

Info Box
Anzahl der Spieler
2 - 6
Geeignet ab
8
Spieldauer
ca. 20 Min.
Genre
Gesellschaftsspiele

Art.-Nr. 6404



Tri-Domino

Tri-Domino ist ein Kombinationsspiel, eine Erweiterung des bekannten Dominospiels. Eine Steigerung im Schwierigkeitsgrad ist der Unterschied, dass man bei Tri-Domino zwei oder drei gleiche Punkte zum Anlegen suchen muss.

Zuerst werden alle Spielsteine mit den Punkten nach unten auf den Tisch gelegt und gut durchgemischt. Anschließend verteilt man die Spielsteine wie folgt:

bei zwei Spielern - 9 Spielsteine
bis vier Spielern - 7 Spielsteine
bis sechs Spieler - 6 Spielsteine

Jeder Spieler stellt seine Spielsteine so auf, dass die anderen Mitspieler die Punkte nicht sehen können.

Der Spieler, der das höchste „Tri“ (3x5, 3x4, ...) unter seinen Steinen hat, beginnt das Spiel. Hat niemand ein „Tri“, so beginnt der Spieler mit der höchsten addierten Punktzahl eines Spielsteins. Der erste Spieler erhält die addierten Werte gutgeschrieben und bei einem „Tri“ noch 10 Punkte zusätzlich. Wird der Stein mit 3x0 als erster Spielstein aufgelegt, so erhält dieser Spieler nochmals 30 Bonuspunkte.

Beispiel: $5+5+5+10 = 25$ Punkte
 $0+0+0+10+30 = 40$ Punkte
 $5+4+5 = 14$ Punkte

Ziel des Spiels ist es, durch Anlegen von Spielsteinen Punkte zu sammeln.

Beispiel: Der Tri-Stein 5-5-5 wurde angelegt. (s. o. 25 Punkte für den ersten Spieler). Der zweite Spieler legt den Stein 5-5-1 an. (11 Punkte für ihn). Der dritte Spieler legt an seinen Stein 5-1-3 an. Das macht 9 Punkte usw.

Jeder Spieler darf nur einen Stein anlegen. Wer keinen Stein aus seinem Vorrat anlegen kann oder will, nimmt aus der Reserve vom Tisch einen Stein und prüft, ob er ihn anlegen möchte oder nicht. Wenn er den Stein nicht anlegen kann oder will, legt er ihn zu seinem Vorrat und nimmt abermals einen Stein aus der Reserve. Legt er auch diesen Stein noch nicht an die ausgelegten Steine, nimmt er zum dritten und letzten Mal einen Stein aus der Reserve. Für jeden aus der Reserve entnommenen Stein werden dem Spieler 5 Minuspunkte angerechnet.

Derjenige, der dreimal einen Stein aus der Reserve entnommen hat und immer noch nicht spielen kann oder will, muss passen und es werden ihm dann nochmals 10 Punkte abgezogen. Muss ein Spieler einen Stein aus der Reserve nehmen und dort sind keine Steine mehr vorhanden, dann muss dieser Spieler auch passen und es werden ihm 10 Punkte abgezogen. Ein Spieler, der passen muss, darf beim nächsten Mal, wenn er an der Reihe ist, erneut versuchen, einen Stein anzulegen.

ACHTUNG:

Ein Stein darf an alle Seiten der bereits auf dem Tisch liegenden Steine angelegt werden und braucht also nicht in gerader Linie angelegt zu werden (im Gegensatz zum einfachen Domino). Angelegte Steine dürfen während der ganzen Runde nicht mehr verlegt werden. Nimmt ein Spieler sich zu lange Zeit, dann muss man eine Zeitgrenze vereinbaren.

Derjenige, der zuerst alle „Tri“ angelegt hat, hat diese Runde gewonnen und erhält 25 Bonuspunkte plus der Gesamtsumme aller „Tri“, die die anderen Spieler noch nicht ausgespielt haben. Den Verlierern dieser Runde werden für die Steine, die sie bei Beendigung der Runde noch besessen haben, keine Minuspunkte angerechnet.

Wenn alle Spieler passen müssen, ist das Spiel blockiert. Der Gewinner der Runde ist dann der Spieler, der die Steine mit dem niedrigsten Gesamtwert auf den übriggebliebenen Steinen besitzt. Diese Punkte werden ihm aber von seinen Pluspunkten abgezogen, während die gesamten Punkte seiner Mitspieler gutgeschrieben werden. Es gibt keinen Bonus. Den Verlierern dieser Runde werden keine Minuspunkte angerechnet. Die nächste Runde kann beginnen.

Überschreitet ein Spieler am Ende einer Runde die 400-Punkte-Grenze, so ist er der Gewinner.

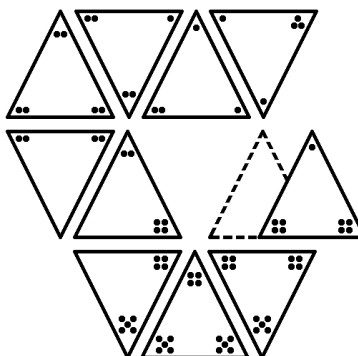
Erreicht ein Spieler die 400 Punkte mitten in einer Runde, so ist dies die letzte Runde. Diese muss aber zu Ende gespielt werden.

Der Spielgewinner ist derjenige, der in allen von ihm gespielten Runden die höchste Punktzahl erreicht hat.

ACHTUNG:

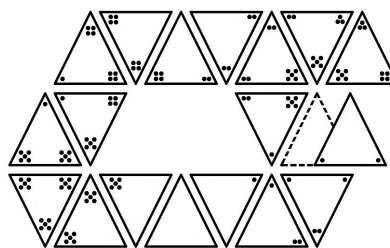
Dadurch, dass es Plus- und Minuspunkte gibt, kann die Anzahl der gesamten Punkte letztlich unter 400 Punkte sinken. Dies bedeutet also, dass derjenige, der als erster 400 Punkte erreicht, noch nicht der endgültige Spielgewinner zu sein braucht!

Kann jemand eine „Brücke“ schließen, dann erhält er einen Bonus von 40 Punkten. Eine „Brücke“ bildet man dadurch, dass eine Seite und ein ihr gegenüberliegender Punkt zahlenmäßig zueinander passen und zwar wie folgt:



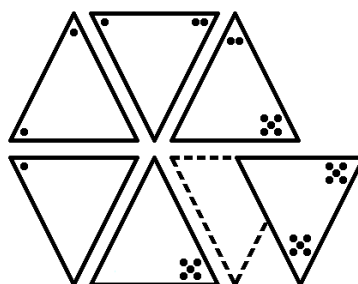
Figur 1
 $4+4+1+40=49$ Punkte

Das Anlegen eines Steins an zwei Seiten ergibt einen Bonus von 40 Punkten.



Figur 2
 $5+1+1+40=47$ Punkte

Entsteht dadurch ein Sechseck, erhält man 50 Bonuspunkte.



Figur 3
 $0+5+5+50=60$ Punkte

Entstehen durch das Legen eines Steins 2 Sechsecke, dann bekommt man dafür 60 Bonuspunkte. Und entstehen durch das Anlegen eines Steins 3 Sechsecke, dann bekommt man dafür 70 Bonuspunkte.