

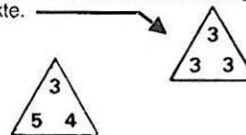


Tri-Ominos

1. Wählen Sie zunächst jemanden aus, der bei jedem Spielwechsel die genauen Punkte notiert (d.h. die Plus- und Minuspunkte). Versuchen Sie möglichst viele Punkte zu bekommen.
2. Legen Sie sämtliche Tri-Ominos mit den Zahlen nach unten auf den Tisch und mischen Sie diese durcheinander; anschließend die Steine wie folgt verteilen: bei 2 Spielern: jeweils 9 Tri-Ominos, 3-4 Spielern: jeweils 7 Tri-Ominos, 5-6 Spielern: jeweils 6 Tri-Ominos. Stelle die Tri-Ominos auf ihre Seite und zwar so, daß die anderen Spieler die Zahlen nicht sehen können.
3. Der Spieler mit dem höchsten Wert auf einem der Tri-Ominos beginnt das Spiel, indem er diesen Tri-Omino offen auf den Tisch legt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Steine mit 3x5, 3x4, 3x3, 3x2, 3x1 und 3x0 haben den höchsten Wert und werden "Trio" genannt. Der erste Spieler erhält den Gesamtwert des Trios plus einem Bonus von 10 Punkten. Ist es der Stein mit 3x0, dann gibt es noch einen Zusatzbonus von 30 Punkten, d.h., insgesamt 40 Punkte. Beispiel: $3+3+3+10=19$ Punkte.

Hat niemand einen solchen "Trio"-Stein, d.h. mit drei gleichen Zahlen, dann fängt der an, der den Tri-Omino mit dem höchsten Zahlenwert besitzt. Dieser Spieler bekommt aber keinen Bonus.

Beispiel: $3+4+5=12$ Punkte.



4. Besitzt ein Spieler den höchsten Trio und auch noch den mit 3x0, dann kann er selbst wählen, welchen Trio er als ersten auf den Tisch legen möchte. Seine Punkte macht er aber mit dem gelegten Stein und dem dazugehörigen Bonus. Zum Beispiel: hat ein Spieler den Stein mit 3x5 und auch den mit 3x0, dann darf er den mit 3x0 auf den Tisch legen und verdient sich damit den Zusatzbonus. Dieser Spieler muß dann aber den andern Spielern mit "Trio"-Steinen seinen Trio mit der 3x5 zeigen. Er erhält dann: $0+0+0+10+30=40$ Punkte.

Ein Beispiel fürs Anlegen und Punktesammeln:

5. Der erste Spieler hat einen Stein mit 3x4 auf den Tisch gelegt. Der nächste Spieler versucht nun, einen Tri-Omino mit 2 passenden Zahlen anzulegen. Gelingt ihm dies, dann werden die Punkte des angelegten Tri-Ominos zusammengezählt. Beispiel: $4+4+1=9$ Punkte für diesen Spieler.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe:

$1+4+3=8$ Punkte für diesen Spieler.



6. Bei jedem Spielwechsel darf jeweils nur 1 Stein angelegt werden. Wer keinen Stein aus seinem eignen Vorrat anlegen kann oder will, nimmt aus der Reserve einen Stein und prüft, ob er einen Stein anlegen möchte oder nicht. Wenn nicht, dann nimmt er nochmals einen Stein aus der Reserve. Kommt er dann noch nicht auf den Tisch, dann nimmt er zum dritten- und letztenmal einen Stein aus der Reserve. Achtung: für jeden aus der Reserve entnommenen Stein werden ihm 5 Punkte abgezogen!

7. Derjenige, der dreimal einen Stein aus der Reserve entnommen hat und immer noch nicht spielen kann oder will, muß passen und es werden ihm dann nochmals 10 Punkte abgezogen. Muß ein Spieler einen Stein aus der Reserve nehmen und dort sind keine Steine mehr vorhanden, dann muß dieser Spieler auch passen und es werden ihm 10 Punkte abgezogen. Ein Spieler, der passen muß, darf beim nächstenmal, wenn er an der Reihe ist, erneut versuchen, einen Stein anzulegen. ACHTUNG: Ein Stein darf an alle Seiten der bereits auf dem Tisch liegenden Steine angelegt werden und braucht also nicht in gerader Linie gelegt zu werden (im Gegensatz zum einfachen Domino). Angelegte Steine dürfen während der ganzen Runde nicht mehr verlegt werden. TIP: Nimmt ein Spieler sich zu lange Zeit, dann muß man eine Zeitgrenze vereinbaren.

