

Domino-Spielregeln

©2009 Puremco Games & Toys Inc. Weitere Domino-Regeln finden Sie unter www.DominoRules.com (englisch).

Muggins (Standard-Domino)

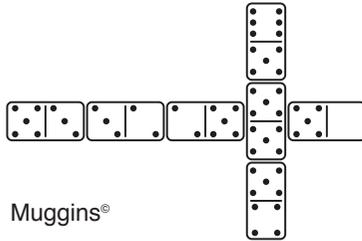
Muggins wird mit einem Doppel-6-Satz gespielt. Wenn Sie ein Spiel mit mehr Steinen benutzen, verwenden Sie bitte nur jene Steine, auf denen höchstens sechs oder weniger Punkte pro Feld zu sehen sind. Das ergibt 28 Steine.

Spielerzahl: 2, 3 oder 4, in zwei Mannschaften zu je zwei Spielern unterteilt (die zusammengehörigen Mitspieler sitzen einander gegenüber).

Spielziel: Wer zuerst 250 Punkte ansammelt, gewinnt.

Vorbereitung

Drehen Sie die Dominosteine um und mischen Sie sie verdeckt durch. Bei zwei Spielern* zieht jeder 7 Steine auf die Starthand. Bei drei oder vier Spielern zieht jeder 5 Steine auf die Starthand. Die übriggebliebenen Steine bilden den Talon, von dem während des Spiels gezogen wird.



Muggins®

Spielbeginn

Bestimmen Sie einen Startspieler. In weiteren Runden verschiebt sich die Position des Startspielers jeweils um einen Spieler im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Der Startspieler spielt einen Dominostein seiner Wahl von seiner Hand in die Mitte des Tisches. Dabei muss es sich nicht um einen Doppelstein handeln. Danach kommen die anderen Mitspieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Abwechselnd legen die Spieler nun Dominosteine aus, deren Ende die gleiche Zahl Punkte wie mindestens eines der noch offenen Enden auf dem Spieltisch aufweist. Wer einen spielbaren Stein hat (passendes Ende), muss ihn ausspielen. Hat aber ein Spieler keinen spielbaren Stein auf der Hand, muss er einen Stein vom Talon ziehen und diesen nach Möglichkeit ausspielen. Er muss so lange nachziehen, bis er entweder einen spielbaren Stein zieht oder der Talon aufgebraucht ist.

• Den ersten Doppelstein ausspielen
Der erste Doppelstein („Spinner“ genannt) muss rechtwinklig mittig an der Schlange angelegt werden. An diesen ersten Doppelstein kann man in alle vier Richtungen anlegen: zuerst jeweils einen Dominostein an den Seiten, dann jeweils einen pro Ende.

• Auslegen weiterer Doppelsteine
Alle weiteren Doppelsteine werden seitwärts an die Schlange angelegt; die Zahlen auf beiden Feldern des Steins werden addiert.

• Abrechnen von Divisor 5 während des Spiels
Ist am Ende eines Spielzugs die Gesamtpunktzahl aller offenen Enden durch 5 teilbar (ohne Bruchstellen), wird dem betreffenden Spieler diese Punktzahl als Bonus gutgeschrieben. In der Beispiellustration liegt die Summe bei $6 + 0 + 4 + 5 = 15$. Der Spieler erzielt also 15 Bonuspunkte. Übersieht ein Spieler in seinem Spielzug diese Möglichkeit, kann einer der Mitspieler laut „Muggins!“ rufen und sich so die Punkte schnappen.

• Blockierung
Wenn im Verlauf des Spiels keiner der Spieler mehr einen Stein anlegen kann, gilt dieses Spiel als „blockiert“ und endet sofort.

Ende einer Runde

Eine Runde Domino endet, wenn das Spiel blockiert ist oder ein Spieler all seine Steine angelegt hat. Die Spieler zählen dann die Punkte der auf ihren Händen verbliebenen Steine zusammen.

