

# Jomino

JOMINO is een spel voor 2 tot 4 spelers. Het bestaat uit 40 vierkante fiches waarop een gedeelte van een clown staat afgebeeld.

De volgende afbeelding van de clown bestaat uit:

- Muts
- Haar
- Ogen
- Wenkbrauwen
- Neus
- Mond
- Oren
- Kraag

Geen enkel fiche vertoont al deze kenmerken. Op de meeste fiches zijn er een paar, op sommige fiches slechts één te zien.

## Begin van het spel

De fiches worden met de afbeelding naar beneden en op een hoop op de tafel gelegd. Dat is de bank. Iedere speler ontvangt dan van de bank 7 fiches die hij open voor zich neerlegt. Tijdens de gehele duur van het spel zijn de fiches van elke speler voor iedereen zichtbaar. De speler die de meeste clowns met muts in zijn bezit heeft, mag beginnen. Als er een speler is die evenveel clowns met muts heeft, moet naar het volgende kenmerk gekeken worden, d.w.z. het spel wordt dan begonnen door de speler die de meeste clowns met haar, ogen of wenkbrauwen enz. heeft.

De volgende speler is degene die links van de eerste speler zit.

## Spelregels

De eerste speler legt één van zijn fiches op tafel. De tweede speler moet dan een van zijn fiches naast dat van de eerste speler leggen, terwijl de volgende speler weer één van zijn fiches naast een van de reeds aanwezige fiches op tafel legt.

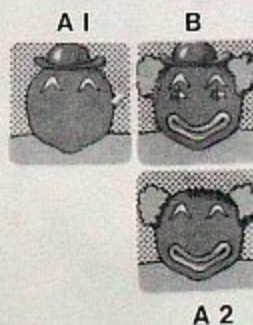
De fiches kunnen met de zijden tegen elkaar geplaatst worden, maar niet met de hoeken.

Het naast elkaar plaatsen van de fiches gaat volgens de twee "Regels van Juxtapositie". Om deze regels uit te kunnen leggen, noemen wij het fiche dat reeds op tafel ligt "fiche A" en het fiche dat ernaast gelegd wordt "fiche B".

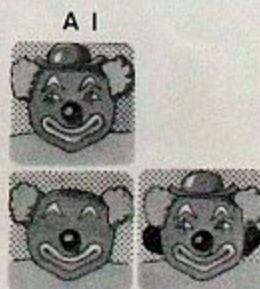
1. Als fiche B tegen de bovenzijde of de rechterzijde van fiche A wordt gelegd, moet de clown op fiche B evenveel kenmerken bezitten als de clown op fiche A, **plus** tenminste één kenmerk meer. (Enkele kenmerken meer is toegestaan.)
2. Als fiche B tegen de onderzijde of de linkerzijde van fiche A wordt gelegd, moet de clown op fiche B één kenmerk **minder** hebben dan de clown op fiche A. (Enkele kenmerken minder is toegestaan.)

Deze regels moeten ook worden toegepast wanneer, door fiche B tegen fiche A te leggen, ook andere fiches geraakt worden, zoals in de volgende voorbeelden, waar B tenminste in bezit moet zijn van:

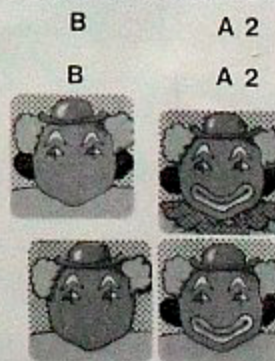
- 1 kenmerk **meer** dan A<sup>1</sup>
- 1 kenmerk **minder** dan A<sub>2</sub>



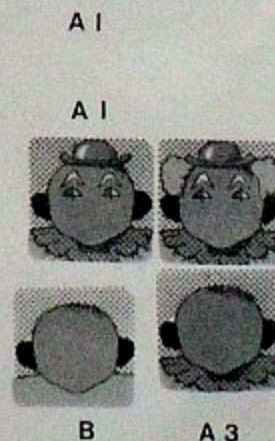
- 1 kenmerk **minder** dan A<sub>1</sub>
- 1 kenmerk **minder** dan A<sub>2</sub>



- 1 kenmerk **meer** dan A<sub>1</sub>
- 1 kenmerk **meer** dan A<sub>2</sub>



- 1 kenmerk **minder** dan A<sub>1</sub>
- 1 kenmerk **minder** dan A<sub>3</sub>



Als een speler geen fiches heeft, die bij één van de fiches op het bord passen, moet hij er één uit de bank nemen. Als ook dit fiche nergens bij past, moet hij wéér zijn toevlucht tot de bank nemen. De fiches die de speler uit de bank neemt en niet kan gebruiken, moeten door deze speler behouden worden.

## Winnaar

De speler die het eerst al zijn fiches kan plaatsen, is winnaar. Mocht geen van de spelers meer een fiche kunnen plaatsen en heeft de bank geen fiches meer voorradig, dan wint de speler die de minste fiches bezit.

## Alternative speelwijze

Een andere, uiterst interessante, maar wel moeilijker speelwijze van JOMINO is:

Iedere speler kan op zijn beurt een fiche van tafel nemen en het inwisselen voor een van zijn eigen fiches, vooropgesteld natuurlijk dat zijn fiche volgens de Regels van Juxtapositie geplaatst kan worden en dat hij bovendien nog een fiche van zichzelf kan plaatsen. Als hij geen tweede fiche kan plaatsen, mag hij niet inwisselen.

Als de speler daarentegen de eerste keer wel een tweede fiche geplaatst heeft, mag hij verder inwisselen zonder een tweede fiche meer te plaatsen.