



Domino-Spielregeln

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

MUGGINS (Standard-Domino)

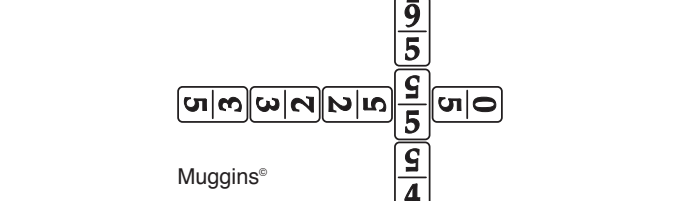
Muggins wird mit einem Doppel-6-Satz gespielt. Wenn Sie ein Spiel mit mehr Steinen benutzen, verwenden Sie bitte nur jene Steine, auf denen höchstens sechs oder weniger Punkte pro Feld zu sehen sind. Das ergibt 28 Steine.

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 ein Dominostein an den Seiten, dann jeweils einer 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 Beispiellillustration 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 alle 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 Punktsommen 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 können 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 un d Sie keine weiteren 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.

CHICKENFOOT®

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

Spielerzahl: 2 und mehr

Spielziel: Legen Sie in jeder Runde so viele Steine wie möglich an, damit Sie am Ende der letzten Runde die wenigsten Punkte haben.

Vorbereitung

Legen Sie den höchsten Doppelstein auf den Tisch, genau in die Mitte zwischen den Spielern; Sie können dafür auch ein Centerpiece benutzen (liegt dem Spiel bei und ist zudem im Fachhandel erhältlich), in das Sie den Doppelstein legen und von dem Sie 6 Schlangen namens Chickentoes* beginnen können. Drehen Sie die Dominosteine um und mischen Sie sie verdeckt durch. Jeder Spieler zieht nun die gleiche Anzahl Steine. Die genaue Zahl hängt von der Zahl der Spieler sowie vom verwendeten Spiel ab (s. Abb. 1).

Zahl der zu Beginn einer jeden Runde gezogenen Steine

Domino Spiel \ Zahl der Spieler	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
DOPPEL-9	20	14	11	9	7	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
DOPPEL-12	X	X	18	14	12	10	9	X	X	X	X	X	X	X	X
DOPPEL-15	X	X	X	X	18	15	14	12	11	10	9	X	X	X	X
DOPPEL-18	X	X	X	X	X	X	19	17	15	14	13	12	11	10	9

Abb. 1

Zeigen Sie den anderen Spielern** Ihre Steine nicht. Die übriggebliebenen Steine bilden den Talon, von dem während des Spiels gezogen wird.

Spielbeginn

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

Spielablauf

Es gibt zwei Möglichkeiten, Steine zu spielen: Double Chickenfoot und Chickenfoot.

Der Double Chickenfoot

Sobald der erste Doppelstein ausliegt, müssen die nächsten sechs Steine an diesen Doppelstein angelegt werden: 1 Stein rechtwinklig mittig und jeweils 2 diagonal, an allen Enden des Steins, bis schließlich sechs Steine angelegt sind. Dies ist ein Double Chickenfoot.

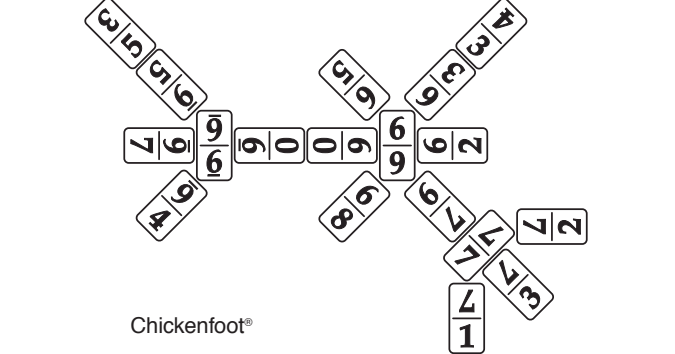
• Ist beispielsweise der erste gespielte Doppelstein eine Doppel-9, können die Spieler nur Steine anlegen, die mindestens ein Feld mit 9 Punk-

ten haben. Wer einen spielbaren Stein hat (passendes Ende), muss ihn ausspielen. Sind noch Enden am ausliegenden Stein offen und ein Spieler hat keinen spielbaren Stein auf der Hand, muss er einen Sein vom Talon ziehen und diesen nach Möglichkeit ausspielen.