Punktwertung

• Spielende durch Blockieren: Der Spieler mit der niedrigsten Punktesumme schreibt sich die Punkte aller Mitspieler (auf die nächste durch 5 teilbare Zahl gerundet) gut. Im Mannschaftsspiel schreibt sich die Mannschaft mit der niedrigsten Punktesumme die Punkte der gegnerischen Mannschaft (auf die nächste durch 5 teilbare Zahl gerundet) gut.

• Spielende durch Anlegen aller Steine: Der siegreiche Spieler schreibt sich die Punktesummen seiner Mitspieler (auf die nächste durch 5 teilbare Zahl gerundet) gut. Im Mannschaftsspiel schreibt er sich allerdings nicht die Punkte seines Partners gut.

Endabrechnung
Sobald ein Spieler (oder eine Mannschaft) 250 Punkte erreicht hat, endet das Spiel.

* Wir benutzen die männliche Form einzig zur Vereinfachung des Texts.

CASTLE ROCK

Castle Rock kann mit Dominospielen verschiedener Größen (Doppel-6, Doppel-9, Doppel-12, Doppel-15 oder Doppel-18) gespielt werden.

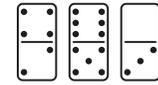
Spielerzahl: 1

Spielziel: Legen Sie alle Dominosteine des Spiels ab.

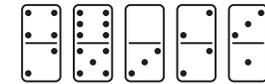
Vorbereitung

Drehen Sie die Dominosteine um und mischen Sie sie verdeckt durch. Alle

Steine zusammen bilden den Talon, von dem Sie während des Spiels ziehen. Ziehen Sie nun drei Steine vom Talon und legen Sie sie aufgedeckt nebeneinander ab, damit eine Reihe entsteht.



Castle Rock®



Spielablauf

Aus Gründen der Anschaulichkeit nennen wir die drei ausgelegten Steine im Weiteren „Stein 1“, „Stein 2“ und „Stein 3“.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Steine aus dem Spiel zu nehmen:

• Möglichkeit 1: Den mittleren Stein aus dem Spiel nehmen
Deckt sich die Zahl an einem Ende von Stein 1 mit der Zahl am gleichen Ende von Stein 3, wird Stein 2 aus dem Spiel genommen. Ziehen Sie weitere Steine nach, einen nach dem anderen, und legen Sie sie immer an der rechten Seite der Reihe an. Wann immer die Punkte auf den Enden zweier Steine, die durch einen anderen Stein getrennt werden, übereinstimmen, nehmen Sie den Stein in der Mitte aus dem Spiel.

• Möglichkeit 2: Drei benachbarte Steine aus dem Spiel nehmen
Stimmen die Enden dreier direkt nebeneinanderliegender Steine überein, können Sie alle drei Steine aus dem Spiel nehmen. Sie dürfen selbst entscheiden, wie viele der Steine Sie aus dem Spiel nehmen, je nachdem, welche der daraus entstehenden Situationen für Sie am vorteilhaftesten ist. Sie müssen aber mindestens einen der drei Steine entfernen, sobald dieser Fall eintritt.

Entfernen aller Steine während des Spiels

Sollten Sie alle ausgelegten Steine entfernt haben, ohne dass der Talon bereits erschöpft ist, ziehen Sie einfach drei neue Steine nach und legen erneut eine Reihe an (siehe oben unter Vorbereitung).

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Talon erschöpft ist und Sie keine weiteren Steine mehr vom Tisch nehmen können.

Variationen

• Um die Herausforderung zu erhöhen, lassen Sie die Zeit mitlaufen und versuchen Sie, so schnell wie möglich die meisten Steine aus dem Spiel zu nehmen.

• Zählen sie am Ende der ersten Runde die Punktwertung auf beiden Feldern der verbliebenen Steine zusammen und versuchen Sie, dieses Ergebnis in folgenden Runden zu unterbieten.

