

domingo

für 2–4 Personen.

Spielausstattung:

- 1 Spielbrett
- 4 Sätze à 7 Ringe in jeweils gleicher Farbe
- 1 Blatt Spielkarten mit Domino-Symbolen
- 4 Wertungstabellen
- 1 Spielanleitung

Spielziel:

Spielziel ist es, mit den eigenen Ringen möglichst hoch bewertete Figuren zu legen. Welche Figuren wie hoch gewertet werden, zeigt die Informationskarte. Andere Figuren zählen nicht.

Spielvorbereitung:

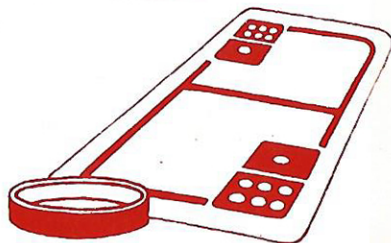
Jeder Spieler erhält 7 Ringe gleicher Farbe und eine Wertungstabelle. Papier und Bleistift werden bereitgehalten.



Ein Spieler mischt die Karten und teilt an die Mitspieler je 3 Stück aus, die auf die Hand genommen werden. Der Rest wird verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt.

Das Spiel:

Der Spieler links neben dem Kartengeber legt eine seiner 3 Karten mit dem Domino-Symbol offen auf den Tisch und darf darauf ein freies Spielfeld mit dem gleichen Symbol mit einem Ring belegen. Danach ersetzt er die abgeworfene Karte durch 2 neue vom Stapel. Die Anzahl der



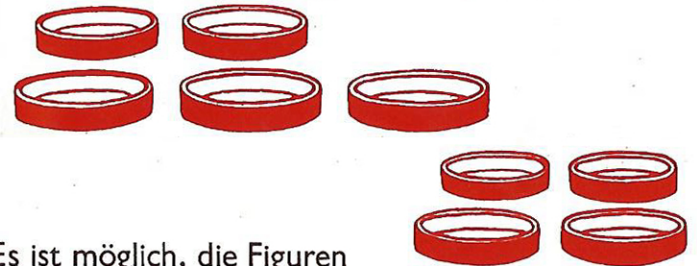
Karten in der Hand wächst nach jeder Runde um eine Karte und damit die Chance, daß jeder seine geplanten Figuren auf dem Spielplan vollenden kann.



Dann ist der nächste an der Reihe. Jeder Spieler bemüht sich, mit seinen Ringen möglichst hoch bewertete Figuren zu legen. Dabei sind ihm jedoch durch seine Kartenwerte und die Spielweise der Mitspieler Grenzen gesetzt.

Die Figuren:

Die Figuren müssen auf dem Spielplan waagrecht oder senkrecht angelegt werden. (Skizze)



Es ist möglich, die Figuren „auf den Kopf“ zu stellen oder sie spiegelbildlich aufzubauen. (Skizze) Einzige Ausnahme vom senkrecht/waagrecht-Aufbau ist die Spielfeld-Diagonale mit den Doppelwerten (= Paschdiagonale von links unten nach rechts oben). Auf ihr können die Figuren mit der Wertung 1, 5, 9 und 13 Punkte auch diagonal angelegt werden. Einzelne, überschüssige Ringe gleicher Farbe, die die fertiggestellte Figur an irgendeiner Stelle direkt berühren, aber nicht Bestandteile der Figur sind, machen diese Figur ungültig.



Bonusfelder:

Wenn eine Figur rote und/oder gelbe Bonusfelder einschließt, erhöht sich ihr Grundwert bei einem roten Feld um 3, bei einem gelben Feld um 1 Punkt.

Verdoppeln:

Legt man einen weiteren eigenen Ring auf einen Ring einer eigenen schon fertigen Figur, so verdoppelt sich ihr Wert.



Blockieren:

Wem es nicht gelingt, selbst eine hoch bewertete Figur zu erreichen, kann durch



Blockieren seine Mitspieler daran hindern, eine Figur zu vollenden.

Spielende:

Nach 7 Runden (alle Ringe sind gelegt) ist die Partie zu Ende und es wird abgerechnet.

Der Sieger:

1. Jede Figur hat ihren Grundwert. (Siehe Wertungstabelle)
2. Für jedes eingeschlossene gelbe Bonusfeld wird dieser Grundwert um einen Punkt, für ein eingeschlossenes rotes Bonusfeld um 3 Punkte erhöht.
3. Die dadurch ermittelte Zahl wird mit sich selbst multipliziert und das Ergebnis dem Spieler gutgeschrieben. Ein 13er auf der Spielfelddiagonale bringt z. B.

13 P. (Grundwert)

+ 4 P. (4 x 1 P. für die 4 gelben Bonusfelder)

+ 3 P. (1 x 3 P. für das rote Bonusfeld)

20 P.



Dieses Ergebnis mit sich selbst multipliziert (20 x 20) ergibt das Gesamtergebnis, nämlich 400 Punkte.

4. Liegt ein weiterer Ring auf einem Ring dieser Figur, so verdoppelt sich der Wert nach der Multiplikation (im o. g. Beispiel also: $400 \times 2 = 800$ Punkte).

Gemischt und gegeben wird abwechselnd reihum im Uhrzeigersinn. Vor Spielbeginn wird die Spielzeit oder eine Punktehöchstzahl abgesprochen, nach der das Spiel beendet ist.

**Viel Spaß beim Spiel
wünscht die leichte KRONE aus dem Hause Simon Arzt.**




KRONE
IM RAUCH NIKOTINARM