• Zieht er einen Stein mit einem Feld mit 9 Punkten, legt er ihn direkt an, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

• Zieht er keinen Stein mit einem Feld mit 9 Punkten, ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe.

• Sind alle 6 Steine angelegt, wird durch Anlegen an einen beliebigen Chickentoe weitergespielt, sofern nicht ein weiterer Doppelstein gelegt wird.



Chickenfoot®

Der Chickenfoot

Sobald an einem der Chickentoes ein Doppelstein ausliegt, müssen die nächsten drei Steine an diesen Doppelstein angelegt werden: 1 Stein rechtwinklig mittig und 2 diagonal, an einem der beiden Enden des Steins, bis schließlich drei Steine angelegt sind. Dies ist ein Chickenfoot.

Erst wenn der Chickenfoot vollendet ist, kann durch Anlegen an einen anderen Chickentoe weitergespielt werden, sofern nicht ein weiterer Doppelsteingelegt wird.

Ende einer Runde und Punktwertung

• Eine Runde endet, wenn ein Spieler alle seine Steine angelegt hat oder wenn das Spiel blockiert ist, d.h. der Talon erschöpft ist und alle Spieler einmal gepasst haben.

• Jeder Spieler zählt nun die Punktwerte der Steine in seiner Hand zusammen und nennt diese Zahl dem Buchhalter.

• Einem Spieler werden 50 zusätzliche Punkte gutgeschrieben, wenn er die Doppel-0 (den leeren Stein) auf der Hand hat.

Weitere Runden

Vor jeder Runde werden die Steine neu gemischt. Jede neue Runde beginnt mit dem nächstniedrigen Doppelstein (hätte das Spiel mit der Doppel-9 begonnen, beginnt die nächste Runde also mit der Doppel-8,

die übernächste mit der Doppel-7 usw., bis hin zur letzten Runde, die mit der Doppel-0 beginnt). Die Spieldauer liegt also immer bei Anzahl der Doppelsteine +1 (die Doppel-0). Bei einem Doppel-9-Set dauert das Spiel also 10 Runden, bei einem Doppel-12-Set 13 Runden usw.

Endabrechnung und Siegbedingungen

Nach der letzten Runde gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

* Chickentoes
Steine, die an einen Doppelstein angelegt werden, heißen „Chickentoes“. Ein Double Chickenfoot und ein Chickenfoot müssen erst komplett „belegt“ werden, bevor an anderer Stelle weiterspielt werden kann.

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

MEXICAN TRAIN

Mexican Train kann mit Dominospielen verschiedener Größen (Doppel-9, Doppel-12, Doppel-15 oder Doppel-18) gespielt werden.

Spielerzahl: 2 und mehr

Spielziel: Legen Sie als Erster alle Steine (oder zumindest so viele hochwertige Steine wie möglich) an, damit Sie am Ende der letzten Runde die wenigsten Punkte haben.

Vorbereitung

Legen Sie den höchsten Doppelstein (die „Lokomotive“) auf den Tisch, genau in die Mitte zwischen den Spielern; Sie können dafür auch ein Centerpiece benutzen (liegt dem Spiel bei und ist zudem im Fachhandel erhältlich), in das Sie den Doppelstein legen und von dem Sie 6 Züge beginnen können. Drehen Sie die Dominosteine um und mischen Sie sie verdeckt durch. Jeder Spieler zieht nun die gleiche Anzahl Steine. Die genaue Zahl hängt von der Zahl der Spieler sowie vom verwendeten Spiel ab (s. die Abb. 2).