42 – Doppel-6-Spiel

In diesem Spiel versucht eine Mannschaft aus 2 Mitspielern, Punkte für bis zu 7 Tricks (1 Punkt pro Trick) sowie alle durch 5 teilbaren Steine (2 Steine mit je 10 Punkten und 3 Steine mit je 5 Punkten, also zusammen 35 Punkte) zu erhalten. Zusammen ergibt dies also maximal 42 Punkte (7 + 35 = 42). Dies erklärt den Namen des Spiels.

Spielziel: Als erste Mannschaft 250 Punkte zu erzielen oder 7 Runden zu gewinnen.

Spielerzahl: 4 Spieler spielen in 2 Mannschaften aus je 2 Spielern. Zu Beginn wird ausgelost, welcher Spieler zuerst mischt. Alle Steine werden durchgemischt.

Zahl der gezogenen Steine: Jeder Spieler zieht 7 Steine. Mit Ausnahme des Mischers ziehen alle Spieler simultan ihre 7 Steine vom Talon. Der Mischer erhält dann die übriggebliebenen 7 Steine. Der Spieler zur Linken des Mischers kann mit dem Bieten anfangen. Ein Gebot ist eine Ansage, wie viele der 42 Punkte Sie Ihres Erachtens mit dieser Hand einfahren werden. Dieses Gebot sollte sich hauptsächlich auf die Steine in Ihrer Hand stützen. Sollten Sie das Bieten aber gewinnen, können Sie auch die Punkte auf der Hand Ihres Partners zu Ihrem Ergebnis hinzuzählen. Haben Sie mindestens drei Steine der gleichen Suit auf der Hand, gilt das als eine gute Gebotshand. Die Suit gilt dann als Ihre Trumpf-Suit, wenn Sie das Gebot gewinnen. Das Wort „Trumpf“ stammt vom Wort „Triumph“. Ein Stein aus der Trumpf-Suit „triumphiert“ automatisch über alle anderen ausliegenden Steine. Wenn der Trumpf angesagt worden ist, gelten alle 7 Steine der Trumpf-Suit als höherwertiger als die übrigen 21 Steine. Der höchste Trumpfstein gewinnt immer einen Trick, egal wer ihn ausspielt. Ein Trumpf-Stein gehört nur noch zur Trumpf-Suit und nicht mehr zu der auf ihm abgedruckten Zahlen-Suit. Die zweite Zahl auf dem Trumpf-Stein wird nur noch zu Zwecken der Aufrechnung gegen andere Trumpf-Steine benötigt. **Ein Beispiel:** Sind die Vieren Trumpf, dann ist die 4-4 der stärkste Stein im Spiel; die 4-6 schlägt die 4-5; die 4-5 schlägt die 4-3 usw.; die 4-0 ist der niedrigste Trumpf-Stein. Die 4-0 schlägt in dieser Runde alle anderen Steine, die nicht zur Vierer-Suit gehören. Der Doppelstein ist der höchste Stein einer jeden Suit; danach folgen, in absteigender Reihenfolge: 6, 5, 4, 3, 2, 1 und der unbedruckte Stein. Ein Stein, dessen Enden zusammengezählt 5 oder ein Mehrfaches von 5 ergeben, gilt als „Zählstein“. Es gibt zwei Zählsteine, die jeweils 10 Punkte wert sind: 5-5 und 6-4. Es gibt drei Zählsteine, die jeweils 5 Punkte wert sind: 5-0, 4-3 und 3-2. Die Zählsteine ergeben zusammen 35 Punkte. Ein Zählstein trägt einer Mannschaft, die ihn während eines Tricks gewinnt, zusätzliche Punkte ein. Das Bieten geht nun im Uhrzeigersinn weiter. Der Mischer ist stets der Letzte, der ein Gebot abgeben kann. Jeder Spieler hat nur eine Möglichkeit zum Bieten.

