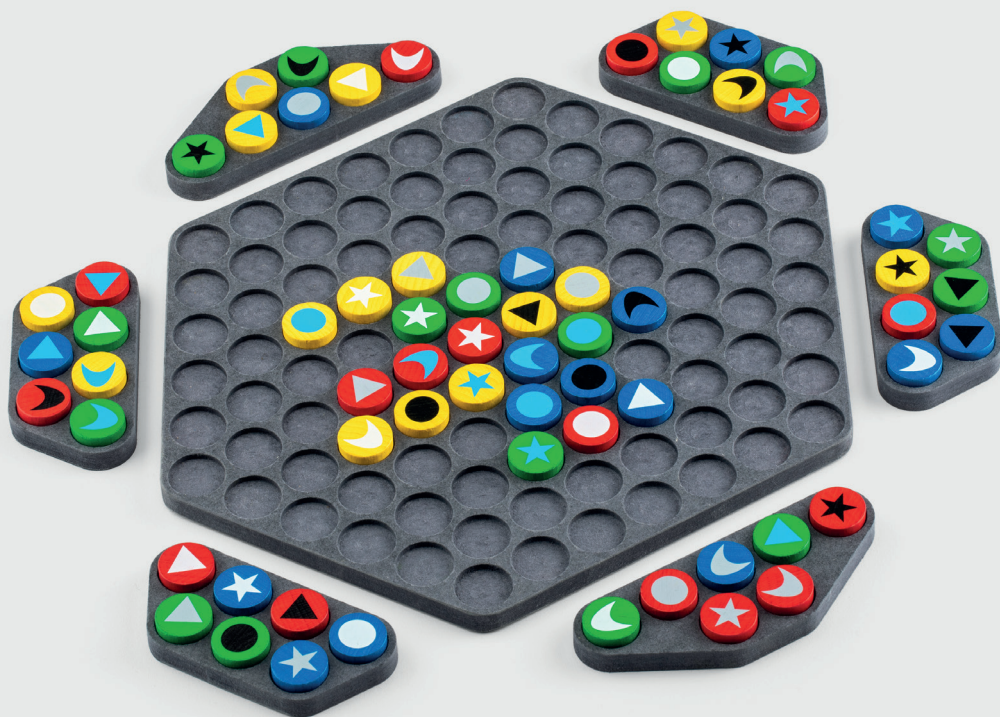


# Domino-Duell Strategiespiel



Anleitung

**Aus Holz gefertigtes Strategiespiel für 2-6 Spieler ab 7 Jahren**

**Ziel**

Durch geschicktes Anlegen an vorhandene Spielsteine versucht jeder Spieler, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte erworben hat.

Die Spielsteine: Es gibt 64 einzigartige Spielsteine. Die 64 Spielsteine weisen jeweils 3 Merkmale auf, die sich unterscheiden:

**Farbe:** gelb - rot - blau - grün



**Symbol:** Kreis, Mond, Dreieck, Stern



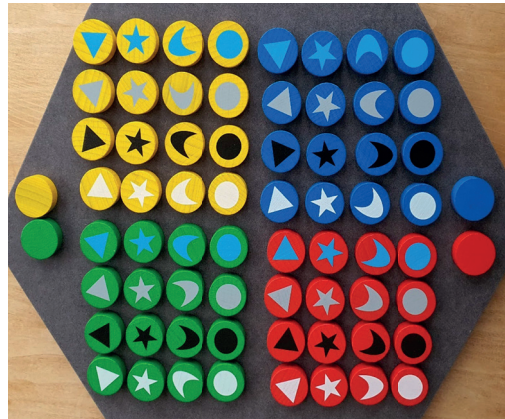
**Symbolfarbe:** weiß, schwarz, grau, hellblau



Die 64 Spielsteine unterscheiden sich voneinander in mindestens einem der angeführten Merkmale.

In der unten stehenden Abbildung sind die Spielsteine zur besseren Verständlichkeit systematisch angeordnet.

Zusätzlich gibt es 4 unbedruckte Spielsteine als Reserve.



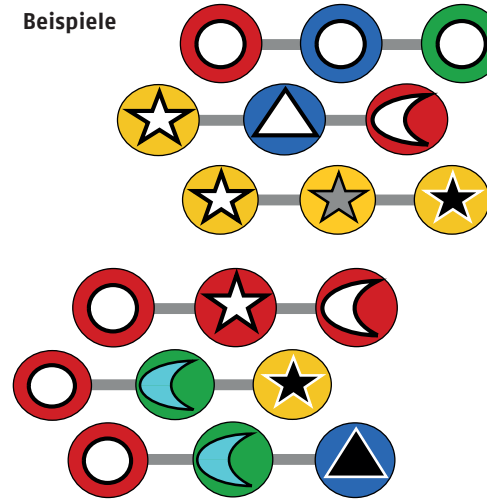
**Was ist ein Tripel?**

3 Spielsteine bilden zusammen genau dann ein Tripel, wenn sie hinsichtlich jedes einzelnen der 3 Merkmale entweder alle gleich oder alle unterschiedlich sind.