Zahl der zu Beginn einer jeden Runde gezogenen Steine

<div> </div> <div>Zahl der Spieler \ Domino Spiel</div>	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
DOPPEL-9	20	14	11	9	7	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
DOPPEL-12	X	X	18	14	12	10	9	X	X	X	X	X	X	X	X
DOPPEL-15	X	X	X	X	18	15	14	12	11	10	9	X	X	X	X
DOPPEL-18	X	X	X	X	X	X	19	17	15	14	13	12	11	10	9

Abb. 2

Zeigen Sie den anderen Spielern* Ihre Steine nicht. Die übriggebliebenen Steine bilden den Talon, von dem während des Spiels gezogen wird.

Möchten sie ein schnelleres Spiel mit 2 bis 4 Mitspielern, benutzen Sie ein Doppel-9-Set. Wenn Sie ein Spiel mit mehr Steinen benutzen, ver-

enden Sie bitte nur jene Steine, auf denen höchstens sechs oder weniger Punkte pro Feld zu sehen sind. Das ergibt 55 Steine.

Spielbeginn

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

• Sind Sie der Startspieler und im Besitz eines Spielsteins, der zum Zahlenwert der Lokomotive passt, haben Sie zwei Möglichkeiten: Sie können entweder Ihren persönlichen Zug beginnen oder aber den Mexican Train – eine Schlange an den Enden zusammenhängender Steine, die mit dem Punktwert der Lokomotive beginnen muss. Der Mexican Train wird nicht an die Lokomotive angelegt, sondern wird am Tischrand aufgebaut. Sobald der Mexican Train ausgelegt ist, kann jeder Spieler an ihm anlegen. Können Sie keinen Stein anlegen, verfahren Sie, wie weiter unten in *Nicht anlegen können & Der Marker* beschrieben.

• Sobald Sie einen Stein angelegt haben, ist der Spieler zu Ihrer Rechten an der Reihe. Ihren Mitspielern stehen die gleichen Möglichkeiten offen wie Ihnen. Befindet sich der Mexican Train noch nicht auf dem Tisch, kann der nächste Spieler ihn auslegen usw.

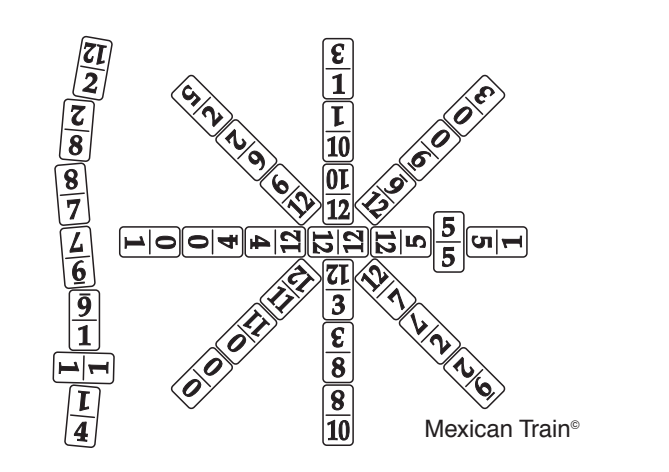
Spielablauf

Mit Ausnahme des Auslegens von Doppelsteinen (siehe unten) können Sie pro Spielzug einen spielbaren (und passenden) Stein anlegen. Haben Sie einen solchen Stein auf der Hand, können Sie ihn entweder an Ihren eigenen Zug, den Mexican Train oder einen Zug mit einem „Marker“ (siehe unten) anlegen. Können Sie keinen Stein anlegen, müssen Sie einen vom Talon ziehen und diesen dann ggf. anlegen. Wenn Sie einen spielbaren Stein haben, müssen Sie ihn ausspielen. Sie können nicht (beispielsweise strategischen Gründen) auf das Ausspielen verzichten.

