

Riesen Domino



Stein MDF schwarz durchgefärbt, weisse Kunstharzfarbe
Länge 400 mm, Breite 180 mm, Höhe 50 mm
Gewicht 1.5 kg

Preis: Fr. 49.— (alle Zahlen erhältlich)

Sehr schöner Deco Artikel

Set 28 Steine, 2 Holzkisten mit Rädern
Länge 750 mm, Breite 450 mm, Höhe 380 mm
Gewicht 2 x 50 kg

Preis: Fr. 1190.—

Für Kinder ab 6 Jahren

Spezial für Kleinkinder (runde Kanten) Fr. 1390.—

Miete: 1 Tag Fr. 75.-, 2-4 Tage Fr. 50.- pro Tag, 1 Woche Fr. 250.-
Transportkosten auf Anfrage (ca. Fr. 20.-)

1 Set an Lager

Lieferzeit für weitere Sets ca. 4 Wochen

Lieferzeit für einzelne Steine ca. 1 Woche



Man spielt Domino auf verschiedenste Art und Weise:

Als ganz einfaches Kinderspiel, als spannungsgeladenes Gruppenspiel oder als hochinteressantes Einsiedlerspiel. Im Laufe der Zeit wurden immer neue Spielarten entdeckt, und viele große Geister zerbrachen sich bei deren Entwicklung und Lösung die Köpfe. Besonders beliebt ist das Spiel in Frankreich und Spanien. Dort spielt man es stundenlang in Cafés.

Grundregel: Das Spielprinzip bei Domino ist kinderleicht: Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl an Domino-Steinen, die er versucht in der Mitte anzulegen. Die einzige Regel hierbei ist: Die Zahl, die angelegt wird, muss mit der übereinstimmen, die bereits liegt. Es passen nur gleiche Zahlen aneinander.

Die Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Bei 2 Spielern erhält jeder 8 Steine, bei 3 oder 4 Spielern jeder 5, bei 5 oder 6 jeder 4 Steine. Jeder Spieler nimmt die betreffende Anzahl von Steinen, die er vor sich aufstellt - ohne dem Gegner Einblick zu gewähren. Die übrigen Steine bleiben verdeckt als "Talon" in der Mitte liegen. Wer den höchsten Pasch hat - einen Stein mit zwei gleichen Punktezahlen auf beiden Steinhälften - beginnt: Er legt diesen Stein offen aus und darf, wenn er einen passenden hat, auch diesen anlegen. Unter passend versteht man dieselbe Augenzahl auf einer der beiden Seiten des angelegten Steins. Wenn ein Spieler keinen passenden Stein hat, muss er aus dem Talon einen Stein aufnehmen. Wenn auch dieser Stein nicht passt, muss weiter "gekauft" werden, bis ein Stein verwendet werden kann.

Gewonnen hat, wer zuerst sämtliche Steine angelegt hat. Kann ein Spieler mehr anlegen und sind alle Steine bis auf zwei, die im Talon bleiben, gekauft, so gewinnt der Spieler, der in seinen restlichen Steinen die geringst Punktezahl aufweist, wobei Pasche nur einfach gezählt werden.

Spielvariante: Ungarisches Domino

Für 2-4 SpielerInnen. Bei 2 Mitspielern erhält jeder 12 Steine, bei 3 jeder 8 und bei vier jeder 6 Steine. Der Rest der Steine scheidet jeweils aus. Die Steine werden wie üblich gemischt und verdeckt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt mit dem Auslegen, und zwar wieder gleiche Augenzahl zu gleicher Augenzahl. Je mehr Steine er unterbringen kann, umso besser für ihn. Ist er am Ende, versucht der nächste Spieler möglichst viele seiner Steine an der Kette anzusetzen usw. Kann keiner der Spieler mehr auslegen, notiert ein Buchführer die jedem Spieler verbleibenden Punkte. D. h. die Augenzahlen auf den übriggebliebenen Steinen. Wer zuerst die Hundert überschreitet, hat verloren. Die Partie muss also so lange wiederholt werden.

Spielregeln „Zatre“

ZATRE spielt man am besten zu zweit. Aber auch zu dritt oder zu viert macht ZATRE Spaß.

Im Spiel geht es darum durch Anlegen von Spielsteinen mit den Zahlen 1-6 Wertungen von 10, 11 oder 12 zu legen, die auf einem Spielblock notierte werden. Durch Belegen von "Doppelfeldern" werden Wertungsreihen verdoppelt und durch gleichmäßiges Füllen von Reihen wird ein Bonus vergeben. Am Ende entscheidet die Gesamtpunktzahl über den Sieg.

Ziel:

Jeder Spieler versucht, eine möglichst hohe Punktzahl beim Spiel zu erreichen. Der Startspieler nimmt sich drei Steine aus dem Beutel und legt sie in eine Reihe in die Mitte des Spielfeldes. Erreicht die Summe die Zahlen 10,11 oder 12, so darf er die

entsprechende Punktzahl hierfür (10 = 1 Punkt, 11 = 2 Punkte, 12 = 4 Punkte) auf seinem Wertungszettel in der Spalte bei den Zahlen eintragen.

Danach ist der nächste Spieler dran und darf sich zwei Steine nehmen (wie auch in allen weiteren Runden nur mit zwei Steinen gespielt wird). Er sollte nun versuchen, ebenfalls eine 10, 11 oder 12 zu legen, um entsprechende Punkte zu bekommen. Die Augensummen dürfen nie 12 Punkte überschreiten, sonst ist es egal, wie viele Steine in einer Reihe sind. Anlegemöglichkeiten sind immer waagrecht und senkrecht. Kommt man beim Legen von Steinen auf besonders gekennzeichnete Spielfelder, so darf man sich in der Spalte DT ein Kreuz machen, die entsprechende Zeile wird am Ende doppelt gewertet. Die Bonuspunkte sind vorgedruckt und werden zu jeder Zeile hinzuaddiert, die komplett gelegt ist (10, 11, 12), das Kreuz zeigt die Verdoppelung der Punkte an. Entscheidend ist immer, daß die erreichten Zahlen immer in die nächstmögliche freie Zeile kommen. Dies gilt auch für alle Verdoppler. Beim Spiel sollte man also nicht nur auf die höheren Zahlen spielen, sondern ein möglichst gleichmäßiges Spiel mit allen drei Zahlen aufsetzen, um die Bonuspunkte zu kassieren.

Legt man in einer Runde 2 gleiche Zahlen (z.B. zwei 12er), so werden diese nicht in 2 Zeilen eingetragen, sondern nur in einer. (Dies würde dann in der betreffenden Spalte 2x4 Punkte geben). Kann man keinen oder nur einen Stein anlegen, so muß man mit dem (den) anderen warten, bis sich später die Möglichkeit bietet. Ist nach der zweiten Runde immer noch keine Anlegemöglichkeit, so muß man einen Stein ziehen. Dieses geschieht dann jede weitere Runde, bis man wieder auslegen kann. Dann darf man natürlich auch alle Steine ablegen.

Spielende:

Können keine Steine mehr gelegt werden oder sind alle Steine aufgebraucht, so endet das Spiel. Die bis dato noch auf der Hand befindlichen Steine werden als Minuspunkte gewertet. Wer die meisten Punkte besitzt, hat gewonnen.

Weitere Spiel Ideen in englisch <http://www.domino-games.net/texas-42.html>