Also gilt innerhalb der 3 Spielsteine eines Tripels:

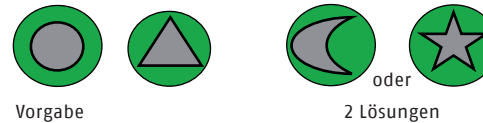
- Alle Spielsteine in gleicher Farbe oder jedes in einer unterschiedlichen Farbe;
- alle Spielsteine mit gleichem Symbol oder jedes mit unterschiedlichem Symbol;
- alle Spielsteine mit gleicher Symbolfarbe oder jedes mit unterschiedlicher Symbolfarbe;
- die Reihenfolge der Spielsteine innerhalb eines Tripels spielt keine Rolle.

**Beispiele**

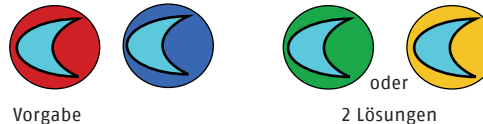


**Welcher Spielstein fehlt zum Tripel?**

- Farbe gleich, daher grün
- Symbolfarbe gleich, daher grau
- Symbol ungleich, daher Mond oder Stern
- grün, grau, Mond oder Stern



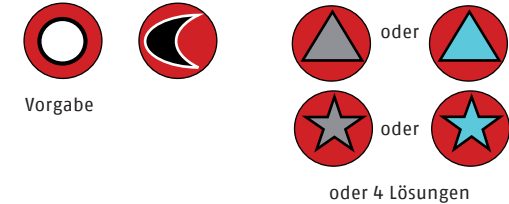
- Farbe ungleich, daher gelb oder grün
- Symbolfarbe gleich, daher hellblau
- Symbol gleich, daher Mond
- gelb oder grün, hellblau, Mond



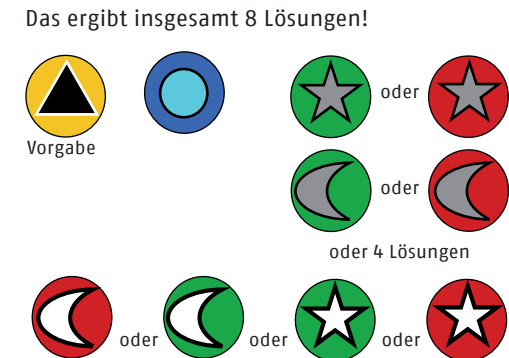
- Farbe ungleich, daher blau oder grün
- Symbolfarbe gleich, daher schwarz
- Symbol ungleich, daher Kreis oder Mond
- blau oder grün, schwarz, Kreis oder Mond.
- Farbe gleich, daher rot



- Symbolfarbe ungleich, daher grau oder hellblau
- Symbol ungleich, daher Dreieck oder Stern
- rot, grau oder hellblau, Dreieck oder Stern.



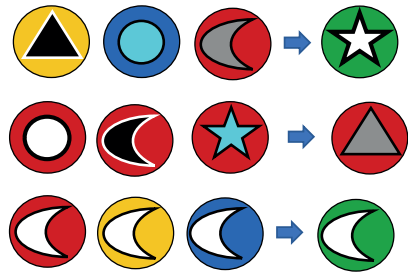
- Farbe ungleich, daher rot oder grün
- Symbolfarbe ungleich, daher weiß oder grau
- Symbol ungleich, daher Mond oder Stern
- rot oder grün, Mond oder Stern, weiß oder grau.



## Was ist ein Quadrupel?

Ein Tripel lässt sich nach derselben Regel zum Quadrupel erweitern. Während ein Tripel aus 3 Spielsteinen besteht, enthält ein Quadrupel 4 Spielsteine. Für ein Quadrupel gilt analog: alle 4 Spielsteine haben entweder alle gleiche Eigenschaften oder sie unterscheiden sich alle hinsichtlich der jeweiligen Eigenschaft.

## Beispiele für Quadrupel



## Welcher Spielstein fehlt zum Quadrupel?

*Beispiel 1:*

3 x rot, daher der 4. auch rot;  
Formen unterschiedlich, daher 4. Form auch unterschiedlich; Symbolfarben unterschiedlich, daher 4. Symbolfarbe auch unterschiedlich.

*Beispiel 2:*

alles unterschiedlich, daher 4. Spielstein unterschiedlich hinsichtlich aller Eigenschaften.

*Beispiel 3:*

3 x Mond, daher 4. auch Mond;  
3 x Symbolfarbe weiß, daher 4. auch weiß;  
3 Farben unterschiedlich, daher 4. Farbe auch unterschiedlich.

