

TYP_{en}

DOM_{ino}

Nr. 611 1153

Schmidt
SPIEL+FREIZEIT GMBH

Zum Spiel gehören:

Typen A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z *
 Stück 7 2 2 3 9 3 2 3 4 2 4 3 6 4 2 1 4 4 3 4 1 2 1 1 1 2

Typ Dom ist eine Kombination aus Domino und Kreuzworträtsel. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, die gemischten Buchstaben in sinnvollen Zusammenhang zu bringen und so Worte zu bilden, die sich wie in einem Kreuzworträtsel verbinden. Typ Dom kann in vielen Variationen gespielt werden, dabei helfen Phantasie, Sprachschatz und Intelligenz sehr.

Österr. Patent 152 645, D.R.G.M. 1 424 308, franz. Patent 824 268 und weitere Patente in allen Kulturstaaten angemeldet.

Das Kreuzwort-Spiel

Für 2–5 Spieler.

Die Spielsteine liegen gut gemischt, verkehrt auf dem Tisch. Jeder Spieler erhält 5 rote Steine (Selbstlaute) und 8 schwarze (Mitlaute). Es wird ausgelost, wer beginnen darf. Der erste Spieler legt ein schweres Wort (z. B. mit V, X, Y,) in die Mitte des Tisches (Beispiel Figur 1). Alle anderen Spieler setzen der Reihe nach ein Wort dazu, das mit dem bereits liegenden Wort einen Buchstaben gemeinsam hat (2 u. 3). Es ist darauf zu achten, daß überall, wo sich Steine berühren, ein sinnvoller Begriff entsteht.

Wer sein Wort so bilden kann, daß es mit dem bestehenden 2 Buchstaben gemeinsam hat, darf noch ein 2. Wort ansetzen, wenn er die passenden Buchstaben hat. Setzt ein Spieler ein Wort, das noch an andere Buchstaben anschließt (s. Figur 6 „Holz“), muß er zusätzlich für diesen Anschluß ein Wort bilden (in unserem Beispiel OESE). Kann er das nicht, darf er auch das erste Wort nicht ansetzen.

Steine mit Stern, ohne Buchstaben, können an Stelle eines fehlenden Buchstabens (rot für Selbstlaute, schwarz für Mitlaute) gesetzt werden (s. SPIEL in Fig. 7). Schon angesetzte, jedoch an 3 Seiten noch nicht verbaute *-Steine (Jolly) können vom 1., 2., oder 3. Spieler eingetauscht werden, wenn der Spieler den dargestellten Buchstaben besitzt. Den so erworbenen Jolly kann der neue Besitzer dann wieder beliebig verwenden. Es ist erlaubt, den Begriff eines bereits gesetzten Wortes durch Hinzufügen eines oder mehrerer Typen teilweise oder völlig zu verändern, z. B. EIS in REISE. Auch Mehrzahlbildungen sind erlaubt.

Jeder Spieler hat 1 Minute Zeit zum Überlegen. Findet ein Spieler keine Möglichkeit, aus seinen Steinen anzulegen, ist sein Nachbar an der Reihe und der Übergangene muß einen Stein kaufen.

Die Partie ist beendet, wenn ein Spieler alle seine Steine aufgebraucht hat und damit Sieger ist. Er erhält von seinen Mitspielern für jeden ihrer nicht angesetzten roten Steine das 3fache, für schwarze und *-Steine (Jolly) das 10fache eines vereinbarten Wertes. Bei einem kaum möglichen Unentschieden ist Sieger, wer die wenigsten Steine übrig behalten hat.

Wertung:

Alle Wörter sollten in ihrer Grundform gesetzt werden; Familiennamen, Firmennamen, Abkürzungen etc. führen nur zu Spielstörungen. Fortgeschrittene Spieler können sich in ihrem Kreis auf Wörter eines bestimmten Themas beschränken, z. B. geographische, zoologische, historische Namen, Hauptwörter etc.