• Nicht anlegen können & Der Marker: Können Sie auch nach dem Ziehen vom Talon noch nicht anlegen, legen Sie am Ende Ihres persönlichen Zugs (oder an dessen potenziellem Anfang, wenn der Zug noch nicht ausgelegt wurde) einen Marker ab – zum Beispiel einen in Zugform (wird mit dem Spiel geliefert) oder einfach eine Münze. Damit ist Ihr Spielzug beendet und der nächste Spieler an der Reihe. Ein Marker zeigt an, dass an diesem Zug auch die anderen Spieler anlegen können. Sie selbst können ebenfalls an Ihren persönlichen Zug anlegen, auch wenn sich ein Marker darauf befindet. Ist der Talon erschöpft, muss der an der Reihe befindliche Spieler passen, wenn er keinen verwendbaren Stein auf der Hand hat, und auf seinem persönlichen Zug einen Marker auslegen.

• Das Ende eines Spielzuges: Damit es nicht zu Streitigkeiten kommt, wann denn nun ein Spielzug zu Ende ist, müssen die Spieler hier bei Spielbeginn eine Übereinkunft treffen. So könnte man sich zum Beispiel darauf einigen, dass ein Stein als unwiderruflich gespielt gilt, sobald die Hand des Spielers ihn losgelassen hat.

• Einen Marker entfernen: Ein Marker auf Ihrem persönlichen Zug bleibt dort so lange, bis Sie in einer späteren Runde wieder selbst an Ihrem Zug angelegt haben. Sobald dies geschehen ist, wird der Marker entfernt, und niemand außer Ihnen kann an diesem Zug anlegen.



• Einen Doppelstein ausspielen: Ein Doppelstein wird rechtwinklig mittig am Zug angelegt. Wenn Sie einen Doppelstein spielen, müssen Sie zugleich einen weiteren Stein anlegen (es sei denn, der Doppelstein wäre Ihr letzter Stein; dann endet die Runde). Sie können den zusätzlichen Stein entweder an den Doppelstein oder einen anderen der Ihnen zugänglichen Züge anlegen. Können Sie keinen zusätzlichen Stein anlegen, müssen Sie einen vom Talon ziehen und diesen dann ggf. anlegen. Können Sie auch nach dem Ziehen vom Talon noch nicht anlegen, legen Sie auf ihrem persönlichen Zug einen Marker ab. Damit ist Ihre Runde beendet und der nächste Spieler an der Reihe.

• Ein offener Doppelstein: Ist am Ende eines Spielzugs ein Doppelstein offen (nicht von beiden Seiten „belegt“), kann keiner der Spieler mehr an irgendeinem anderen Zug – weder markierte noch unmarkierte – anlegen, solange dieser Doppelstein nicht belegt (oder geschlossen) wird. Spieler, die nicht an diesen Doppelstein anlegen können, müssen einen Marker auf ihren persönlichen Zug legen. Sobald ein Spieler den Doppelstein gelegt (daran angelegt) hat, stehen den Spielern die übrigen Züge wieder wie gewohnt zur Verfügung.

• Zwei Doppelsteine ausspielen: Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie an Ihnen zugänglichen Zügen zwei Doppelsteine auslegen, sofern Sie noch einen zusätzlichen dritten Stein an einen dieser beiden Doppelsteine anlegen können (ohne vom Talon ziehen zu müssen). Dies hat zur Folge, dass der zweite Doppelstein automatisch offen bleibt und somit alle anderen Züge den Spielern verschlossen bleiben, bis dieser offene Doppelstein belegt wird (siehe *Ein offener Doppelstein*).

Ende einer Runde und Punktwertung

• Wenn ein Spieler nur noch einen Stein hat, muss er dies den anderen Spielern mitteilen, indem er damit kurz auf den Tisch klopft. Zusätzlich, oder statt dessen, kann auch verabredet werden, dass man diesen Sachverhalt ansagen oder auf andere Art und Weise akustisch kund tun muss, zum Beispiel durch die Sound-Funktion des Centerpiece oder des Lokomotiven-Schlüsselanhängers (liegen dem Spiel bei und sind zudem im Fachhandel erhältlich).

