Märchengrotte - DOMINO-Ralley Bastelbogen für DECKEL



1x neu würfeln





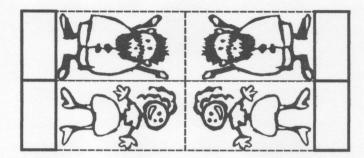






START





1x neu würfeln







SPIELREGEL DOMINO:

Die Spielplättchen werden verdeckt gemischt und jeder Mitspieler erhält 5 davon. Die restlichen werden so hingelegt (das ist der Talon) damit sie ein jeder erreichen kann.

Der jüngste Spieler zieht nun aus dem Talon ein beliebiges Spielplättchen und legt es in die Mitte des Tisches. Dann versucht er nun ein eigenes Plättchen anzulegen.

Nun versucht man abwechselnd seine Plättchen mit Feldern des gleichen Symbols anzufügen.

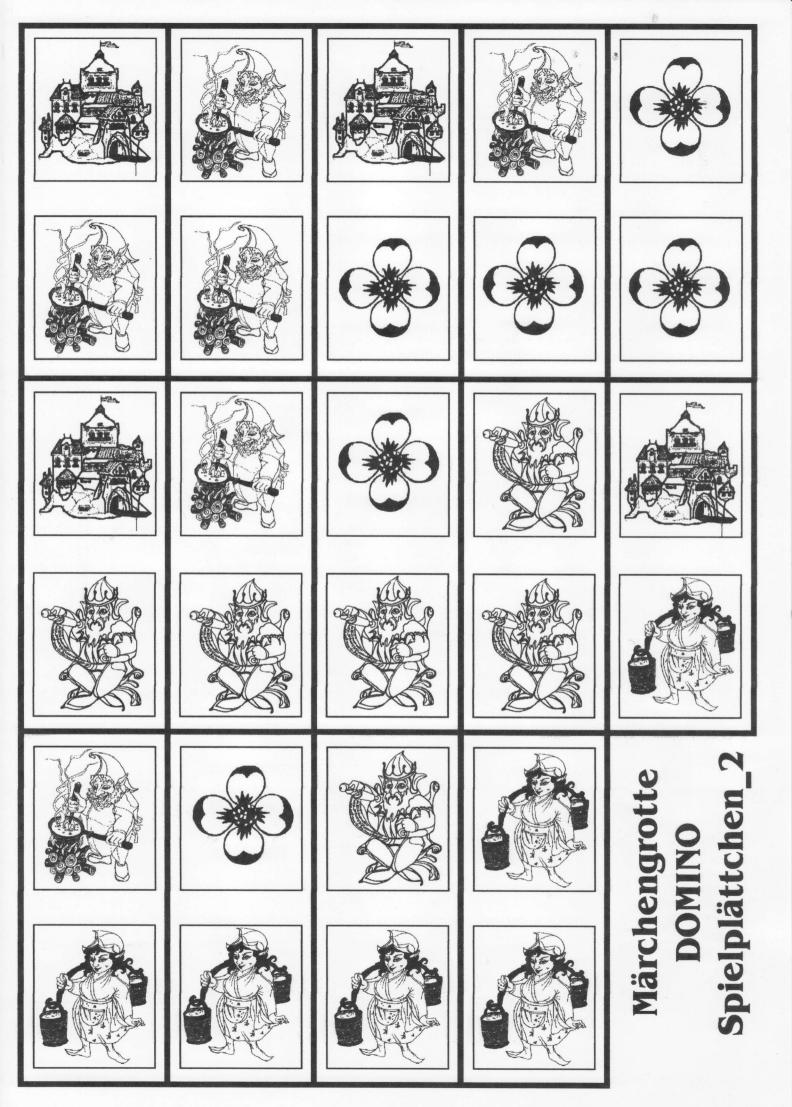
Wer nicht anlegen kann, zieht ein Plättchen aus dem Talon. Gibt es keine Plättchen Mehr im Talon so muss man aussetzen.

