

Domino Duett

Ravensburger Spiele Nr. 605 5 021 2
2 Legespiele für 1—4 Personen von 4 bis
8 Jahren

Inhalt: 36 beidseitig bedruckte Karten
1 Spielregel

Spielidee: Elke Müller-Heffter
Design: Erika Meier-Albert

Im „Domino Duett“ sind zwei vollständige Spiele. Auf der Karten-Vorderseite das Bilder Domino: „Was gehört zusammen?“ — auf der Rückseite das Geschichten Domino: „Wie geht es weiter?“

Mit beiden Spielen kann sich ein Kind lange Zeit allein beschäftigen, oder aber mit anderen sie nach folgenden Regeln spielen:

Bilder Domino:
„Was gehört zusammen?“

Spielvorbereitung:
Die Karten werden gemischt und gleichmäßig unter alle Mitspieler verteilt. Jeder legt seine Karten offen vor sich aus, und zwar so, daß die Seite mit den roten Rändern nicht zu sehen ist.

Spielverlauf:
Wer hat die Karte, auf deren einen Hälfte der dicke Mann, auf der anderen der Traktor zu sehen ist? Er hat Glück gehabt und darf anfangen. Die Karte wird in die Mitte

des Tisches gelegt. Hat er noch mehr passende Karten, so z. B. den Hund oder den Wagen mit Holz, darf er sie rechts oder links an die schon liegende Karte anlegen. Hat er keine passende Karte mehr, ist der nächste an der Reihe und so fort. Hat im Verlauf des Spieles ein Mitspieler einmal keine Karte, die er anlegen kann, so setzt er aus und der nächste ist an der Reihe.

Spielende und Punktwertung:
Gewonnen hat, wer als erster alle seine Domino-Karten anlegen konnte. Werden mehrere Runden gespielt, bekommt der Gewinner 5 Punkte gutgeschrieben. Die anderen Mitspieler bekommen die Anzahl der übriggebliebenen Karten als Minuspunkte angerechnet. Wer nach mehreren Runden die meisten Punkte erreichen konnte, hat gewonnen.

Bildergeschichten Domino:
„Wie geht es weiter?“
Die neun Bildergeschichten

Spielvorbereitung:
Wird das Spiel zum erstenmal gespielt oder spielen Kinder mit, die die Geschichten noch nicht kennen, ist es wichtig, zuerst einmal eine Bildergeschichte nach der anderen auszulegen, um zu erzählen, was darauf zu sehen ist.

Jede Geschichte beginnt mit einer Symbolkarte — welche Karte folgt als nächste und wie wird die Geschichte enden? Am Ende der Spielregel sind die neun Geschichten kurz zusammengefaßt.

Vor Spielbeginn werden alle Karten gemischt und gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Jeder legt seine Karten offen vor sich aus, und zwar so, daß die Kartenseite mit den roten Rändern zu sehen ist.

Spielverlauf:

Wer die Symbolkarte mit dem „Schlüssel“ von der Geschichte der „Einbrecherschreck“ besitzt, darf anfangen. Er legt die Karte auf den Tisch und erzählt dabei, was hier zu sehen ist. Hat er noch eine oder

mehrere passende Karten, darf er auch diese noch anlegen. Hat er keine passende Karte mehr, so ist der nächste an der Reihe. Der nächste legt an und erzählt dabei die Geschichte weiter. So geht es reihum. Wer die letzte Karte einer Geschichte anlegen konnte, darf mit der Symbolkarte einer neuen Geschichte beginnen. Besitzt er keine Symbolkarte, ist der nächste an der Reihe.

Spielende:

Gewonnen hat, wer als erster alle seine Domino-Karten anlegen konnte. Die übrigen Mitspieler spielen weiter, bis alle Geschichten zu Ende erzählt worden sind.

Die neun Bildergeschichten

1. Der Einbrecherschreck

Ein sehr kleiner Hund sitzt auf einer Kiste vor dem Haus. Er wirft einen großen Schatten an die Mauer. Peter sieht das, dabei fällt ihm etwas ein. Mit schwarzer Farbe malt er den Hundeschatten auf der Mauer aus. Ein Einbrecher kommt eines Nachts aus. Ein Einbrecher kommt eines Nachts aus und sieht im Schein seiner Taschenlampe den großen schwarzen Hund. Entsetzt packt ihn, er flieht voll Angst — und der kleine Hund?

2. Das Mißgeschick mit der Kaffeekanne

Kerstin hat ihrer Mutter beim Abwaschen geholfen und räumt die Kaffeekanne in den Schiebeschrank. Sie will die Tür zuschieben, dabei schlägt sie den Henkel der Kaffeekanne ab. Voll Schreck betrachtet sie die Kanne. Was ist zu tun? Sie klebt den Henkel wieder an die Kanne. Ist nun alles gut? Die Mutter brüht in der Küche Kaffee auf. Zwei Tanten sind zu Besuch gekommen. Wird die Kanne halten? Die Mutter

trägt den Kaffee, Kerstin den Kuchen ins Wohnzimmer. Als die Mutter einer Tante Kaffee nachschenken will, geht der Henkel wieder ab und die Kanne zerbricht mit lautem Getöse.