*Für ein vorhandenes Tripel existiert jeweils nur ein einziger Spielstein, der die Erweiterung zu dem passenden Quadrupel ermöglicht.*

## Spielvorbereitung

Das Spielfeld wird in der Mitte platziert. Es besitzt 102 Vertiefungen, in die die Spielsteine gelegt werden können. Alle Spielsteine werden in das Säckchen gelegt. Es werden 4 Spielsteine gezogen, die möglichst unterschiedliche Eigenschaften besitzen sollten, idealerweise ein Quadrupel.

Diese Spielsteine werden in die Mitte des Spielbretts gelegt.

Die 4 Mittelfelder sind durch eine kleine Vertiefung gekennzeichnet.

Danach zieht jeder Spieler 7 Spielsteine aus dem Säckchen und legt sie für alle sichtbar vor sich auf eines der kleinen Brettchen mit den 7 Vertiefungen. Alle anderen Spielsteine verbleiben im Säckchen.

Weiters wird ein Zettel und ein Bleistift benötigt, um die erzielten Punkte für jeden Spieler zu notieren.

Es beginnt, wer zuerst an die in der Mitte liegenden Spielsteine einen Spielstein aus dem eigenen Vorrat so anlegen kann, dass dabei ein Tripel in einer geraden Linie entsteht. Die Spieler legen nacheinander im Uhrzeigersinn ihre Spielsteine an. Nach jedem Anlegen wird, solange der Vorrat reicht, ein Spielstein aus dem Säckchen gezogen.

Kann man mit einem Zug mehrere Tripels bilden, erhöht dies die Wertung. Doch es dürfen beim Anlegen außer einem gültigen Tripel auch weitere ungültige Tripel entstehen.

Statt eines regulären Zugs darf man seine Spielsteine gegen blind gezogene Spielsteine aus dem Säckchen austauschen.

## Wertung und Spielende

Ein Tripel zählt 1 Punkt, ein Quadrupel 3 Punkte. Diese Zahl wird mit der Anzahl der beim Anlegen berührten Nachbarsteine multipliziert. Im späteren Spielverlauf, wenn viele Spielsteine auf dem Brett liegen, kann es auch gelingen, mit einem Zug zwei oder mehrere Tripels zu bilden, oder zum Beispiel ein Tripel und ein Quadrupel zu kombinieren. Dann wird die Summe dieser Punkte mit der Anzahl der Nachbarsteine multipliziert.

Wenn man mit seinem Zug den Rand des Spielbretts erreicht, verdoppelt sich die so errechnete Punktezahl.

Der Spieler, der einen Zug macht, errechnet die erzielte Punktezahl und gibt das Ergebnis den Mitspielern bekannt. Nach kritischer Prüfung wird das Ergebnis notiert.

Das Spiel endet, wenn alle Spielsteine aufgebraucht sind. In ganz seltenen Fällen kann man den letzten Spielstein nicht anlegen. Dann muss man aussetzen und der Spielstein bleibt unbenutzt.

In einer beschleunigten Spielvariante endet das Spiel, sobald ein Spieler mit seinem Zug den Rand des Spielbretts erreicht.

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat.

## Variante

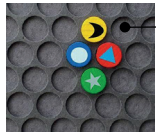
Die 4 bunten Reserve-Spielsteine können als Joker verwendet werden.

Sie können aus dem Säckchen statt eines normalen Spielsteines gezogen werden. Wer einen Joker-Spielstein zieht, kann damit – sobald er oder sie an der Reihe ist – einen bereits verbauten Spielstein durch Austausch vom Spielbrett holen. Der entnommene Spielstein muss dazu so tief im Inneren des belegten Spielbretts liegen, dass die Entnahme beim Bilden neuer Tripel keine Rolle spielt; das bedeutet, dass es vom Rand der mit Spielsteinen belegten Fläche mindestens zwei Reihen entfernt sein muss. Der Austausch gegen den Joker und das Anlegen der Spielsteine kann in einem Zug erfolgen.

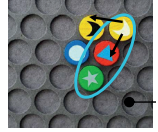
## Strategie

- In den meiste Fällen hat man mehrere Möglichkeiten, Spielsteine anzulegen. Man wählt in der Regel jenen Zug, welcher bei der Wertung die meisten Punkte bringt.
- Versierte Spieler behalten auch die Möglichkeiten der Mitspieler im Blick und versuchen besonders gewinnträchtige gegnerische Züge zu verhindern, in dem sie solche Positionen selbst einzunehmen versuchen.
- Manchmal ist es besser, auf Siegpunkte zu verzichten und dafür günstige strategische Positionen auf dem Spielbrett zu besetzen. Bei dieser Art der Vorausplanung sollte man neben den eigenen geplanten Zügen auch die möglichen Züge der Mitspieler ins Kalkül ziehen.