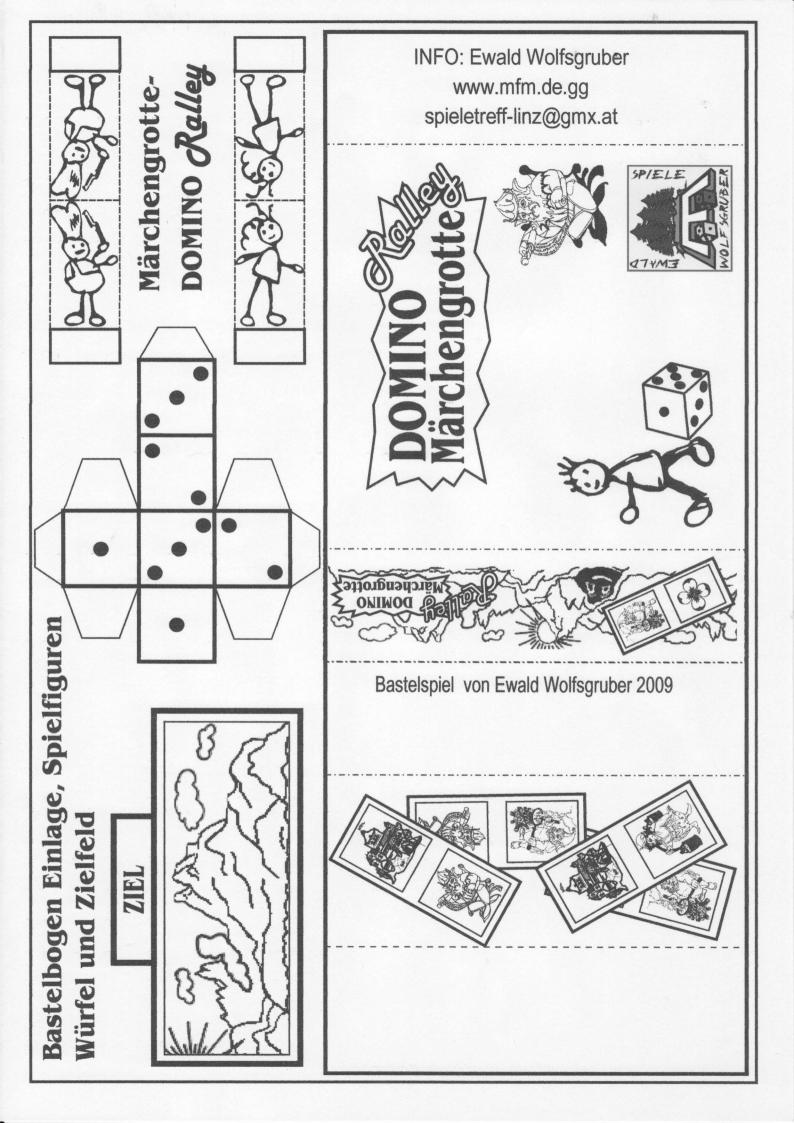
SPIELENDE:

Wer zuerst alle Plättchen angelegt hat, ist der große Sieger.

Märchengrotte







Märchengrotte - DOMINO Ralley Bastelbogen für Boden





















































Gewürfelte max. Symbolweite (2 Plättchen) Max. Reichweite durch Würfelwurf

SPIELREGEL DOMINO CRalley.

ab 5	mittel	groß	25 min	2-4
Alter	Hir	Glück	Zeit	Spieler

Spielplan, nach dem letzten Plättchen wird das Zielfeld hingeleg Mitspieler ausgeteilt. Dann legt man das Startfeld auf den Tisch und jeder legt abwechselnd seine Plättchen am Tisch aus. Die Symbole brauchen nicht zusammenpassen. Das ergibt den Die Spielplättchen werden verdeckt gemischt und an die

Spielplättchen an wo sich das Symbol befinden darf. Nun darf man das weiter vorderste!) Ist ein Feld schon besetzt, so stellt man sich seine Figur auf das erste beste gewürfelte Symbol stellen. (Nicht Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Der Symbolwürfel gibt das nächste Feld an, auf das man ziehen darf. Die Zahl des Punktewürfels gibt die max. Reichweite an

Augenzahl weit ziehen, man kann aber auch weniger weit ziehen Ist Kein Symbol in Reichweite, so darf man die gewürfelte Wichtelkönig) einfach dazu.

Symbolwürfel vor) so darf mann beim nächsten Augenwurf seine andet man auf einen Wichtelkönig (kommt nicht beim Zahl verdoppeln.



Wer als erster am Zielfeld landet hat gewonnen.