Beispiele:

Fig. 1/I

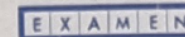


Fig. 2/II

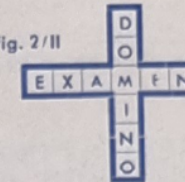


Fig. 3/III

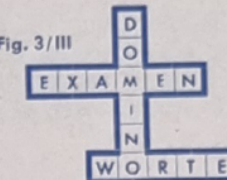


Fig. 4/IV

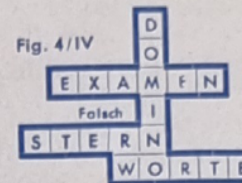


Fig. 5/IV

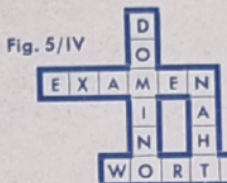


Fig. 1

Fig. 6/IV

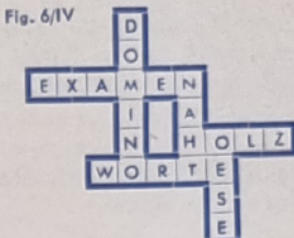


Fig. 7/I

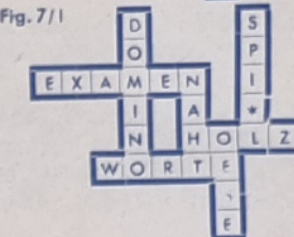


Fig. 8/II

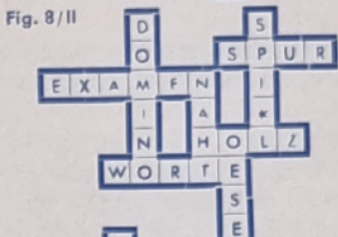
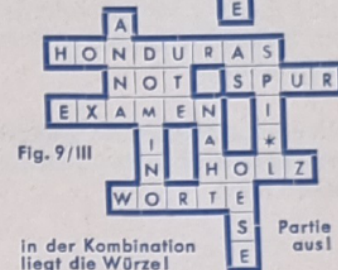


Fig. 9/III



15. Für die Wertung gelten die gleichen Regeln, wie beim Kreuzwortspiel.

Beispiele:

○ = neues Wort, ● = fertiges Wort, ■ = Einfachprämie, ■■ = Doppelprämie

Spieler	geplantes Wort	Ansatz	dadurch entstanden	entstehendes Kreuzwortgebilde									
1.	Taxi	XI	XI	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">STADEL</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E I</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">MEXIKO</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">TOTAL</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">BIS SIEB</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">LESEN</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">F Z</td></tr> </table>		E	STADEL	E I	MEXIKO	TOTAL	BIS SIEB	LESEN	F Z
E													
STADEL													
E I													
MEXIKO													
TOTAL													
BIS SIEB													
LESEN													
F Z													
2.	Exil	E	EXI										
3.	Lexikon	K	EXIK										
4.	Mexiko	M	MEXIK										
1.	"	O	MEXIKO ●										
2.	○ Sekt	T	KT										
3.	Liktor	I	IKT										
4.	Verdikt	D	DIKT										
1.	Ldikt	E	EDIKT ●										
2.	○ Selde	E	DE										
3.	Nadel	L	DEL										
4.	Adel	A	ADEL ●										
1.	Tadel	T	TADEL ●	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Prämie</td> <td style="padding: 2px;">darf hierauf noch setzen Steine:</td> </tr> </table>	Prämie	darf hierauf noch setzen Steine:							
Prämie	darf hierauf noch setzen Steine:												
2.	Stadel	S	STADEL ●										
3.	○ Text	E	TEX	■ 1 neu									
4.	"	T	TEXT ●										
4.	○ tot	O	TOT ●										
"	○ Josef	S,E	IOSE ●	■■ 2 neu									
1.	"	F	IOSEF ●										
2.	○ Textil	I	TEXTI ●	■■ 2 neu									
"	"	L	TEXTIL ●	■■ 1 restl. + 2 neu									
"	○ bis	B	BIS ●										
"	○ Lese	S,E	LESE ●										
3.	○ Total	A	TOTA ●										
"	"	L	TOTAL ●	■■ 2 neu									
"	○ Oase	S	OASE ●	■ 1 restl.									
"	○ Linz	I	LI ●										
"	"	N,Z	LINZ ●	■ 1 neu									
"	○ Sieb	E	SIE ●	■■ 2 neu									
"	"	B	SIEB ●	■■ 2 neu									
hatte folgende Steine, und zwar davon verw. u. restl. gebliebene			daher zu zahlende restliche Steinerwerte										
1.	XIOETF	CGNPAA*	(4×1) + (2×3) + (1×10) = 20	Einheiten									
2.	ETESILBSE	NQRU	(3×1) + (1×3) = 6										
3.	MDOASE	FHNRVUY	(5×1) + (2×3) = 11										
3.	KILETALSINZEB		Siegegewinn = 37										

Wer behält Recht?

