



Fundomino™

Das Turbo-Domino!



blue  orange™
HOT GAMES, COOL PLANET™


PAMILY
& friends
HUSH!

Fundomino™

Das Turbo-Domino!

FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 6 JAHREN

INHALT

- 32 Fundomino-Steine
- 1 Wertungsleiste
- 4 Wertungsfiguren

ZIEL DES SPIELS

Fundomino geht über mehrere Runden. Wer schnell seine Steine ablegt und als Erster 120 Punkte erreicht, gewinnt.



VORBEREITUNG

Alle 32 Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Spielen Sie zu zweit, erhält jeder Spieler 8 Steine. Bei drei und vier Spielern erhält jeder Spieler 7 bzw. 6 Steine. Jeder Spieler stellt seine Steine so vor sich auf, dass die anderen Spieler nicht sehen können, welche Zahlen und Symbole sich dahinter verbergen. Verbleibende Steine werden als verdeckter Vorrat bereitgelegt. Jeder Spieler nimmt eine Wertungsfigur und stellt sie auf das Startfeld der Wertungsleiste.

DAS SPIEL

Wer den höchsten Doppelstein, z.B. 6/6, vor sich stehen hat, beginnt, indem er diesen Stein in die Tischmitte legt. Hat kein Spieler einen Doppelstein, beginnt der Spieler, der den Stein mit dem höchsten Gesamtwert, z.B. 5/6, hat, indem er diesen Stein in die Tischmitte legt. Der Startspieler entscheidet, ob das Spiel im oder gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird.

Wer an der Reihe ist, legt an eines der beiden offen liegenden Enden der immer länger werdenden Fundomino-Schlange einen Stein so an, dass dessen anliegende Farbe mit der Farbe des entsprechenden Endes der Fundomino-Schlange übereinstimmt. Es wird also immer Farbe an Farbe gelegt.



Steine aufnehmen

Wer keinen Stein anlegen kann, nimmt solange Steine vom Vorrat, bis er legen kann oder der Vorrat aufgebraucht ist.

Achtung: Aussetzen ist nicht erlaubt! Wer keinen Stein legen kann oder möchte, muss solange Steine vom Vorrat ziehen, bis er einen legen kann oder möchte. Ein Zug endet immer damit, dass ein Spieler einen Stein setzt bzw. der Vorrat aufgebraucht ist.

Blockierte Steine

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie eine oder beide Seiten der Fundomino-Schlange blockiert sein können:

1. Im Spiel befindet sich kein Stein mehr, der eine passende Farbe zeigt
2. Die passende Farbe ist vorhanden, die Position des Steines verhindert aber ein Anlegen (Abb. 1)
3. An ein Ende der Rondonomino-Schlange kann nicht mehr angelegt werden, da sich hier eine Sackgasse befindet (Abb. 2)
4. Beide Enden sind miteinander verbunden (Abb. 3)

Achtung: Es macht nur Sinn einen Stein so zu legen, dass beide Enden blockiert sind, wenn Sie sicher sind, dass Sie die Runde gewinnen.





Action-Steine

Action-Steine haben nur in dem Moment Auswirkung, in dem sie gelegt werden und nur dann, wenn das Action-Symbol das offene Ende der Fundomino-Schlange bildet.

Noch-Einmal: Der Spieler, der den Noch-Einmal-Stein legt, darf einen weiteren Stein anlegen. Kann er keinen Stein anlegen, muss er solange Steine nachziehen, bis er legen kann oder der Vorrat aufgebraucht ist.



Nimm: Der nachfolgende Spieler muss einen Stein vom Vorrat nehmen, bevor er einen Stein anlegen darf. Ist der Vorrat aufgebraucht, zieht er einen beliebigen Stein von dem Spieler, der den Nimm-Stein gelegt hat.



Joker: Der Joker darf an jede beliebige Farbe angelegt werden. Auch darf an einen Joker jede beliebige Farbe angelegt werden.



