

Holomino Game instructions / game rules

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2026 Cameron Browne

Inhalt

Holomino Spielregeln.....	1
Einleitung und Spielziel.....	2
Die 40 Holominos.....	3
Spielstart.....	4
Züge.....	5
Punktwertung.....	6
Blockaden.....	7
Spielende und Gewinner.....	8
Strategie und Taktik.....	9

Holomino Spielregeln

Einleitung und Spielziel

Holomino ist ein Domino ähnliches Spiel. Autor des Spieles ist Cameron Browne, der es uns für Brettspielnetz.de zur Verfügung gestellt hat. Ein Holomino ist ein sechseckiges Plättchen mit runden Aussparungen. Auf den verbleibenden drei Ecken findet sich jeweils eine der Ziffern 1 bis 6. Es gibt 40 verschiedene solcher Holominos mit drei verschiedenen Ziffern. Punkte erhält man, wenn man die kreisförmigen Aussparungen zu einem Kreis verbindet und zwar abhängig von den Ziffern, die den Kreis umgeben. Das Spiel endet, wenn **ein** Spieler keine Holominos mehr zum Ablegen hat. Der Spieler mit den meisten Punkte gewinnt.

Die 40 Holominos

Es gibt 20 Möglichkeiten, die Ziffern verschieden zu 3-er Gruppen zu kombinieren:
123, 124, 125, 126, 134, 135, 136, 145, 146, 156, 234, 235, 236, 245, 246, 256, 345, 346, 356, 456.



Jede Kombination kann entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn auf einen Stein geschrieben werden. Dadurch gibt es 40 verschiedene eindeutige Holominos.

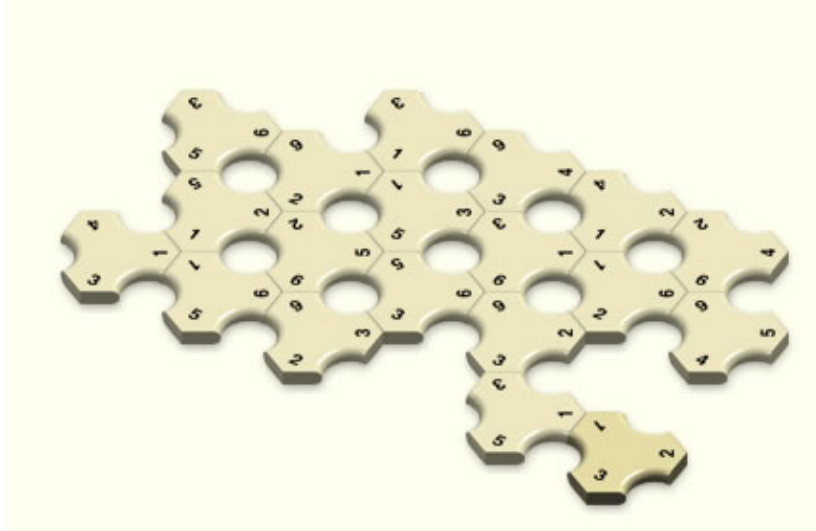
Das heißt an eine bestimmte Ecke passen 9 verschiedene Holominos, an ein Paar Ecken passen 4 Holominos und an drei bestimmte Ecken passt genau ein Teil.

Spielstart

Am Spielbeginn erhält jeder Spieler 3 zufällige Holominos. Die Holominos eines Spielers sind für ihn und seinen Gegenspieler sichtbar. Ein weiteres zufälliges Teil kommt auf die Spielfläche. Nun kommen die Spieler abwechselnd an die Reihe.

Züge

Zunächst bekommt der Spieler einen weiteren zufälligen der noch nicht gespielten Holominos. Von den 4 Teilen, dem neuen und den dreien, die er von letzter Runde noch hat, muss der Spieler eines passend an die Figur auf der Spielfläche anlegen. Im seltenen Fall, dass ein Spieler nicht anlegen kann, muss er **passen** und ein Teil zurück in den Vorrat geben.



Um einen Zug auf Brettspielnetz.de auszuführen, klickst du auf den Holomino deiner Wahl und dann in die Nähe der Ecke deiner Wahl. Da die angelegte Ziffer eindeutig ist, wird das Teil automatisch passend gedreht. Brettspielnetz.de verschiebt die Spielfläche automatisch so, dass immer Platz zum Anlegen ist.

ACHTUNG: Auf Brettspielnetz ist die **maximale Ausdehnung** des Feldes auf **12** Holominos von links nach rechts und von oben nach unten beschränkt.

Punktwertung

Wenn ein Spieler durch Legen eines Holominos einen **Kreis vervollständigt**, erhält er die Summe der Ziffern um den Kreis als Punkte. Entstehen durch seinen Zug sogar **2** oder **3 Kreise**, so erhält er die Summe der Punkte um alle Kreise **multipliziert** mit der Zahl der Kreise!



Beispiel 1: Dieser Kreis ist $(3 + 2 + 5) = 10$ Punkte wert.



Beispiel 2: Die minimale Punktzahl ist $(1 + 2 + 3) = 6$ Punkte.



Beispiel 3: Der maximale Kreis zählt $(4 + 5 + 6) = 15$ Punkte.



Der wertvollste mögliche Zug besteht aus den abgebildeten 3 Kreisen:
 $((6+5+4) + (5+4+6) + (4+6+5)) * 3 = 135$ Punkte!



Blockaden



Auf die nebenstehend markierte Position kann kein Holomino mehr gelegt werden, da es kein Holomino gibt, dass zweimal die Ziffer 3 enthält. Der Kreis wird also nie geschlossen werden.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, wenn **ein** Spieler keine Holominos mehr hat oder wenn beide Spieler direkt hintereinander passen. Der Spieler mit mehr Punkten gewinnt. Ein Unentschieden ist möglich.

Strategie und Taktik

Mit mehreren Kreisen kann man sehr hohe Wertungen erzielen. Allerdings nimmt man auch Risiken auf sich. Daher sollte man die Stelle so bauen, dass man selbst das passende Holomino besitzt und der Gegenspieler nicht. Da vor dem Zug immer erst noch ein Holomino gezogen wird, kann man allerdings bei einem 2-er Kreis nicht sicher sein, dass einem der andere nicht zuvorkommt.

Davon abgesehen kann es immer mal gut sein so zu spielen, dass der Gegner wenige Punkte bekommt, wenn er einem dadurch eine höhere Wertung eröffnen muss. Vorsicht ist beim Einsatz von Blockaden angebracht. Man sollte nur den Gegenspieler, nicht aber sich selbst blockieren.