



Triominos

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Triominos ist eine Legespiel-Variante des klassischen Dominos, bei der die Steine dreieckig sind und an jeder Ecke eine Zahl tragen. Ihr legt reihum passende Steine an die bereits ausliegende Figur an und sammelt dabei Punkte. Wer seine Steine schnell loswird und geschickt Bonusfiguren baut, sammelt am meisten Punkte.

Spielziel

Ihr wollt eure eigenen Steine möglichst schnell ablegen und dabei die höchste Punktzahl erreichen.

Vorbereitung

Bestimmt zuerst eine Person, die für alle Mitspielenden eine Punkteliste führt. Alle Steine kommen verdeckt in die Tischmitte und werden gründlich gemischt. Danach zieht sich jeder seine eigenen Steine: zu zweit 9 Steine, zu viert 7 Steine.

So spielt ihr

- 1 Wer den höchsten Tripelstein besitzt (drei gleiche Zahlen, am höchsten ist 5-5-5), legt ihn als ersten Stein aus.
- 2 Für diesen Eröffnungsstein gibt es 10 Punkte plus die Summe der drei Zahlen.
- 3 Reihum legt ihr je einen Stein so an, dass er mit einer kompletten Kante an einen liegenden Stein passt: 2 an 2, 4 an 4.
- 4 Wer nicht legen kann oder will, zieht einen Stein aus dem Vorrat, höchstens jedoch 3 Stück.
- 5 Für Brücken und vollendete Sechsecke gibt es zusätzliche Bonuspunkte.

So gewinnt ihr

Die Runde endet, wenn jemand seinen letzten Stein ablegt. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Punkte auf der Liste stehen hat.

Spielziel

Ziel ist es, alle Steine aus der eigenen Hand loszuwerden. Gleichzeitig geht es um Punkte: Jeder abgelegte Stein bringt die Summe seiner Zahlen, bestimmte Legefiguren bringen zusätzliche Boni. Wer als Erster keinen Stein mehr hat, kassiert außerdem eine Prämie. Sieger ist am Ende nicht zwingend der schnellste, sondern der punktreichste Spieler.

Spielmaterial

56 Dreieckige Spielsteine (Standardversion)

76 Dreieckige Spielsteine (große Version)

Spielaufbau

- Legt fest, wer die Punkteliste für alle führt. Diese Person übernimmt die Rolle des Schiedsrichters.
- Schüttet alle Steine verdeckt in die Tischmitte und mischt sie gründlich durch.
- Jeder zieht sich seine Steine selbst aus dem verdeckten Vorrat.
- Zu zweit nimmt ihr jeweils 9 Steine, zu viert jeweils 7 Steine.
- Die übrigen Steine bleiben verdeckt als Nachziehvorrat (Talon) liegen.

Spielbeginn

Es beginnt, wer den höchsten Tripelstein auf der Hand hat, also einen Stein mit drei identischen Zahlen; der höchste davon ist 5-5-5. Hat niemand einen Tripelstein oder will ihn niemand legen, eröffnet der Spieler mit der höchsten Zahlensumme auf einem Stein; bei Gleichstand entscheidet die nächsthöhere Summe.

Spielablauf

Der Eröffnungszug

Der Eröffnungsstein wird offen in die Tischmitte gelegt. Dafür gibt es 10 Punkte plus die Summe der drei Zahlen des Steins. Bei 5-5-5 sind das also 25 Punkte. Wird als erster Stein der Tripel-Null gelegt, gibt es dafür 40 Punkte. Eröffnet stattdessen ein normaler Stein, weil kein Tripel im Spiel ist, erhält der Legende nur die Quersumme dieses Steins.

Anlegen

- 1 Ihr seid reihum an der Reihe und legt jeweils einen Stein an die ausliegende Figur an.
- 2 Der neue Stein muss mit einer vollständigen Kante an eine bereits liegende Kante passen. Die Zahlen an dieser Kante müssen übereinstimmen, also 2 an 2 und 4 an 4.
- 3 Für den gelegten Stein wird die Summe seiner Zahlen gutgeschrieben.

Wenn du nicht legen kannst

Kannst oder willst du keinen Stein anlegen, ziehst du einen Stein aus dem Talon. Das wiederholst du so lange, bis du legen kannst oder willst, aber höchstens dreimal. Jeder gezogene Stein kostet dich 5 Strafpunkte, die der Schiedsrichter notiert. Legst du danach doch einen Stein, wird dessen Summe zu den Strafpunkten hinzugerechnet. Kannst oder willst du auch nach 3 gezogenen Steinen nicht legen, kostet dich das 25 Strafpunkte. Dadurch kann dein Punktestand auch negativ werden.