RUNDENGEWINNER

8. Derjenige, der zuerst alle Tri-Ominos angelegt hat, hat diese Runde gewonnen und erhält 25 Bonuspunkte plus der Gesamtsumme aller Tri-Ominos, die die anderen Spieler noch nicht aufgespielt haben. Den Verlierern dieser Runde werden für die Steine, die sie bei Beendigung der Runde noch besessen haben, keine Minuspunkte angerechnet.

9. Wenn alle Spieler passen müssen, ist das Spiel blockiert. Der Rundengewinner ist dann der Spieler, der die Steine mit dem niedrigsten Gesamtwert auf den übriggebliebenen Steinen besitzt. Diese Punkte werden ihm aber von seinen Pluspunkten abgezogen, während ihm die gesamten Punkte seiner Mitspieler gutgeschrieben werden. Es gibt keinen Bonus. Den Verlierern dieser Runde werden keine Minuspunkte angerechnet. Die nächste Runde kann beginnen.

DIE LETZTE RUNDE UND DER SPIELGEWINNER

10. Hat einer 400 Punkte erreicht, dann ist dies das Signal für die letzte Runde. Erfolgt dies mitten in einer Runde, dann muß diese Runde aber zu Ende gespielt werden. Der Spielgewinner ist derjenige, der in allen von ihm gespielten Runden die höchste Punktezahl erreicht hat. **Achtung:** Dadurch, daß es Plus- und Minuspunkte gibt, kann die Anzahl der gesamten Punkte letztlich unter 400 Punkte sinken. Dies bedeutet also, daß derjenige, der als erster 400 Punkte erreicht, noch nicht der endgültige Spielgewinner zu sein braucht!

11. **Wie man Zusatzpunkte macht:** Kann jemand eine "Brücke" schließen, dann erhält er einen Bonus von 40 Punkten. Eine Brücke bildet man dadurch, daß eine Seite und ein ihr gegenüberliegender Punkt zahlenmäßig zueinander passen (siehe Abbildung A).

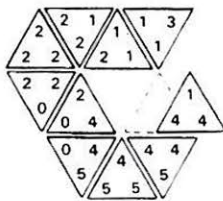
Das Anlegen eines Steins an zwei Seiten ergibt einen Bonus von 40 Punkten (siehe Abbildung B).

Entsteht dadurch ein Sechseck, dann erhält man 50 Bonuspunkte (siehe Abbildung C).

Entstehen durch das Legen eines Steins 2 SECHSECKE, dann bekommt man dafür 60 Bonuspunkte. Und entstehen durch das Anlegen eines Steins 3 SECHSECKE, dann bekommt man 70 Bonuspunkte.

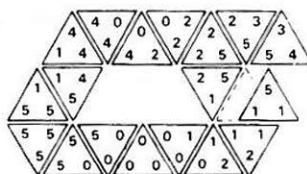
TIP: Ist Ihnen das Führen der Punkteliste zu kompliziert? Oder spielen Sie das Spiel mit Kindern? Verzichten Sie dann für ein optimales Spielvergnügen und die volle Konzentration auf das Anlegen der Steine auf das Zählen der Punkte und zählen Sie dann die Punkte auf die folgende einfache Art und Weise: 1 Punkt für eine Brücke, 1 Punkt für ein Sechseck, 2 Punkte für 2 Sechsecke, 3 Punkte für 3 Sechsecke und 5 Punkte für den, der eine Spielrunde gewinnt.

A.



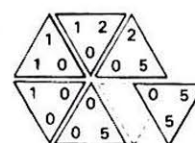
$4+4+1+40=49$ Punkte

B.



$5+1+1+40=47$ Punkte

C.



$0+5+5+50=60$ Punkte