Das Mindestgebot liegt bei 30. Wenn ein Spieler nicht mindestens 30 bieten (oder das bestehende Gebot überbieten) kann, muss er passen. Passen alle 4 Spieler, werden alle Steine abgelegt und dann vom Spieler zur Linken des vorherigen Mischers neu gemischt. Als Zusatzregel kann man den letzten Spieler zwingen, 30 zu bieten, und dann mit dem Spielen

anfangen. Der Spieler mit dem höchsten Gebot ist der Startspieler, der auch erklärt, welche Suit Trumpf ist. (Der Trumpf wird erst dann erklärt, wenn ein Spieler das höchste Gebot abgegeben hat und seinen ersten Stein ausspielen möchte.) Der Startspieler spielt nun einen Stein auf den Tisch. Danach ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe. Die nächsten drei Spielzüge müssen die Suit „bedienen“. Dies bedeutet, dass die drei anderen Spieler jeweils einen Stein aus der gleichen Suit wie das höchste Ende des während dieses Tricks ausgespielten ersten Steins anlegen müssen, es sei denn, der erste Spieler hätte einen Stein ausgespielt, der auf mindestens einem Feld die Trumpf-Suit zeigt. **Ein Beispiel:** Würde zuerst die 6-4 gespielt, müssten die anderen Spieler dies mit einer 6 aus der eigenen Hand bedienen. Wäre aber eines der beiden Enden des Steins Trumpf, dann bricht der Trumpf diese Regel, und jeder Spieler muss einen Trumpf-Stein anlegen. Hat ein Spieler mehr als einen passenden Stein auf der Hand, kann er sich aussuchen, welchen er spielt. Kann der Spieler nicht bedienen, da er keinen Stein dieser Suit auf der Hand hat, kann er einen beliebigen Stein anlegen, auch einen Trumpf. Der Spieler, der den höchsten Stein der angesagten Suit oder den höchsten Trumpf ausspielt, gewinnt den Trick. Wer einen Trick gewonnen hat, legt den ersten Stein des nächsten Tricks aus, wobei er einen beliebige Stein seiner Hand spielen kann. Haben alle 4 Spieler jeweils einen Stein angelegt, gilt dies als ein Trick. Pro Hand werden 7 Tricks gespielt. Jeder Trick zählt 1 Punkt. Ein Spieler pro Mannschaft sollte die gewonnenen Tricks einsammeln, egal welcher Spieler sie einführt. Die Steine des gewonnenen Tricks sollten aufgedeckt und nebeneinander zur Seite geräumt werden, damit man sie gut sehen kann. Dies erleichtert die Abrechnung. Sobald alle 7 Tricks gespielt worden sind, zählt jede Mannschaft ihre Punkte für Tricks (1 Punkt pro Trick) sowie die Punkte für eingesammelte Zählsteine (5 und Vielfache von 5) zusammen. Erreicht oder übertrifft die siegreiche Mannschaft ihr Gebot, werden ihr alle Punkte gutgeschrieben, die sie in dieser Runde erhalten hat. Die gegnerische Mannschaft schreibt sich ebenfalls die erzielten Punkte gut. **Ein Beispiel:** Eine Mannschaft bietet 30 Punkte und erzielt 35 Punkte; sie hat ihr Gebot übertroffen und kann sich 35 Punkte gutschreiben. Die andere Mannschaft kann sich die erzielten 7 Punkte gutschreiben. Kann die Mannschaft ihr Gebot aber nicht erreichen, erhält sie gar keine Punkte. In diesem Fall darf sich die gegnerische Mannschaft die Punkte des ursprünglichen Gebots sowie die von ihr in der Runde erzielten Punkte gutschreiben. **Ein Beispiel:** Ihre Mannschaft gibt vor Spielbeginn mit 37 Punkten das höchste Gebot ab, erreicht dann aber nur 35 Punkte. Ihre Mannschaft erhält somit 0 Punkte, während die andere Mannschaft 44 Punkte erhält (Ihre 35 sowie die selbst eingefahrenen 7). Hat jeder Spieler seine Hand abgelegt, rückt der Mischer um einen Platz nach links. Dann geht das Spiel auf die bekannte Art weiter.