Domino

Bevor ein Spieler seinen letzten Stein legt, muss er „Domino“ sagen. Vergisst er dies und wird das von den Mitspielern rechtzeitig bemerkt, muss er einen Stein vom Vorrat nehmen, sofern sich dort noch Steine befinden.

Ende einer Runde

Eine Runde endet, wenn nur noch ein Spieler Steine vor sich liegen hat oder der Vorrat aufgebraucht ist und kein Spieler mehr einen Stein legen kann.

WERTUNG

Bei vier Spielern: Wer als Erster alle Steine gelegt hat, erhält 40 Punkte. Wer als Zweiter fertig wird, erhält 20 Punkte, der Dritte 10 Punkte, der Vierte geht leer aus.

Bei drei Spielern: Wer als Erster alle Steine gelegt hat, erhält 40 Punkte. Wer als Zweiter fertig wird, erhält 20 Punkte, der Dritte geht leer aus.

Bei zwei Spielern: Wer als Erster alle Steine gelegt hat, erhält 40 Punkte. Sein Mitspieler geht leer aus.

Achtung: Endet die Runde vorzeitig, weil kein Spieler mehr einen Stein legen kann, zählen alle Spieler die Werte zusammen, die sie noch vor sich liegen haben. Bei Zahlen-Steinen gilt der aufgedruckte Gesamtwert. Noch-Einmal- und Nimm-Steine haben jeweils den Wert 10, Joker-Steine (auch der Doppel-Joker-Stein) jeweils 20. Der Spieler, der nun den niedrigsten Gesamtwert hat, erhält 40 Punkte usw.

Die Punkte werden auf der Wertungsleiste festgehalten.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein oder mehrere Spieler 120 Punkte oder mehr erreicht haben. Es gewinnt der Spieler mit dem höchsten Punktestand.

VARIANTEN

Für zwei Spieler: Eine Runde endet, sobald ein Spieler keine Steine mehr vor sich liegen hat. Die Werte der Steine seines Mitspielers werden wie oben beschrieben addiert und ihm gutgeschrieben. Dabei wird auf den nächsten Zehner-Wert aufgerundet.

Teamspiel für vier Spieler: Die Spieler bilden zwei Teams. Die jeweiligen Partner sitzen sich gegenüber. Jeder Spieler erhält 6 Fundomino-Steine. Pro Team wird eine Wertungsfigur auf das Startfeld der Wertungsleiste gestellt. Wer als Erster seine Steine abgelegt hat, erhält 30 Punkte für sein Team, der zweite erhält 20, der dritte 10 Punkte. Der Letzte geht leer aus. Die Punkte beider Spieler eines Teams werden addiert und auf der Wertungsleiste vorwärts gezogen. Das Team, das als Erstes 120 Punkte erreicht, gewinnt.

Experten-Fundomino: Gespielt wird wie im Teamspiel. Jeder Spieler erhält aber 8 Fundomino-Steine. Es gibt keinen verdeckten Vorrat!



Regeln, die bei allen Varianten angewendet werden können:

Ungerade Doppelsteine

Sobald die Doppelsteine 1/1, 3/3 oder 5/5 gelegt werden, ändert sich die Spielerreihenfolge. Wurde z.B. im Uhrzeigersinn gespielt und der 3/3-Stein gelegt, geht die Runde ab sofort entgegen dem Uhrzeigersinn weiter.

Verdoppelung beim Doppelstein 2/2

Der Spieler, der den Doppelstein 2/2 legt, darf entscheiden, ob sich die Punkte in dieser Runde für alle Spieler verdoppeln.



© 2008 HUCH & friends
www.huchandfriends.de
© 2007 Thierry Denoual

Les Editions Blue Orange,
Paris, France
contact@blueorangegames.com
www.blueorangegames.com

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

blue  **orange™**
HOT GAMES. COOL PLANET™
www.blueorangegames.com

 FAMILY
& friends
HUCH!