• Eine Runde endet, wenn ein Spieler alle seine Steine angelegt hat oder wenn der Talon erschöpft ist und keiner der Spieler mehr anlegen kann, das Spiel also komplett blockiert ist.

• Jeder Spieler zählt nun die Punktwerte der Steine in seiner Hand zusammen und nennt diese Zahl dem Buchhalter.

• Einem Spieler werden 50 zusätzliche Punkte gutgeschrieben, wenn er die Doppel-0 (den leeren Stein) auf der Hand hat.

Weitere Runden

Vor jeder Runde werden die Steine neu gemischt. Jede neue Runde beginnt mit der nächstniedrigeren Lokomotive (hätte das Spiel mit der Doppel-9 begonnen, beginnt die nächste Runde also mit der Doppel-8, die übernächste mit der Doppel-7 usw., bis hin zur letzten Runde, die mit der Doppel-0 beginnt). Alle Züge, einschließlich des Mexican Train, können nur durch Ausspielen eines Steins mit dieser Punktzahl ins Spiel gebracht werden.

Die Spieldauer liegt also immer bei Anzahl der Doppelsteine +1 (die Doppel-0). Bei einem Doppel-9-Set dauert das Spiel also 10 Runden, bei einem Doppel-12-Set 13 Runden usw.

Endabrechnung und Siegbedingungen

Nach der letzten Runde gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Sanktionen (Zusatzregel)

Die Regeln befassen sich nicht mit Regelverstößen, wenn z.B. jemand einen Stein zieht, obwohl er anlegen könnte, oder wenn ein Spieler es verabsäumt, den anderen anzusagen, dass er nur noch einen Stein auf der Hand hat. Um das Spiel dann nicht aufzuhalten, sollten sich die Spieler zu Beginn einigen, was in solchen Fällen zu geschehen hat einfach ignorieren oder ahnden? Haben Sie sich zur Ahndung von Regelverstößen entschieden, können Sie das Spiel ohne Korrektur des Fehlers weiterlaufen lassen und dem Spieler eine Strafe auferlegen: einen zusätzlichen Stein ziehen oder einen gerade gezogenen Stein nicht anlegen dürfen oder 50 zusätzliche Punkte erhalten oder die nächste Runde aussetzen müssen.

Strategietipps

• Zu Beginn einer Runde sollten Sie mit Ihren gezogenen Steinen auf ihrer Hand einen persönlichen Zug bilden. Sortieren Sie hierzu die Steine so, dass sie hintereinander passen beginnend mit dem zur Lokomotive

passenden Stein (haben Sie keinen zur Lokomotive passenden Stein auf der Hand, warten Sie wohl besser noch ein wenig mit der Bildung des Zugs). Nicht in den persönlichen Zug passende Steine behalten Sie als „Zubehör“ auf der Hand.

• Sortieren Sie die Steine in Ihrer Hand so, dass die anderen Spieler nicht auf die Zahl der Steine in Ihrem Zug schließen können.

• Bei der Bildung Ihres persönlichen Zugs sollten Sie beachten, dass ein kurzer Zug mit hochwertigen Steinen Vorteile bringt, insbesondere am Anfang des Zugs.

• Wenn es von Vorteil für Sie ist, können sie hochwertige Steine auch im Mexican Train oder in durch Marker zugänglichen Zügen anderer Spieler entsorgen.

• Behalten Sie im Auge, wie nahe die anderen Spieler dem Ende der Runde kommen, und passen Sie Ihre Strategie entsprechend an. Können Sie zum Beispiel einen unbelegte Doppelstein ausspielen, könnte dies die anderen Spieler zum Ziehen und sogar zum Auslegen von Markern auf ihren persönlichen Zügen zwingen.

• Obwohl es natürlich immer Spaß macht, eine Runde durch das Anlegen des letzten Steins zu beenden, sollten sie nie vergessen, dass letztlich der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt. Zu viel Risiko beim Beenden von Runden kann Sie im Endeffekt den Sieg kosten.

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