Die erste Mannschaft, die 250 Punkte erreicht, gewinnt. Erreichen beide Mannschaften zur gleichen Zeit 250 Punkte, gewinnt die Mannschaft, die in der letzten Runde das höhere Gebot abgab, ungeachtet des Ergebnisses dieser Runde.

Alternativregel: Sie können die Abrechnung vereinfachen, indem Sie pro Sieg eine „Marke“ oder einen Punkt vergeben. Die Mannschaft, die zuerst 7 Marken hat, gewinnt. Die hier abgedruckten Regeln sind für den Anfänger

ger durchaus ausreichend, können aber nur die Grundlagen des Spiels abdecken.

MOON – Doppel-6-Spiel

Wichtige Änderungen: Das Spiel hat 3 Mitspieler und spielt sich wie 42, hat aber weder Zählsteine noch Mannschaften. Das Bieten beginnt bei 4 Tricks und kann bis zu 7 Tricks gehen. Jeder der nur 3 Spieler hat einmal die Möglichkeit zum Bieten oder Passen. Man kann 7 oder 21 bieten: **21 ist das ganze Spiel.** Eine Niederlage kostet den Spieler die gebotenen Punkte/Tricks. Die Gegenspieler erhalten Punkte für gewonnene Tricks. Jeder Trick zählt 1 Punkt. Alle Steine mit Leerfeldern, mit Ausnahme des Doppel-0-Steins, werden aus dem Spiel genommen, so dass nur noch 22 Steine übrig sind. **Jeder Spieler zieht 7 Steine.** Der verbliebene Stein ist die „Witwe“, die auf die Hand des höchsten Bieters geht. Möchte er diesen Stein benutzen, muss er einen anderen dafür ablegen. Pips zählen als Suits, und der Doppelstein hat den höchsten Wert.

84 – 2 Doppel-6-Spiele

Spielerzahl: 8 Spieler spielen in 2 Mannschaften aus je 4 Spielern oder 6 Spieler spielen in 2 Mannschaften aus je 3 Spielern.

Zahl der gezogenen Steine: Bei 8 Mitspielern zieht jeder Spieler 7 Steine; es verbleiben keine Steine im Talon. Bei 6 Spielern zieht jeder Spieler 9 Steine, und es verbleiben 2 Steine im Talon.

Es gelten die Regeln für 42 mit den folgenden Änderungen: Werden zwei identische Steine gespielt, zählt der zuerst angelegte Stein. Das Mindestgebot liegt bei 60. Bei 8 Spielern gibt es 7 Tricks; jeder Trick zählt 2 Punkte. Bei 6 Spielern gibt es 9 Tricks; jeder Trick zählt 2 Punkte. Pro Runde kann man 84 Punkte erzielen. Bei 8 Spielern: 70 (35 Punkte aus einem Doppel-6-Spiel x 2) + 14 (7 Tricks zu je 2 Punkten). Mit 6 Spielern: 70 (35 Punkte aus einem Doppel-6-Spiel x 2) + 0 (Tricks zählen im Spiel mit sechs Spielern nichts) + 14 (jeder Doppelstein ist 1 Punkt wert, wenn mit 6 Spielern gespielt wird) = 84.

©2009 Puremco Games & Toys Inc.



Vertrieb durch Pegasus Spiele.
PEGASUS SPIELE GMBH
Straßheimer Str. 2
61169 Friedberg
www.pegasus.de
www.pegasusshop.de



Pegasus Spiele



WARNUNG: Nicht für Kinder bis zu 3 Jahren geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.