

**C-H-R-O-M-I-N-O<sup>®</sup>**

Die neue Dimension des Dominospielles

Autor: Louis Abraham

**SPIELREGEL  
FÜR DIE  
GANZE FAMILIE**

PIATNIK Spiel Nr. 632594  
© 2001, by Piatnik Wien  
Lizenz: Week End Games



# Chromino<sup>®</sup>

Die neue Dimension des Dominospieles

Autor: Louis Abraham

Für 1 – 8 Spieler ab 7 Jahren

## Spielinhalt:

75 verschiedene Chrominosteine

1 Stoffbeutel

1 Spielregel

## Spielziel:

Versuchen Sie, als Erster alle Ihre Chromino<sup>®</sup> abzulegen. Ein Chromino<sup>®</sup> muss mindestens an zwei identischen Farbseiten eines bereits ausgelegten Chromino<sup>®</sup> Kontakt haben.

Abb. 1: Kontakt von zwei Farben

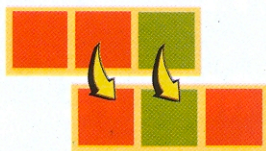
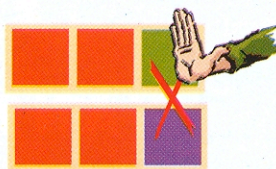


Abb. 2: Kontakt von zwei Farben, aber verboten,



da die dritte Farbe nicht übereinstimmt

- Jeder Spieler versucht, als Erster seine Chromino<sup>®</sup> abzulegen, die er zu Spielbeginn oder während des Spiels bekommen hat.

**Gewinner ist der Spieler, der als Erster  
alle seine Chromino<sup>®</sup> abgelegt hat.**

Je weiter das Spiel fortschreitet, desto mehr Ablegemöglichkeiten für zumindest 2 Farbflächen ergeben sich. Man kann oft zwischen 3, 4, 5 oder 6 Verbindungen wählen, wenn man ein Chromino<sup>®</sup> platziert.

### **Spielende:**

Hat ein Spieler nur mehr ein Chromino<sup>®</sup> vor sich liegen, legt er es offen vor sich, damit alle es sehen können.

Wenn ein Spieler sein letztes Chromino<sup>®</sup> ablegt, wird die Runde noch fertig gespielt, dann ist das Spiel zu Ende.

Der Spieler, der sein letztes Chromino<sup>®</sup> abgelegt hat, gewinnt das Spiel. Konnte noch ein Spieler in der selben Runde seinen letzten Stein ablegen, herrscht Gleichstand und beide sind Gewinner.

### **Mögliche Varianten:**

1. Variante: Kann ein Spieler kein Chromino<sup>®</sup> platzieren, muss er so lange Steine aus dem Beutel nachziehen, bis er ein passendes Chromino<sup>®</sup> hat.

2. Variante: Die Spieler einigen sich auf eine bestimmte Höchstanzahl an Chromino<sup>®</sup>, die nachgezogen werden müssen, wenn ein Spieler nicht anlegen kann. Das können z. B. 3, 4, 5 oder 6 sein.

3. Variante: Die Chromino<sup>®</sup> werden offen gespielt. Jeder Spieler sieht alle Chromino<sup>®</sup> der Mitspieler.





Die Regelvariante wird vor dem Spiel festgelegt und darf während des Spiels nicht geändert werden.

Wenn Sie zu "Chromino" noch Fragen oder Anregungen haben,  
wenden Sie sich bitte an:  
Wiener Spielkartenfabrik  
Ferd. PIATNIK & Söhne  
Postfach 79, A-1141 Wien

**Wenn man Chromino mehrmals gespielt hat, erkennt man,  
dass Chromino eine riesengroße Vielfalt  
an Spielmöglichkeiten bietet.**

Um die Möglichkeit zu haben, die Chromino<sup>®</sup>, die sich noch im Beutel befinden – beziehungsweise, welche Chromino die Mitspieler noch verdeckt vor sich liegen haben. Hier die genaue

Aufteilung der Farben auf den 75 Chromino<sup>®</sup> des Spiels: jede der 5 verschiedenen Farben erscheint auf insgesamt 35 verschiedenen Chromino<sup>®</sup>. z.B.: rot befindet sich auf 1 einfarbigen, 8 einseitig zweifärbigen, 8 symetrisch zweifärbigen und 18 dreifärbigen Chromino<sup>®</sup>.

- 5 einfarbige Chromino<sup>®</sup>  
z. B.: gesamt rot 
- 20 einseitig zweifärbige Chromino<sup>®</sup>  
z. B.: blau-blau-rot 
- 20 symetrisch zweifärbige Chromino<sup>®</sup>  
z.B.: blau-rot-blau 
- 30 dreifärbige Chromino<sup>®</sup>  
z.B.: grün-blau-rot 

### Wertung

Die Spieler können vor dem Spiel vereinbaren, dass nicht der Spieler gewinnt, der als Erster alle seine Chromino<sup>®</sup> abgelegt hat, sondern dass Punkte für jedes abgelegte Chromino<sup>®</sup> vergeben werden. Die Runde endet, wenn ein Spieler sein letztes Chromino<sup>®</sup> ablegt, bzw. wenn kein Spieler mehr ein passendes Chromino<sup>®</sup> ablegen kann. Anschließend addiert jeder Spieler seine Punkte, die er für jedes abgelegte Chromino<sup>®</sup> erhalten hat.

## Endabrechnung:

Jeder Spieler addiert die Punkte, die er für jedes abgelegte Chromino<sup>®</sup> erhalten hat. Von dieser Summe zieht der Spieler den Wert der Chromino<sup>®</sup> ab, die er nicht ablegen konnte. Das Ergebnis ist die Endwertung. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Gewinner.

## C. Punkteberechnung mit hohem Herausforderungsgrad für Spezialisten:

Es ist möglich, die Punkteberechnung noch herausfordernder zu gestalten, indem man zusätzlich bewertet, welche Seite eines Chromino<sup>®</sup> berührt wird.

Wenn die kurze Seite - oder Breite - eines Chromino<sup>®</sup> die kurze Seite eines anderen Chromino<sup>®</sup> berührt, wird der Wert der beiden Chromino<sup>®</sup> multipliziert und nicht addiert.

Bei Berührungen mit einer langen Seite - oder Länge - werden die Punkte nur addiert.

Bei dem Beispiel auf der vorhergehenden Seite wären die erreichten Punkte wie folgt:

$$(4 \times 4) + (4 + 2) = 22 \text{ Punkte}$$

Kleine Denkaufgabe:

Es gibt 7 Möglichkeiten dieses Chromino<sup>®</sup> abzulegen

Es gibt 5 Möglichkeiten dieses Chromino<sup>®</sup> abzulegen