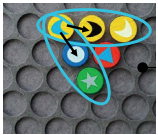
## Beispiel eines Spielverlaufs mit den Wertungen der Züge



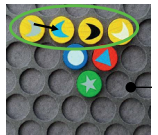
Zufällig gewählte Spielstart-Konstellation



1. Zug: zwei Berührungen, ein **Tripel**, zwei Punkte für die Wertung



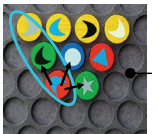
2. Zug: zwei Tripel, zwei Berührungen,  $2 \times 2 = 4$  Punkte für die Wertung



3. Zug: ein **Quadrupel**, eine Berührung, drei Punkte für die Wertung



4. Zug: ein Tripel, drei Berührungen, drei Punkte für die Wertung



5. Zug: ein Tripel, drei Berührungen, drei Punkte für die Wertung



6. Zug: ein Tripel, ein Quadrupel, zwei Berührungen,  $1 + 3 = 4$ ;  $4 \times 2 = 8$  Punkte für die Wertung

## Kurzanleitung

### Spielvorbereitung

- 4 Startspielstein in unterschiedlichen Farben ziehen und auf die Spielbrett-Mitte legen.
- Alle übrigen Spielsteine kommen in das Säckchen.
- Jeder Spieler zieht 7 Spielsteine und legt sie vor sich offen auf das Brettchen.
- Wer zuerst ein Tripel anlegen kann, beginnt. Tripel oder Quadrupel anlegen und neue Spielsteine ziehen.
- Die Spieler legen im Uhrzeigersinn abwechselnd je 1 Spielstein auf ein freies Feld des Spielfelds und bilden dabei – in eine beliebige Richtung an zwei vorhandene Spielsteine anschließend – mindestens ein neues Tripel oder Quadrupel.
- Es muss mindestens eine beim Anlegen entstehende Dreiergruppe ein Tripel oder eine Vierergruppe ein Quadrupel bilden. Falls mehr als ein Tripel oder Quadrupel entsteht, erhöht sich die Wertung. Wenn gleichzeitig ungültige Tripel entstehen, stört das nicht, mindestens eines muss gültig sein.
- Statt eines regulären Spielzugs kann eine beliebige Anzahl an Spielsteinen gegen dieselbe blind gezogene Anzahl im Säckchen getauscht werden.
- Solange im Säckchen Spielsteine vorhanden sind, zieht man nach dem Anlegen eines Spielsteines einen neuen Spielstein, natürlich blind, ohne nachzuschauen.

### Wertung

- Ein neu gebildetes Tripel zählt einen Punkt.
- Ein neu gebildetes Quadrupel zählt drei Punkte.
- Die Punkte der gebildeten Tripel und Quadrupel werden mit der Anzahl der beim Anlegen berührten Nachbar-Spielsteine multipliziert. Es können ein bis sechs Nachbarn berührt werden.
- Ein Zug in einer der äußersten Reihen des Spielbretts zählt doppelt.

## Ende des Spieles und Siegerermittlung

- Das Spiel endet, wenn alle Spielsteine aufgebraucht sind. Ganz selten kommt es vor, dass ein oder zwei Spielsteine nicht angelegt werden können. In diesem Fall muss der betroffene Spieler aussetzen, die Spielsteine bleiben unbenutzt.
- Die Punkte werden pro Spieler summiert. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.
- In einer verkürzten Version endet das Spiel, sobald ein Spielstein auf eine der äußeren Reihen des Spielbretts gelegt wird. Da dieses Spielende von einem Spieler in Kenntnis seines Punktevorsprungs ganz bewusst gewählt werden kann, ergeben sich andere strategische Möglichkeiten.

### Strategie

- In den meisten Fällen hat man mehrere Möglichkeiten, Spielsteine anzulegen. Man wählt in der Regel jenen Zug, welcher bei der Wertung die meisten Punkte bringt.
- Versierte Spieler haben stets die Möglichkeiten der Mitspieler im Blick und versuchen, besonders gewinnträchtige gegnerische Züge zu verhindern.
- Manchmal ist es besser, auf Siegpunkte zu verzichten und dafür günstige strategische Positionen auf dem Spielbrett zu besetzen. Bei dieser Art der Vorausplanung sollte man neben den eigenen geplanten Zügen auch die möglichen Züge der Mitspieler ins Kalkül ziehen.



## Hinweise

### Auspacken des Spiels

Das Spielbrett und die Spielsteine sind aus Holz bzw. Holzplatten gefertigt. Die Säckchen sind aus Baumwolle, die Gummis aus Naturkautschuk. Es wurde Wert auf die Vermeidung von jeglicher Art von Kunststoff gelegt.

Die Spielsteine dürfen nicht in die Hände von Kleinkindern geraten (Erstickengefahr).



