



Rondomino™

Das Domino mit dem Dreh!

blue  orange


PAMILY
& friends
HUCH!

Rondomino™

Das Domino mit dem Dreh!

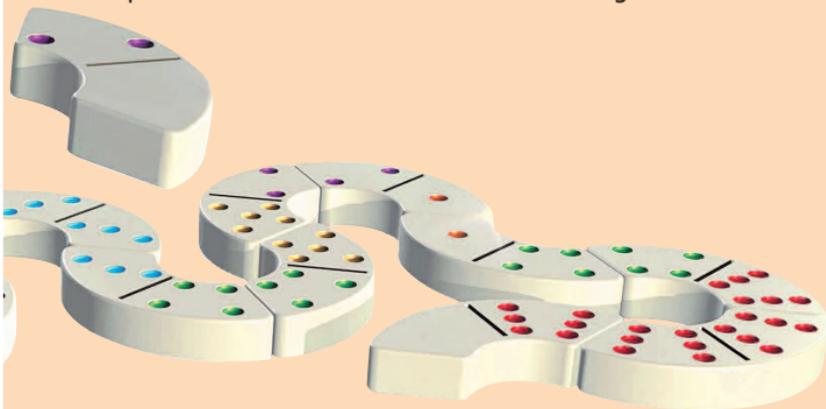
FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 5 JAHREN

Rondomino wird wie das bekannte Domino gespielt. Es gibt nur einen kleinen Unterschied: dieses Domino hat den Dreh in den Steinen! Herausforderung, Taktik, Glück und Spaß sind immer dabei.

INHALT

28 Rondomino-Steine

Papier und Bleistift werden ebenfalls benötigt.





ZIEL DES SPIELS

Wer als Erster 100 Punkte erreicht, gewinnt.

VORBEREITUNG

Alle 28 Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Spielen Sie zu zweit, erhält jeder Spieler 7 Steine. Bei drei und vier Spielern erhält jeder Spieler 6 bzw. 5 Steine. Jeder Spieler stellt seine Steine so vor sich auf, dass die anderen Spieler nicht sehen können, welche Zahlen sich dahinter verbergen. Verbleibende Steine werden als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt.

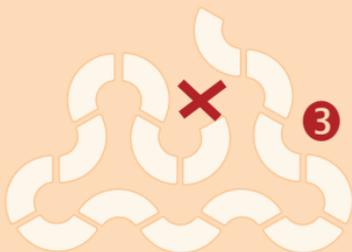
DAS SPIEL

Wer den höchsten Doppelstein, z.B. 6/6 vor sich stehen hat, beginnt, indem er diesen Stein in die Tischmitte legt. Hat kein Spieler einen Doppelstein, beginnt der Spieler, der den Stein mit dem höchsten Gesamtwert hat. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, legt an eine der beiden offen liegenden Seiten einen Stein an, dessen Zahl mit der Zahl des offen liegenden Steines übereinstimmt. Im Laufe des Spiels bildet sich so eine Rondo-Schlange.

BLOCKIERTE STEINE

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie eine oder beide Seiten der Rondomino-Schlange blockiert sein können:

1. Im Spiel befindet sich kein Stein mehr, der eine passende Zahl zeigt
2. Die passende Zahl ist vorhanden, die Position des Steines auf dem Tisch verhindert aber ein Anlegen. (vgl. 2)
3. An ein Ende der Rondomino-Schlange kann nicht mehr angelegt werden, da sich hier eine Sackgasse befindet (vgl. 3)
4. Beide Enden sind miteinander verbunden (vgl. 4)



Achtung: Es macht nur Sinn einen Stein so zu legen, dass beide Enden blockiert sind, wenn Sie sicher sind, dass Sie die Runde gewinnen.

ENDE EINER RUNDE

Eine Runde endet, sobald ein Spieler alle seine Steine angelegt hat oder alle Spieler gepasst haben, da sie nicht mehr anlegen können.

Rundensieger

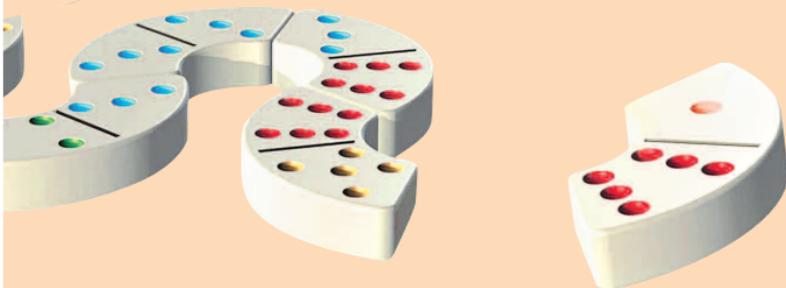
Es gewinnt, wer als Erster keine Steine bzw. am Ende einer Runde die wenigsten Steine vor sich stehen hat..

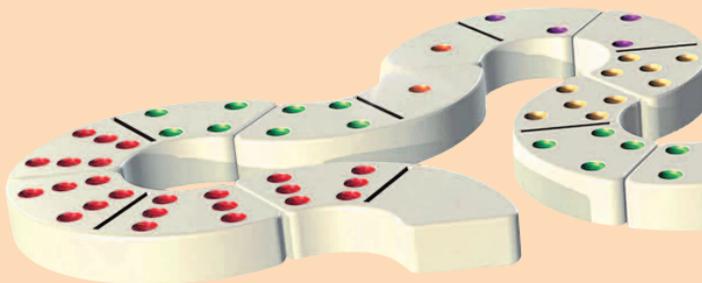
Wertung

Alle anderen Spieler zählen die Punkte auf ihren Steinen. Diese Punkte werden dem Rundensieger gutgeschrieben.

SPIELENDE

Wer als Erster 100 oder mehr Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.





VARIANTEN

Nachziehen

Kann ein Spieler keinen Stein anlegen und auch der nachgezogene Stein passt nicht an eines der beiden Enden, so muss er weitere Steine nachziehen, bis er einen passenden findet.

Kein Nachziehen

Wer keinen passenden Stein legen kann, passt. Es werden keine Steine vom Nachziehstapel gezogen. Haben alle Spieler gepasst, endet das Spiel und der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

Teamspiel

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 7 Steine. Jeweils zwei Spieler bilden ein Team. Das Siegerteam erhält die Punkte des Verliererteams gutgeschrieben. Beim Teamspiel kann natürlich auch eine der anderen Varianten gespielt werden.

Weitere Varianten zu Rondo finden Sie unter www.blueorangegames.com



© 2007 HUCH & friends
www.huchandfriends.de
© 2006 Thierry Denoual

Blue Orange, 14480 France
contact@blueorangegames.com
www.blueorangegames.com



Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

blue orange
HOT GAMES, GREAT PLAYERS™
www.blueorangegames.com

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY
DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

HUCH!
& friends
PAMILY