- Für die Verteilung der Spielsteine, die Funktion des Steines * (Jolly) und die Gattung der Wörter, die angesetzt werden dürfen, gelten die Regeln des Kreuzwortspieles.
- Das Spiel beginnt, wer einen Buchstaben besitzt, der dem Alphabet-Ende am nächsten ist. Er legt einen Stein in die Mitte des Tisches und sagt gleichzeitig ein Wort an, in dem dieser Buchstabe enthalten ist.
- Alle anderen Spieler setzen der Reihe nach jeweils einen Buchstaben vorne oder hinten dazu und nennen dabei gleichzeitig ein Wort, das alle Buchstaben umfaßt. Dabei darf nicht vergessen werden, daß der Spieler das genannte Wort unter Umständen mit seinen verbliebenen Steinen ausführen muß. Kann ein Spieler mit den gesetzten Buchstaben kein neues Wort mehr nennen, hat er noch 2 Möglichkeiten:
 - er setzt seinen Buchstaben in das Wortgebilde seines Vorgängers
 - er kauft einen Buchstaben und kann, wenn die Möglichkeit nach Nr. 3 oder 4 gegeben ist, ansetzen, andernfalls weitermelden.
- Neue Worte können relativ risikolos gebildet werden, da sie von Partner zu Partner umgestaltet werden. Sobald sich jedoch ein Wortteil der Unveränderlichkeit nähert, steigt die Möglichkeit, das angegebene Wort selbst ansetzen zu müssen.
- Ist ein Wort vollendet, so beginnt der Urheber des beendeten Wortes neu, auch wenn er nicht an der Reihe wäre; das neue Wort muß aber das Beendete kreuzen. Die übergangenen Mitspieler werden ausgelassen. Eine Ausnahme bildet dabei die Regel Nr. 9.
- Hat ein genanntes Wort eine Runde unverändert hinter sich, d. h. niemand konnte die letzte Ansage abändern, muß der Urheber sein Wort vollenden, und ein neues beginnen. Kann er das nicht, scheidet er aus und zahlt jedem Spieler die ihm verbliebenen Punkte.
- Diktirt jemand ein Wort, das mit dem Stein, den er dazu setzt, schon fertig ist, so beginnt der Nächste in der Runde ein neues Wort.
- Es darf nur an einem Wort gebaut werden, bis dieses vollendet ist, ausgenommen die Nr. 8 kommt zur Anwendung.

11. Ein Spielstein darf niemals so eingesetzt werden, daß zwei verschiedene Wörter unvollendet bleiben.
12. Beim Ansagen muß Rücksicht darauf genommen werden, daß für das Wort genügend Platz vorhanden ist und nicht sinnlose Wortverbindungen entstehen.
13. Kann ein Spieler seinen Stein so einsetzen, daß dadurch ein Quadrat entsteht, so darf er als Prämie einen weiteren Stein einsetzen.
14. Ebenso kann ein Spieler dann zwei Steine ansetzen, wenn sein neues Wort das aufliegende Gebilde in einem Selbstlaut (A E I O U Y) kreuzt.
15. Für die Wertung gelten die Kreuzwort-Grund-Spielregeln.
16. Kann ein Spiel nicht beendet werden, gewinnt, wer die geringste Punkteanzahl hat. Bei gleicher Punkteanzahl gibt es keinen Gewinner; die darauffolgende Partie geht um den doppelten Einsatz.

Presto

Diese Variation ist besonders spannend für mehrere Personen, z. B. 4 bis 6. Die Spielsteine werden alle auf sämtliche Spieler aufgeteilt:

bei 4 Personen 12 schwarze, 7 rote

bei 5 Personen 10 schwarze, 6 rote

bei 6 Personen 8 schwarze, 5 rote

Die Spielsteine liegen verdeckt auf dem Tisch, so daß die Buchstaben nicht zu sehen sind. Auf das Kommando „Los“ wenden alle sofort ihre Steine und beginnen, jeder für sich, ein Spiel zusammenzusetzen. Dabei ist es unwichtig, ob die Steine dem anderen Partner sichtbar sind oder nicht, denn jeder baut für sich so rasch wie möglich.

Gewonnen hat, wer zuerst ein Spiel unter Verwendung aller seiner Steine fertig hat. Auf einer Tabelle mit den Namen der Beteiligten werden die Reihenfolgen der Gewinner eingetragen. Der Erste schreibt eine 1, der nächste eine 2, eine 3 usw. Wer am Ende des Spielabends die meisten 1 hat, ist endgültiger Sieger.