3. Die schlauen Kinder

Frau Saubermann hat geputzt. Alles ist auf Hochglanz, als Susanne und Thomas aus der Schule kommen. Draußen hat es geregnet, sie sind beide klitschnaß und dreckig. Frau Saubermann sieht plötzlich die vielen Drecktapsen auf dem Boden und schimpft. Am Nachmittag spielen Susanne und Thomas so richtig schön mit Schlamm und Dreck im Garten. Als sie wieder hinein wollen, entdeckt Susanne, wie schmutzig sie ist. Oh je, Mutter wird wieder schimpfen. Doch Thomas hat schon eine Lösung gefunden. Damit sie keine Tapsen machen, kommen sie mit Stelzen hinein. Was sagt jetzt Frau Saubermann?

4. Die Klatschtanten

Mit ihren Enkeln Fritz und Franz waren die Klatschtanten beim Einkaufen. Da treffen sie sich auf der Straße und fangen an zu tratschen, und sie tratschen und tratschen und ...

Fritz und Franz wird es sehr langweilig. Da zieht Fritz eine Schnur aus der Tasche und winkt Franz. Fritz bindet ganz vorsichtig die Körbe der beiden Alten zusammen. Nach langer Zeit haben sie sich alles erzählt, drehen sich um und wollen in entgegengesetzter Richtung nach Hause gehen. Durch den Ruck springen die Lebensmittel aus den Körben — und die Missetäter?

5. Der Gartenzwerg

Michael möchte seinen Eltern so gern einen Gartenzwerg schenken, aber sein Geld reicht nicht. Nachdenklich geht er nach Hause. Da kommt ihm sein Kleiderschrank in den Sinn. Er sucht in seinem Schrank nach Sachen, die er gebrauchen könnte und trägt sie in das Badezimmer. Vor dem Spiegel verkleidet er sich als Gartenzwerg. Als er fertig ist, schleicht er in den Garten, legt sich zwischen die Sträucher, so als sei er ein Gartenzwerg. Als ihn seine Eltern entdecken und bestaunen, muß er sehr aufpassen, daß er sich nicht bewegt oder gar lacht, denn sonst hätten sie sicher gleich gemerkt, daß das kein echter Gartenzwerg ist.

6. Das Fußballspiel

Der Vater hat sich in den aufgeblasenen Campingsessel gesetzt und liest Zeitung — schon sehr lange! Die Mutter hat auch keine Zeit — immer dasselbe! Da hat Christoph eine Idee. Vorsichtig zieht er den Stöpsel heraus — die Luft zischt aus dem Campingsessel—der Vater sinkt zu Boden. „Komm“, sagt Christoph und nimmt seinen Vater an der Hand, „Bitte spiel mit mir“. Es dauert nicht lange und beide spielen vergnügt zusammen Fußball.

7. Die Geburtstagsschildkröte

Till hat Geburtstag. Er bekommt viele schöne Sachen und von seinem Großvater eine lebendige Schildkröte. Durch ein Loch im Panzer der Schildkröte ist eine Schnur gezogen, mit der sie am Tischbein festgebunden ist. Damit sie ein bißchen frische

Luft bekommt, wird sie in den Garten getragen und mit der Schnur an einem Baum angebunden. Dort bleibt sie den Tag über. Die Schildkröte beginnt zu wandern. Durch ein Loch im Zaun zwingt sie sich nach draußen, immer die rote Schnur hinter sich herziehend. Am Abend sucht Till die Schildkröte und entdeckt sie zwischen hohen Brennnesseln. Der Großvater muß helfen. Bewaffnet mit einem Lederhandschuh kriecht er mutig in die Brennnesseln und befreit die Schildkröte. Ob ihn die Brennnesseln auch gebrannt haben?

8. Der neue Hut

Frau Obermaier hat sich einen großen neuen Hut gekauft und kommt mit dem neuen Hut auf dem Kopf aus dem Laden. „Jeder muß ja sehen, wie schön mein neuer Hut ist“ denkt sie und geht stolz mit Fiffi durch die Straßen. Nina steht auf dem Balkon; sie ißt eine Banane und träumt ein bißchen. Da fällt ihr die Bananenschale aus der Hand. Erschrocken schaut sie hinab und sieht, wo sie gleich landen wird. Frau Obermaier stolziert weiter durch die Straßen, doch wird es ihr langsam ungemütlich.

„Warum schauen und lachen die Leute, gefällt ihnen mein Hut nicht?“ Das Spaziergehen macht ihr keinen Spaß mehr, und schnell geht sie nach Hause. Zu Hause angekommen, will sie sich gleich mit ihrem neuen Hut im Spiegel bewundern. Du meine Güte, was muß sie da entdecken?

9. Vom Kind, das immer Kaugummi kaute

Viele Kinder mögen Kaugummi. Besonders aber den, mit dem man Blasen so groß wie Ballone pusten kann. So auch Ulrike. Gerade holt sie sich einen neuen Kaugummi aus dem Automaten. Langsam trödelt sie durch die Straßen und bläst eine große Blase. Dabei merkt sie nicht, daß der Herbstwind immer heftiger wird. Die Blase wird größer und größer, der Wind stärker und stärker. Da, ein Windstoß hebt Ulrike vom Boden. Sie schwebt höher und höher — über die Häuser — über die Stadt — weiter und weiter. Was wohl aus ihr geworden ist?

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg