino mit Kaufen

### Spielvorbereitung:

Die Karten werden gemischt und je nach Spieleranzahl wie folgt verteilt:

Bei zwei Mitspielern erhält jeder 7 Karten, bei drei Mitspielern erhält jeder 6 Karten, bei vier jeder 5, bei fünf und sechs Mitspielern jeder 4 Karten. Der Rest der Karten bleibt als „Stock“ verdeckt liegen.

Wird das Domino zu zweit gespielt, bleiben bis kurz vor Spielende 2 Karten verdeckt im „Stock“ liegen. Erst wenn keiner der beiden mehr anlegen kann, nimmt jeder eine Karte auf. Dadurch wird die Spielspannung erheblich gesteigert.

### Spielverlauf:

Zu Beginn des Spieles wird darüber abgestimmt, ob jeder seine Karten offen vor sich auslegt oder sie verdeckt in der Hand gehalten werden.

Der erste Spieler legt eine beliebige Karte offen auf den Tisch. Der nächste legt eine passende Karte rechts oder links an, so daß immer Bilder desselben Tieres aneinandergelegt werden. Langsam entsteht so eine Kartenschlange, mit der man auch Ecken und Winkel bilden kann.

Hat ein Mitspieler keine passende Karte zum anlegen, muß er vom „Stock“ eine Karte „kaufen“. Paßt auch diese nicht, legt er sie zu seinen Karten. Er muß so lange „kaufen“, bis er eine Karte findet, die er anlegen kann. Wer nicht anlegen und auch nicht mehr „kaufen“ kann, weil der „Stock“ aufgebraucht ist, muß aussetzen.

### Spielende:

Gewonnen hat, wer zuerst seine Karten anlegen konnte oder die geringste Kartenzahl noch übrig hat.

Ravensburger Spiele® Nr. 60550042

Legespiel für 2 – 6 Personen

von 4 – 10 Jahren

Inhalt: 36 Karten, 1 Anleitung mit  
2 Spielregeln

Fotos: Angermaier, Anthony, Mauritius, Willer

Ausgezeichnet mit dem Prädikat  
„spiel gut“ vom Arbeitsausschuß  
Gutes Spielzeug

## Spielregel 2: Domino-Trumpf

### Spielverlauf:

Alle Karten werden gleichmäßig verteilt. Es beginnt der Spieler, der die Doppelkarte mit dem Elefanten besitzt. Er legt sie offen aus. Der nächste legt eine passende Karte an. Bei ungerader Mitspielerzahl wird die beim Verteilen übriggebliebene Karte sofort offen ausgelegt. Wer die Doppelkarte Elefant besitzt, legt diese an die schon liegende Karte quer, d. h. als Trumpf an. Der nächste Mitspieler legt rechts oder links an die schon liegenden Karten an.

Bei diesem Spiel gelten Doppelkarten als Trümpfe. Kann ein Mitspieler keine passende Karte anlegen, hat er jedoch eine Doppelkarte, so darf er diese auch an **nicht passende** Bilder anlegen. Sie wird zum Zeichen, daß sie als Trumpf verwendet wurde, quer angelegt. Es muß dann an dieser Kartenseite mit dem Tier der Doppelkarte weitergelegt werden.

Zwei Trümpfe dürfen nicht nebeneinandergelegt werden.

Doppelkarten können entweder als Trümpfe oder aber wie jede andere Karte passend angelegt werden.

Wer nicht anlegen kann, muß aussetzen. Die letzte Karte darf kein Trumpf, d. h. quergelegte Doppelkarte sein.

### Spielende:

Gewonnen hat, wer zuerst seine Karten anlegen konnte oder die geringste Kartenzahl übrig hat. Werden mehrere Runden gespielt, können die Trümpfe auch als Pluspunkte notiert werden.

© 1971 by Otto Maier Verlag Ravensburg