Bonuspunkte für Figuren

- Brücke, also ein Stein, der mit einer Kante und zusätzlich mit einer Ecke passt: 40 Punkte
- Ein vervollständigtes Sechseck: 50 Punkte
- Zwei Sechsecke gleichzeitig mit einem Stein geschlossen: 60 Punkte
- Drei Sechsecke gleichzeitig mit einem Stein geschlossen: 70 Punkte

Der Spielzug

- 1 Prüfe, ob du einen Stein passend an eine freie Kante der Auslage anlegen kannst.
- 2 Lege den Stein an, so dass die Zahlen an der Berührungskante übereinstimmen.
- 3 Lass dir die Summe des Steins sowie mögliche Bonuspunkte für Brücke oder Sechseck gutschreiben.
- 4 Kannst oder willst du nicht legen, ziehe einen Stein aus dem Talon und nimm 5 Strafpunkte in Kauf.
- 5 Wiederhole das Ziehen bei Bedarf, aber maximal dreimal; danach folgen 25 Strafpunkte, falls du weiterhin nicht legst.
- 6 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Jeder gezogene Stein bringt 5 Strafpunkte.
- Nach 3 gezogenen Steinen ohne Ablegen werden 25 Strafpunkte fällig.
- Punktestände können negativ werden.
- Der Tripel-Null als Eröffnungsstein bringt 40 Punkte.
- Ein Stein darf auch dann nicht gelegt werden, wenn nur eine Ecke passt; verlangt wird eine passende Kante. Die Ecke zählt nur zusätzlich bei der Brücke.
- Ein Schiedsrichter führt die Punkteliste für alle Mitspielenden.

Spielende und Gewinn

Die Runde endet, sobald jemand seinen letzten Stein ablegt. Diese Person bekommt 25 Bonuspunkte und zusätzlich die Gesamtzahl der Steine, die bei den übrigen Spielern noch auf der Hand liegen. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat. Wer die Runde beendet hat, eröffnet auch die nächste Runde.

Varianten

- Standardversion mit 56 dreieckigen Steinen: Enthalten sind ausschließlich jene Steine, deren drei Zahlen sich – folgt man dem Uhrzeigersinn – von der kleinsten zur größten hin steigern.
- Große Version mit 76 Steinen.
- Die Quelle nennt unterschiedliche Handkartenzahlen: 9 Steine bei 2 Spielern, 7 Steine bei 4 Spielern.

Tipps

- Halte nach Möglichkeiten Ausschau, ein Sechseck zu vollenden. 50 Punkte und mehr wiegen viele normale Züge auf.
- Steine mit hohen Zahlensummen bringen beim Ablegen mehr Punkte, blockieren dich aber auch, wenn du sie zu lange behältst.
- Rechne vor dem Nachziehen: Drei Steine kosten dich 15 Strafpunkte, ein Nichtlegen danach weitere 25.
- Es lohnt sich, die Steine schnell loszuwerden, denn wer die Runde beendet, bekommt 25 Punkte plus die Steine der Mitspieler.
- Manchmal ist es sinnvoll, freiwillig nicht zu legen, wenn du damit einem Mitspieler ein Sechseck verwehrst. Bedenke aber die Strafpunkte.

Häufige Fragen

Wer darf den ersten Stein legen?

Wer den höchsten Tripelstein besitzt, also einen Stein mit drei gleichen Zahlen. Der höchste davon ist 5-5-5.

Was passiert, wenn niemand einen Tripelstein hat?

Dann eröffnet der Spieler mit der höchsten Zahlensumme auf einem Stein. Haben zwei Spieler dieselbe Summe, entscheidet die nächsthöhere Summe.

Wie viele Punkte bringt der Eröffnungsstein?

Es gibt 10 Punkte plus die Summe der Zahlen auf dem Stein, bei 5-5-5 also 25 Punkte. Legt jemand den Tripel-Null als ersten Stein, sind es 40 Punkte.

Was mache ich, wenn ich keinen passenden Stein habe?

Du ziehst einen Stein aus dem Talon und zahlst dafür 5 Strafpunkte. Das darfst du bis zu dreimal wiederholen.

Was kostet es, wenn ich nach drei gezogenen Steinen immer noch nicht lege?

Dann werden 25 Strafpunkte notiert.

Darf ich freiwillig aussetzen, obwohl ich legen könnte?

Ja, die Regel spricht ausdrücklich davon, dass jemand nicht legen kann oder will. Auch dann gelten die Nachziehregel und die Strafpunkte.

Wie muss ein Stein angelegt werden?

Der Stein muss mit einer vollständigen Kante an einen bereits liegenden Stein passen, die Zahlen an dieser Kante müssen also übereinstimmen, zum Beispiel 2 an 2 oder 4 an 4.

Was ist eine Brücke und was bringt sie?

Eine Brücke entsteht, wenn ein Stein sowohl mit einer Kante als auch mit einer Ecke passend angelegt wird. Dafür gibt es 40 Bonuspunkte.

Wie viele Punkte gibt es für Sechsecke?

Ein vollendetes Sechseck bringt 50 Punkte. Werden mit einem Stein zwei Sechsecke geschlossen, sind es 60 Punkte, bei drei Sechsecken 70 Punkte.

Kann mein Punktestand negativ werden?

Ja. Durch die Strafpunkte fürs Nachziehen und fürs Nichtlegen kann die Punktzahl sowohl positiv als auch negativ ausfallen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Goliath
Autor	Frank H. Richards
Edition / Regelstand	Standardspiel (56 Steine) bzw. große Version (76 Steine)
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Goliath Toys, Regelstand Standardspiel (56 Steine) bzw. große Version (76 Steine), zuletzt geprüft am 03.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/triominos/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/triominos/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026